

## **AVALIAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO “DESAFIO DA REPRODUÇÃO” COMO FERRAMENTA PARA ABORDAGEM DE TEMAS RELACIONADOS À VIDA SEXUAL**

**Rosa Cristina COSTA, Glaucia Ribeiro GONZAGA & Jean Carlos MIRANDA\***

Universidade Federal Fluminense, Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior, Santo Antônio de Pádua, RJ, Brasil.

\*Autor para correspondência: jeanmiranda@id.uff.br

<http://dx.doi.org/10.18571/acbm.110>

### **RESUMO**

O presente trabalho teve por objetivo avaliar, por meio de questionário de opinião discente, o jogo didático “Desafio da Reprodução”, desenvolvido como ferramenta complementar na abordagem de conteúdos relacionados à anatomia dos aparelhos reprodutores masculino e feminino, gravidez, uso de métodos contraceptivos e doenças sexualmente transmissíveis, no Ensino Fundamental Regular. Os dados obtidos indicam uma boa avaliação do jogo didático, de forma que podemos considerá-lo adequado como ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem dos temas abordados, pois cumpriu seus objetivos de favorecer a consolidação do conhecimento científico e respeitar a diversidade de conhecimento tácito de cada aluno, proporcionando a construção e fixação do conhecimento de forma gradual, dinâmica e lúdica.

**Palavras chave:** Jogo didático; Atividade Lúdica; Recursos Didáticos; Educação Sexual.

### **ABSTRACT**

The aim of the present study was to evaluate, through a student opinion questionnaire, the didactic game "Desafio da Reprodução", developed as a complementary tool in the approach of contents related to the anatomy of male and female reproductive systems, pregnancy, use of contraceptive methods and sexually transmitted diseases, in Basic Regular Education. The data obtained indicate a good evaluation of the didactic game, so that we can consider it adequate as a support tool in the teaching-learning process of the topics addressed, since it fulfilled its objectives to favor the consolidation of scientific knowledge and respect the diversity of knowledge tacit of each student, providing the construction and fixation of knowledge in a gradual, dynamic and playful way.

**Keywords:** Didactic Game; Playful Activities; Didactic Resources; Sexual Education.

## **1 Introdução**

A atenção às questões sobre reprodução humana e temas relacionados parece despertar na adolescência. As transformações físicas decorrentes da ação dos hormônios sexuais, associadas à curiosidade (inerente ao ser humano) e estímulos externos parecem potencializar o início de uma vida sexual de forma precoce, muitas vezes, sem planejamento e os devidos cuidados (NINAUS et al., 2016).

A produção cada vez mais constante na mídia do sexo e erotismo propicia a precocidade de iniciação sexual, bem como a banalização. Essa problemática demanda uma abordagem sobre a sexualidade com crianças e adolescentes, para suscitar uma educação sexual mais efetiva, criando barreiras para diminuir os agravantes existentes (MOIZÉS e BUENO, 2010, pág. 206).

Segundo Theobald et al. (2012), a educação em saúde busca aumentar o nível de conhecimento dos adolescentes, influenciar suas atitudes e leva-los a práticas sexuais saudáveis. A escola, portanto, tem importante papel no que tange a transmissão de informações corretas e desmistificação dos temas relacionados à reprodução humana (MORALES e BATISTA, 2010). Oliveira et al. (2012) destacam a importância de se abordar os conteúdos de forma dinâmica, o que favorece a construção de conhecimentos sistematizados. Segundo Moreira e Folmer (2010), faz-se necessária a criação de material diferenciado, tendo em vista que o trabalho com essa temática em sala de aula pode, muitas vezes, apresentar dificuldades (OLIVEIRA et al., 2012).

Nesse sentido, jogos didáticos podem ser excelentes ferramentas no processo de apropriação do conhecimento (BRASIL, 2008), uma vez que estimulam a discussão de temas relevantes (SCHALL et al., 1999; YONEKURA e SOARES, 2010) e a interação interpessoal de aluno-aluno e professor-aluno, além da própria relação intrapessoal (na qual o aluno analisa suas posturas e conhecimentos). Para Chateau (1987) a utilização dos jogos no processo ensino-aprendizagem é uma forma de preparar o indivíduo para o convívio social.

[...] o jogo prepara para o trabalho, é que ele é introdutório ao grupo social. Para o grande, jogador é cumprir uma função, ter um lugar na equipe, o jogo, como o trabalho, é, por conseguinte, social. Por ele, a criança toma contato com as outras, se habitua a considerar o ponto de vista de outrem, e sair de seu egocentrismo original. O jogo é atividade de grupo (CHATEAU, 1987, p. 126).

Jogos didáticos favorecem a concentração, a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança (VYGOTSKY, 1998), bem como desenvolvem a capacidade afetiva (BRASIL, 2008). São reconhecidos como importantes ferramentas auxiliares na construção do conhecimento científico, podendo ser utilizados até mesmo no processo avaliativo dos discentes (MENECHINI e SILVA, 2011). Segundo Miranda et al. (2016a) quando o jogo didático está associado a conteúdos de difícil aprendizagem e/ou extensos, os benefícios obtidos são diferenciados. Sobretudo se considerarmos que, geralmente esses conteúdos são transmitidos de forma tradicional, com ênfase na memorização por meio de questionários, do uso do livro didático e do quadro, o que acaba por torna-se uma mera “transferência” de conteúdo disciplinar, onde os alunos não são sujeitos ativos no processo ensino-aprendizagem, não são levados a explorar sua criatividade, nem a refletir sobre as relações entre o que é ensinado na escola e o que é vivido no seu cotidiano. Para Antunes (2003), o ambiente educacional deve ser um canal de interação entre o conteúdo programático e o mundo.

Nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado. Ao contrário, modelam ativamente seu próprio ambiente e se tornam agentes de seu processo de crescimento e das forças ambientais que elas mesmas ajudam a formar. Em síntese, o ambiente e a educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para o seu mundo (ANTUNES, 2003, p. 16).

Partindo desse pressuposto, tem-se a necessidade de criar mecanismos de estímulo, de fomento ao interesse pelas aulas por parte dos educandos. Nesse sentido, pode-se afirmar que jogos didáticos são ferramentas que atendem a essa demanda, pois fortalecem o processo de ensino-aprendizagem de

forma divertida, didática e prazerosa (MIRANDA et al., 2016b), além de proporcionar, nos educandos, o desenvolvimento de suas habilidades e estimular a criatividade e o senso de cooperação, o trabalho em equipe.

O presente trabalho teve por objetivo avaliar o jogo didático “Desafio da Reprodução”, desenvolvido para aplicação e uso como ferramenta complementar na abordagem de conteúdos relacionados a anatomia dos aparelhos reprodutores masculino e feminino, gravidez, uso de métodos contraceptivos e doenças sexualmente transmissíveis, de forma a auxiliar na aquisição de conhecimento científico e motivar alunos do 8º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Escola Viva Professora Edy Belloti (Santo Antônio de Pádua/RJ), atendida pelo PIBID Ciências Naturais – Pádua, ao estudo da disciplina de Ciências.

## 2 Materiais e Métodos

O jogo é composto por 1 tabuleiro com 31 casas, 40 “cartas-pergunta” (com a resposta correta sinalizada), um dado de 6 faces (para determinação da ordem do jogo e números de casa a avançar no tabuleiro) e 4 pinos coloridos (Figura 1).



**Figura 1:** Kit do jogo didático "Desafio da Reprodução".

Para iniciar o jogo, primeiramente, a turma é dividida em no máximo quatro equipes, e cada uma deve ter um representante; cada representante faz o lançamento do dado para definir a ordem de participação; inicia a partida quem tirar o maior número e segue-se a ordem decrescente. As cartas deverão ser colocadas em uma única pilha com a face das perguntas voltada para baixo. O professor (que atua como mediador da atividade) retira uma carta da pilha e lê a questão para a primeira equipe que, em caso de acerto, adquire o direito de lançar o dado e avançar o número de casas correspondente ao valor obtido, e em seguida passar a vez à equipe seguinte; caso erre a resposta, a equipe não lança

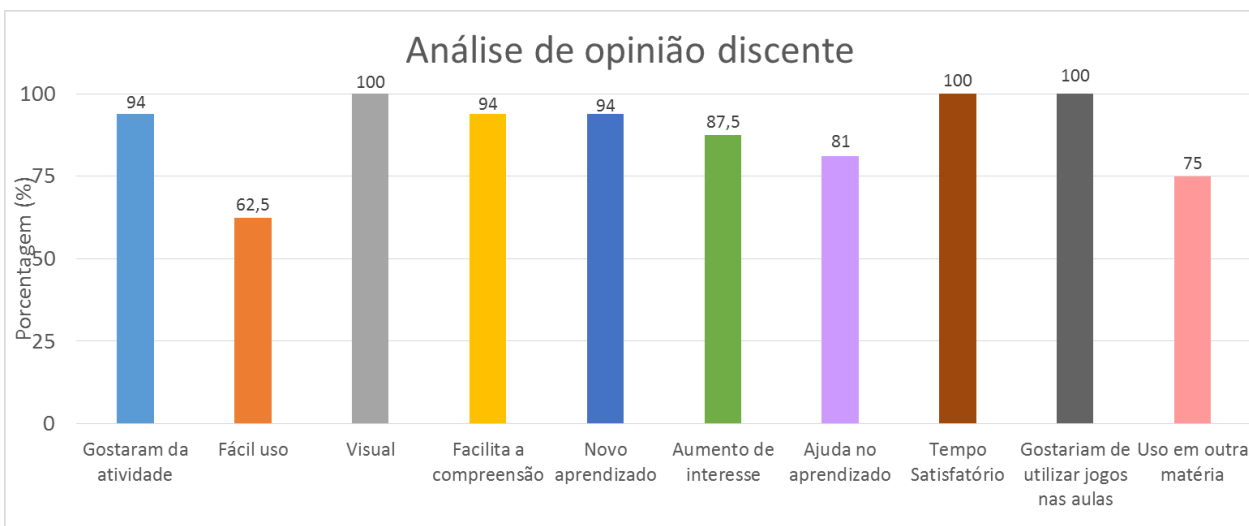
o dado, seu pino colorido fica no mesmo lugar e a vez passa para a equipe seguinte. Se o pino parar em uma “casa surpresa”, a equipe deverá seguir as instruções nela contida. Vence o jogo, a equipe que primeiro atingir a final da trilha (casa 31). Para isso, basta obter, no lançamento do dado, um valor igual ou superior ao necessário.

O jogo didático foi aplicado em uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental Regular da Escola Municipal Escola Viva Professora Edy Belloti (Santo Antônio de Pádua/RJ). Para verificação da qualidade técnica do jogo desenvolvido, foi realizada uma avaliação na qual o parâmetro adotado foi a usabilidade.

Para esta avaliação foi utilizado um questionário de composto por 10 perguntas fechadas e uma aberta: (a) Sobre a atividade que você usou hoje, o que você achou?; (b) A atividade estava fácil de ser usada? Se você encontrou alguma dificuldade, assinale qual foi; (c) O que você achou do visual da atividade?; (d) Quanto a atividade ajudou na compreensão do conteúdo?; (e) Você aprendeu algo novo com esta atividade?; (f) O uso de atividades diferentes nas aulas de Ciências aumenta seu interesse em estudar mais esta disciplina?; (g) Em sua opinião, a utilização desta atividade é apenas um momento de diversão durante a aula ou ela ajuda no aprendizado dos conteúdos explicados pelo professor, de forma divertida?; (h) Sobre o tempo da atividade; (i) Gostaria de utilizar mais atividades como esta durante as aulas?; (j) Gostaria que esta atividade fosse realizada em outra matéria?; (k) Comentários gerais (sugestões, dúvidas, críticas, etc.).

### 3 Resultados e Discussão

Para a avaliação técnica do jogo didático “Desafio da reprodução”, o questionário de usabilidade foi aplicado a 16 alunos de uma mesma turma, e teve como resultado os índices apresentados na figura 2.



**Figura 2:** Resultado da análise da usabilidade do jogo didático "Desafio da Reprodução" por discentes.

Analisando a figura 2 e levando em consideração as observações feitas durante a aplicação da atividade, podemos afirmar que houve uma avaliação positiva do jogo didático “Desafio da Reprodução”, uma vez que a atividade foi considerada boa ou ótima por 94% dos discentes

participantes. Jogos didáticos facilitam e dinamizam o processo de ensino e aprendizagem, sobretudo quando os alunos estão emocionalmente envolvidos na atividade (SANTANA e REZENDE, 2009).

Com relação à facilidade do uso do jogo desenvolvido, para 62,5% o jogo foi considerado de fácil utilização; para os que indicaram dificuldade no uso, a compreensão das regras, apesar de simples, foi o principal ponto destacado. A percepção das regras é uma das representações mentais desenvolvidas com o uso de jogos didáticos no processo de ensino (KISHIMOTO, 2006). A dificuldade de compreensão das regras apresentada por alguns alunos pode ser sanada através da adoção (pelos docentes e pela instituição de ensino) e do uso mais frequente de atividades, em sala de aula, que desenvolvam o raciocínio lógico e crítico, bem como todo o sistema cognitivo e psicomotor (ROSSER *et al.*, 2007).

Todos os alunos participantes aprovaram o *layout* do jogo, o que indica boas escolhas durante o desenvolvimento da atividade para a apresentação visual de acordo com o público alvo e a finalidade da mesma. Cabe ressaltar que o jogo didático “Desafio da Reprodução” foi elaborado com material de baixo custo e fácil aquisição, como os produzidos por Alves *et al.* (2016) e Miranda *et al.* (2016a, 2016b).

Para 94% dos alunos, a atividade contribuiu para a compreensão do conteúdo, o que significa que os dados científicos abordados na atividade foram apropriados para o auxílio na construção/consolidação do conhecimento científico sobre reprodução humana e demais temas abordados no jogo didático desenvolvido. O auxílio na compreensão de conteúdos é uma das vantagens da utilização de jogos didáticos, apontadas por Grando (2001).

A análise das respostas para a quinta questão corroboram com o exposto acima, uma vez que 94% dos alunos participantes afirmaram que aprenderam alguma “informação nova” com a utilização do jogo didático, o que corrobora com a afirmação de Luna *et al.* (2012) de que jogos didáticos quando bem utilizados possibilitam assimilação de novos conhecimentos.

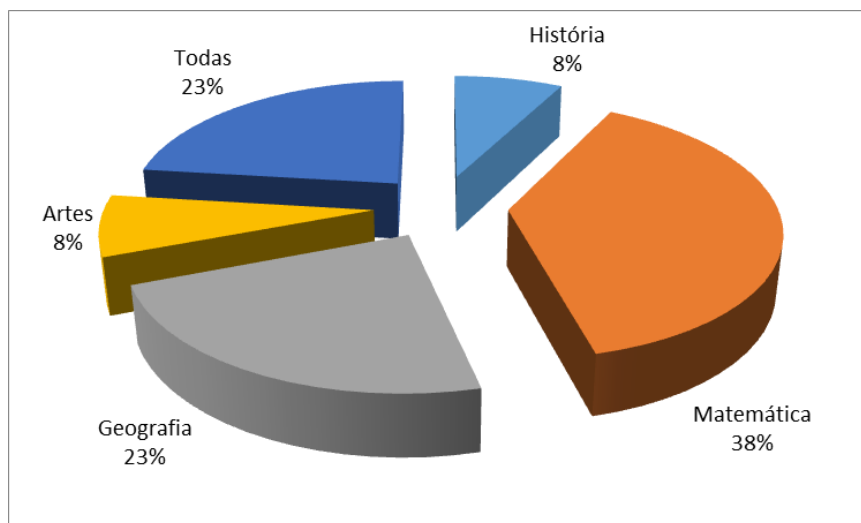
A forma diferenciada de abordagem dos conteúdos selecionados para o jogo didático fomentou o interesse de 87,5% dos alunos em estudar Ciências. Pinto *et al.* (2015) também registraram aumento do interesse dos alunos em estudar Ciências a partir da utilização de jogos didáticos. Durante o jogo, os alunos foram participativos e estiveram atentos às questões tanto para as suas equipes, quanto para as adversárias, discutindo sobre quais seriam as melhores respostas. Após a realização da atividade, os alunos relataram que aprenderam novos conteúdos, e que muitas das questões contidas nas “cartas-perguntas” tratavam de dúvidas que possuíam, o que também ajudou a compreender melhor a temática abordada. Por isso, o resultado positivo, indicado por 81% dos alunos, sobre os benefícios do uso de jogos didáticos para aprendizado dos conteúdos abordados.

Os resultados das questões sobre o visual do jogo, o aprendizado de novos conteúdos e o aumento no interesse no estudo de Ciências, em análise conjunta, corroboram Juran (1998), Neves *et al.* (2013) e Portugal (2013), que apontam que a forma de apresentação de uma atividade didática influencia diretamente no interesse e no desempenho dos alunos que a utilizam. Também indicam a qualidade do jogo didático “Desafio da Reprodução” desenvolvido, uma vez que os resultados indicam igualmente os benefícios apontados pelos pesquisadores acima mencionados.

Todos os alunos consideraram satisfatório o tempo de realização da atividade e gostariam de utilizar mais atividades como o jogo didático “Desafio da Reprodução” durante as aulas. Escolano *et al.* (2011) destacam a importância de a atividade ter início e fim em uma mesma aula, para que a construção do conhecimento e o estímulo intelectual e psicológico não sejam interrompidos (prejudicando as formas de desenvolvimento, anteriormente mencionadas, dos alunos).

Para 75% dos alunos, atividades como o uso de jogos didáticos no processo de ensino deveriam ser utilizadas em outras disciplinas, e não apenas em aulas de Ciências. A figura 3 indica as sugestões

de disciplinas (dadas pelos alunos participantes) nas quais os jogos didáticos poderiam ser utilizados como ferramenta didática.



**Figura 3:** Disciplinas nas quais os alunos gostariam que fossem utilizadas atividades como o jogo didático "Desafio da Reprodução".

Em observação à figura 3, notamos que Matemática continua como disciplina alvo de necessidade de recursos didáticos que possibilitem a melhoria da compreensão por parte dos alunos, pois obteve o maior índice de indicação. Apesar deste resultado não tão inusitado (já que diversos pesquisadores apontam as dificuldades no processo de ensino aprendizagem de Matemática), os demais resultados se mostraram bastante interessantes e expressivos, pois correspondem a indicações de disciplinas da área de Ciências Humanas (Geografia, História e Artes). Esta indicação pode ser tomada como um fator positivo e muito significativo para os pesquisadores que se dedicam ao desenvolvimento de ferramentas e materiais didáticos, a fim de melhorar a compreensão de conteúdos, por vezes, abstratos, complexos e polêmicos. Destaca-se aqui, que a utilização de material lúdico pode fomentar um processo cognitivo questionador, que estimule a reflexão e a aquisição de conhecimento (MASSARA *et al.*, 2004).

#### 4 Considerações Finais

O jogo didático "Desafio da Reprodução" pode ser classificado como um jogo de treinamento, pois possibilita a revisão do conteúdo já estudado de forma prática e dinâmica. A troca de informações ocorrida durante sua aplicação favorece a aprendizagem e solidifica a construção do conhecimento.

Bertoldi (2003) apud Verri e Endlich (2009) afirma que "para que os jogos cumpram seu papel dentro da escola, o professor deve realizar as intervenções necessárias para fazer deste jogo uma aprendizagem"; por isso o jogo didático aqui apresentado conta com a participação do professor como mediador da atividade, pois além da aproximação relacional professor-aluno, o professor pode intervir positivamente no andamento da atividade contribuindo de forma direta e correta com a construção do conhecimento científico proporcionado pela atividade.

Segundo Batista e Pessoa Júnior (2016), a aplicação de jogos didáticos ao conteúdo escolar desenvolve habilidades que envolvem aspectos cognitivos, emocionais e relacionais dos educandos, com reflexos no rendimento escolar. Assim, podemos considerar jogos didáticos excelentes recursos para a construção do conhecimento (SANTOS *et al.*, 2010), meios que somam ao trabalho do professor (ALMEIDA, 2003), enriquecendo e motivando a aprendizagem (ELKONIN, 1998), sobretudo quando bem planejados e organizados.

Os resultados apresentados pela avaliação técnica de usabilidade do jogo didático “Desafio da Reprodução” indicam que o jogo cumpre o objetivo de ser um recurso complementar no ensino dos temas de interesse, além de ter sido desenvolvido de forma acertada quanto a abordagem e apresentação visual para a faixa etária do público alvo. Assim, pode-se afirmar que o jogo desenvolvido foi tecnicamente aprovado para uso como ferramenta didática no processo de ensino de Ciências sobre anatomia dos aparelhos reprodutores masculino e feminino, gravidez, uso de métodos contraceptivos e doenças sexualmente transmissíveis, para o Ensino Fundamental Regular.

## 5 Agradecimentos

Os autores agradecem à CAPES pelo financiamento do Subprojeto PIBID “Ciências Naturais – Pádua” e à equipe gestora da Escola Municipal Escola Viva Professora Edy Belloti.

## 6 Referências

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

ALVES, T.A.; FALCÃO, L.S.; SOUZA, A.T.; AMARAL, T.S.; LIMA, S.P.; CARVALHO, T.B. *Fisio Card Game: um jogo didático para o ensino da fisiologia na educação básica*. **Revista de Ensino de Bioquímica**, v.14, n.1, p.99-120, 2016.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2003.

BATISTA, R.M.Z.; PESSOA JÚNIOR, E.S.F. Jogo de dados como ferramenta auxiliar no ensino de funções orgânicas. **Scientia Amazonia**, v.5, n.3, p.73-79, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Vol. 2: Ciências da Natureza, Matemáticas e suas Tecnologias**. Brasília: MEC, 2008.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ESCOLANO, A.C.M.; GENEROZO, B.D.; DORNFELD, C.B. Jogos: uma proposta lúdica para a aprendizagem de Biologia. **Anais do 3º Congresso Internacional de Educação**, v.1. p.1-14, 2011.

GRANDO, R.C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, p.1-9, 2001.

- JURAN, J.M.A. **A qualidade desde o projeto**. São Paulo: Pioneira. 1998.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes. 2006
- LUNA, I.T.; SILVA, K.L.; DIAS, F.L.A.; FREITAS, M.M.C.; VIEIRA, N.F.C.; PINHEIRO, P.N.C. Ações educativas desenvolvidas por enfermeiros brasileiros com adolescentes vulneráveis à DST/AIDS. **Ciência y Enfermería**, v.18, n.1, p.43-55, 2012.
- MASSARA, C.L; SCHALL, V.T. A Pedagogical approach of Schistosomiasis – An experience in health education in Minas Gerais, Brazil. **Memórias do Instituto Oswaldo Cruz**, v.99, sup. 1.1, p.113-119, 2004.
- MENECHINI, L.R.; SILVA, M.C. Utilização de jogos didáticos: um recurso que favorece o processo de ensino e a aprendizagem. **Iniciação Científica CESUMAR**, v.13, n.2, p.213-226, 2011.
- MIRANDA, J.C.; GONZAGA, G.R.; COSTA, R.C. Produção e avaliação do jogo didático “Tapa Zoo” como ferramenta para o estudo de zoologia por alunos do ensino fundamental regular. **Holos**, v.4, p.383-400, 2016a.
- MIRANDA, J.C.; GONZAGA, G.R.; COSTA, R.C.; FREITAS, C.C.C.; CORTES, K.C. Jogos didáticos para o ensino de Astronomia no Ensino Fundamental. **Scientia Plena**, v.12, n.2, p.1-11, 2016b.
- MOIZÉS, J.S.; BUENO, S.M.V. Compreensão da sexualidade e sexo nas escolas segundo professores do Ensino Fundamental. **Revista da Escola de Enfermagem USP**, v.44, n.1, p.205-212, 2010.
- MORALES, A.S.; BATISTA, C.G. Compreensão da sexualidade por jovens com diagnóstico de deficiência intelectual. **Psicologia: Teoria e Prática**, v.26, n.2, p.235-244, 2010.
- MOREIRA, B.L.R.; FOLMER, V. Educação sexual na escola: construção e aplicação de material de apoio. **Revista Experiências em Ensino de Ciências**, v.6, n.2, p.151-160, 2011.
- NEVES, A.; CAMPOS, F.; BENICIO, I.A.; FILHO, M.; COUTINHO, G.S.; MARTINS, F.V. Design da informação nos jogos digitais. 6º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação; 5º InfoDesign Brasil; 6º Congic - Congresso de Iniciação Científica em Design da Informação, p.1-9, 2013.
- NINAUS, E.B.; TOLOMINI, J.M.; RIBAS, L.R.; KRONBAUER, R.; GÜLLING, R.I.C. Sexualidade: uma questão de educação. **Revista de Extensão**, v.3, n. especial, p.448-454, 2016.
- OLIVEIRA, L.C.; LIMA, J.O.; PAGAN, A.A. O uso de sequência didática para discutir sexualidade. **Anais do VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**, p.1-10, 2012.
- PINTO, L.C.M.; MELO, M.J.C.; LOPES, L.K.C.; SOUZA, J.R.T. A importância dos jogos didáticos para o ensino de ciências no nível fundamental. **14.º Encontro de Profissionais da Área de Química da Amazônia**, p.199-206, 2015.



PORTUGAL, C. **Design, Educação e Tecnologia**. 1.ed. Rio de Janeiro: Rio Books. 2013.

ROSSER, J.C.; LYNCH, P.J.; CUDDIHY, L.; GENTILE, D.A.; KLONSKY, J.; MERRELL, R. The impact of video games on training surgeons in the 21st century. **Archives of Surgery**, v.142, n.2, p.181-186, 2007.

SANTANA, E.M.; REZENDE, D.B. Atividades lúdicas como elementos mediadores da aprendizagem no ensino de Ciências da Natureza. **Enseñanza de las Ciencias**, v.27, p.1008-1012, 2009.

SANTOS, M.A.; RÔÇAS, G.; GOMES, A.P.; SIQUEIRA-BATISTA, R. Jogos educativos: questões teóricas atuais. **II Encontro Nacional de Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente**, p.290-299, 2010.

SCHALL, V.T.; MONTEIRO, S.; REBELLO, S.M.; TORRES, M. Evaluation of the ZIG-ZAIDS game: an entertaining educational tool for HIV/AIDS prevention. **Cadernos de Saúde Pública**, v.15, sup.2, p.107-119, 1999.

THEOBALD, V.D.; NADER, S.S.; PEREIRA, D.N.; GERHARDT, C.R.; OLIVEIRA, F.J.M. A universidade inserida na comunidade: conhecimento, atitudes e comportamentos de adolescentes de uma escola pública frente a doenças sexualmente transmissíveis. **Revista da AMRIGS**, v.56, n.1, p.26-31, 2012.

VERRI, J.B; ENDLICH, A. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percorso**, v.1, n.1, p.65-83, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YONEKURA, T.; SOARES, C.B. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v.18, n.5, p.1-7, 2010.