

Prevenção da violência em crianças e adolescentes: desenvolvimento e validação de um jogo educativo

Prevention of violence against children and adolescents: development and validation of an educational game

Prevención de la violencia en niños y adolescentes: desarrollo y validación de un juego educativo

Aline Ramos Covo de Oliveira^a 

Maria José Sanches Marin^b 

Miriam Fernanda Sanches Alarcon^c 

Geisa dos Santos Luz^b 

Como citar este artigo:

Oliveira ARC, Marin MJS, Alarcon MFS, Luz GS. Prevenção da violência em crianças e adolescentes: desenvolvimento e validação de um jogo educativo. Rev Gaúcha Enferm. 2025;46:e20240334. <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2025.20240334.pt>

RESUMO

Objetivo: Desenvolver e validar um jogo educativo direcionado para a prevenção da violência em crianças e adolescentes.

Método: Trata-se de uma pesquisa metodológica aplicada, realizada entre abril e agosto de 2023. Para o desenvolvimento do jogo, inicialmente, foram realizadas duas oficinas com 19 crianças e adolescentes, com idades entre dez e 14 anos, participantes de um projeto social em uma comunidade de uma cidade de médio porte do Centro-Oeste paulista. As oficinas iniciaram-se com a exibição do curta-metragem *LOU* (Disney Pixar®), seguidas de atividades expressivas, como desenhos e escrita, além de uma discussão em grupo sobre o tema abordado. O jogo foi desenvolvido por um grupo de pesquisa composto por estudantes de graduação e pós-graduação, com base nos dados coletados em oficinas realizadas com o público-alvo e na revisão da literatura da área. Esse processo destacou os diferentes tipos de violência, reflexões e experiências compartilhadas pelos participantes, que contribuíram diretamente para a definição das regras, personagens, narrativa, dinâmica e conteúdo do jogo. A validação ocorreu com a participação de 12 juízes especialistas, e o índice de validação de conteúdo foi utilizado para medir a concordância entre os avaliadores.

Resultados: O jogo de cartas intitulado "Pazear: por um mundo sem violência" foi desenvolvido e validado, alcançando Índice de Validação de Conteúdo de 0,99 na segunda rodada de validação, indicando significativa concordância entre os juízes.

Conclusão: O jogo educativo foi considerado validado por juízes *experts* e mostrou-se uma ferramenta interativa e envolvente, com potencial para prevenir a violência em crianças e adolescentes.

Descritores: Violência; Educação em Saúde; Criança; Adolescente; Jogos e Brinquedos; Atenção Integral à Saúde da Criança e do Adolescente.

ABSTRACT

Objective: To develop and validate an educational game aimed at preventing violence against children and adolescents.

Method: This is an applied methodological research conducted between April and August 2023. To develop the game, two workshops were initially held with 19 children and adolescents aged 10 to 14, participants in a social project within a community in a medium-sized city in the Midwest region of São Paulo state, Brazil. The workshops began with a screening of the short film *LOU* (Disney Pixar®), followed by expressive activities such as drawing and writing, as well as group discussions on the topic addressed. The game was developed by a research team comprising undergraduate and post-graduation students, based on data collected during the workshops with the target audience and a review of the relevant literature. This process highlighted different types of violence, reflections, and experiences shared by the participants, which directly contributed to defining the rules, characters, narrative, dynamics, and content of the game. Validation involved the participation of 12 expert judges, and a content validation index was used to measure agreement among evaluators.

Results: A card game titled "Peacing: for a World without Violence" was developed and validated, achieving a Content Validation Index of 0.99 in the second validation round, indicating significant agreement among the judges.

Conclusion: The educational game was considered validated by expert judges and proved to be an interactive and engaging tool with the potential to prevent violence among children and adolescents.

Descriptors: Violence; Health Education; Child; Adolescent; Games and Toys; Comprehensive Child and Adolescent Health Care.

^a Pesquisador autônomo. Marília, SP, Brasil.

^b Faculdade de Medicina de Marília (FAMEMA), Marília, São Paulo, Brasil.

^c Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Programa de Pós-Graduação em Enfermagem em Atenção Primária à Saúde, Bandeirantes, Paraná, Brasil

RESUMEN

Objetivo: Desarrollar y validar un juego educativo orientado a la prevención de la violencia en niños y adolescentes.

Método: Se trata de una investigación metodológica aplicada, realizada entre abril y agosto de 2023. Para el desarrollo del juego, inicialmente se llevaron a cabo dos talleres con 19 niños y adolescentes de entre 10 y 14 años, participantes de un proyecto social en una comunidad de una ciudad de tamaño mediano en la región del Centro-Oeste del estado de São Paulo, Brasil. Los talleres comenzaron con la proyección del cortometraje LOU (Disney Pixar®), seguida de actividades expresivas, como dibujos y escritura, además de una discusión en grupo sobre el tema tratado. El juego fue desarrollado por un grupo de investigación compuesto por estudiantes de grado y posgrado, basado en datos recolectados durante los talleres con el público objetivo y en una revisión de la literatura relevante. Este proceso destacó diferentes tipos de violencia, reflexiones y experiencias compartidas por los participantes, lo que contribuyó directamente a la definición de las reglas, los personajes, la narrativa, la dinámica y el contenido del juego. La validación se realizó con la participación de 12 jueces expertos, y se utilizó el índice de validación de contenido para medir el nivel de acuerdo entre los evaluadores.

Resultados: Se desarrolló y validó un juego de cartas titulado "Pazear: por un Mundo sin Violencia", alcanzando un Índice de Validación de Contenido de 0,99 en la segunda ronda de validación, lo que indica un acuerdo significativo entre los jueces.

Conclusión: El juego educativo fue considerado validado por los jueces expertos y demostró ser una herramienta interactiva y atractiva, con potencial para prevenir la violencia en niños y adolescentes.

Descriptores: Violencia; Educación en Salud; Niño; Adolescente; Juegos y Juguetes; Atención Integral a la Salud del Niño y del Adolescente.

■ INTRODUÇÃO

A legislação brasileira reconhece a infância e a adolescência como fases de desenvolvimento peculiares e estabelece a necessidade de proteção integral que assegure condições de liberdade e dignidade para essas populações. Apesar dos avanços significativos consagrados por lei, ainda há muito a ser feito para garantir que os direitos das crianças e adolescentes sejam plenamente atendidos⁽¹⁾.

Um dos principais desafios da sociedade atual é o aumento do número de casos de violência contra crianças e adolescentes, especialmente em âmbito familiar. Essa questão representa grandes desafios para a saúde pública, destacando a importância de um acompanhamento mais eficaz por parte das autoridades e profissionais de saúde, uma vez que esse problema desestabiliza a estrutura familiar como um todo⁽²⁾.

Diante da importância de uma infância segura e sem danos, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) define que nenhuma criança ou adolescente será alvo de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão, e que qualquer violação de seus direitos fundamentais, seja por ação ou omissão, será punida. Além disso, é garantido o acesso integral às linhas de cuidado para a saúde da criança e do adolescente por meio do Sistema Único de Saúde, com acesso aos distintos serviços destinados à promoção, proteção e recuperação da saúde⁽¹⁾.

No Brasil, muitas vezes, o ambiente familiar, comunitário, institucional e social é marcado por diversos tipos e manifestações de violência, que impactam a

saúde individual e coletiva, reduzindo o potencial de crescimento e desenvolvimento saudáveis⁽³⁾. Desde a violência doméstica até o *bullying* nas escolas, passando pelo abuso de poder em diversas esferas da sociedade, a presença dessas formas de violência cria um ambiente tóxico que mina os alicerces do bem-estar e da prosperidade.

A violência contra crianças e adolescentes engloba todas as formas de agressão dirigidas a indivíduos com menos de 18 anos, seja perpetrada por pais, cuidadores, colegas, parceiros românticos ou estranhos. Esse grave problema social é multifacetado, enraizado em uma complexa interação de fatores individuais, dinâmicas de relacionamento próximo, contextos comunitários e influências sociais mais amplas⁽⁴⁾.

Dados registram que cerca de 50% das crianças com idades entre dois e 17 anos sofrem (anualmente) violência, em todo o mundo; aproximadamente, 300 milhões de crianças entre dois e quatro anos são vítimas de medidas disciplinares violentas; e cerca de 120 milhões de meninas são vítimas de violência sexual antes de completarem 20 anos de idade⁽⁵⁾. Essas práticas representam um risco para a vida e o bem-estar das crianças, causando danos físicos e psicológicos⁽⁶⁾. Frequentemente, a violência contra crianças e adolescentes é silenciada, e a escassez de dados estatísticos sobre o tema dificulta o desenvolvimento de políticas públicas eficazes, perpetuando a violência de diversas formas. Além disso, há uma carência de qualificação profissional em várias áreas, especialmente na saúde e na educação, para identificar e lidar com a violência^(1,7).

Assim, é necessário desenvolver estratégias mais abrangentes e coordenadas para enfrentar as diversas formas de violência que afetam crianças e adolescentes. O conhecimento que as crianças adquirem sobre si mesmas, seus corpos e seus direitos, bem como sobre as diferentes manifestações de violência, desempenha um papel crucial na prevenção. Essa conscientização capacita-as a reconhecer situações de perigo, defender-se e buscar ajuda quando necessário⁽⁴⁾.

Neste contexto, é vital implementar estratégias educacionais que promovam a conscientização individual e coletiva sobre as responsabilidades em relação à saúde, encorajando e apoiando as pessoas para assumirem maior controle sobre suas vidas, com o objetivo de criar um ambiente saudável, reduzindo a vulnerabilidade e fortalecendo a cidadania⁽⁸⁾.

Para alcançar esses objetivos, é essencial tornar a aprendizagem mais prática e eficaz. A integração de jogos na educação pode proporcionar experiências educacionais importantes, incentivando a participação ativa dos envolvidos no processo⁽⁹⁾. Os jogos educativos, ou *serious games*, têm se mostrado ferramentas valiosas na área da saúde, favorecendo o ensino e a aprendizagem ao ampliar a consciência e o conhecimento dos jogadores, além de promover mudanças comportamentais duradouras⁽¹⁰⁾.

A escolha de um formato lúdico e interativo para a intervenção educativa baseia-se na premissa de que os games podem oferecer uma abordagem envolvente e eficaz para o ensino de conceitos complexos, como o respeito intergeracional e a prevenção de abusos.⁽⁷⁾

A proposta de uso dos jogos educacionais na educação infantil vem sendo sugerida há algumas décadas. Piaget, por exemplo, considerava o jogo como um mecanismo de autoconstrução, contribuindo para o desenvolvimento moral e social⁽¹¹⁾. Essa perspectiva reforça a importância das práticas educativas que utilizam jogos como uma forma eficaz de promover a saúde e o bem-estar.

Diante desse pressuposto, foi realizada pelas autoras uma revisão da literatura, em agosto de 2023, nas bases de dados *Web of Science*, *Scopus*, Literatura Latino-americana e do Caribe em Ciências da Saúde, *Educational Resources Information Centre* e *Medical Literature Analysis and Retrieval System Online*, na qual foram incluídos estudos nos idiomas inglês, português e espanhol, sem recorte de tempo, com o objetivo de identificar

evidências científicas acerca de jogos educativos sobre violência, voltados para crianças e adolescentes. Na busca, observou-se que os estudos abordam, principalmente, a prevenção da violência sexual⁽¹²⁻¹⁵⁾. Além disso, os jogos despontam como ferramentas promissoras para conscientizar, promover empatia e ensinar estratégias de enfrentamento à violência.

No entanto, seu potencial, especialmente no contexto preventivo e na inclusão dos diferentes tipos de violência, ainda é pouco explorado. Uma abordagem mais ampliada, portanto, mostra-se relevante para a educação contemporânea de crianças e adolescentes, ao oferecer uma alternativa inovadora e eficaz no enfrentamento da violência⁽¹⁶⁾.

Depreende-se, assim, que há escassez de pesquisas que se utilizam de estratégias educativas inovadoras, voltados para a prevenção da violência contra crianças e adolescentes de forma mais abrangente e evidencia a necessidade de iniciativas que utilizem ferramentas interativas para promover conscientização e mudanças comportamentais eficazes.

Diante do exposto, formulou-se a seguinte pergunta de pesquisa: como desenvolver e validar um jogo educativo eficaz para a prevenção da violência em crianças e adolescentes? Com base nessa questão, este estudo tem como objetivo desenvolver e validar um jogo educativo direcionado para a prevenção da violência em crianças e adolescentes.

■ MÉTODO

Realizado entre abril e agosto de 2023, este estudo caracteriza-se como uma pesquisa metodológica aplicada, amplamente utilizada na elaboração de Tecnologias Cuidativo-Educacionais (TCE)^(17,18), cujo foco é o desenvolvimento de uma ação educativa sobre a prevenção de violência contra crianças e adolescentes. Sua condução ocorreu em três etapas: levantamento das necessidades da população-alvo; elaboração do conteúdo, definição do formato e regras do jogo; e validação do conteúdo e aparência do jogo.

O estudo foi desenvolvido em um projeto social mantido por uma organização não governamental, em uma região periférica de uma cidade de médio porte do Centro-Oeste paulista, que possui 237.627 habitantes, de acordo com os dados apresentados pelo IBGE no Censo de 2022.

A localidade abriga cerca de 200 famílias, em sua maioria dependente de trabalho informal, como pedreiros, diaristas e manutenção; e para alguns moradores, o tráfico de drogas também constitui uma fonte de renda. Na região, existe uma Unidade de Saúde da Família (USF), um Centro de Referência de Assistência Social (CRAS), uma escola de educação infantil, uma escola de ensino fundamental e uma escola de ensino médio. O referido projeto tem como proposta a inserção de atividades para crianças e adolescentes, no cotidiano dos moradores da comunidade. Tais atividades incluem reforço escolar e futebol, além de oferecer café da manhã, almoço, jantar, sessões de cinema e ensino religioso. Em sua sede própria são atendidas, aproximadamente, 70 crianças e adolescentes, através de doações feitas, na grande maioria, por pessoas físicas.

Na primeira etapa do estudo, cuja finalidade foi o levantamento das necessidades da população-alvo, foram realizadas duas oficinas, tendo como critérios de inclusão: ter idades entre 10 e 18 anos, alfabetizados e frequentar as aulas de reforço oferecidas pelo projeto social. Para a captação dos participantes da oficina, foi realizado um encontro no projeto social com crianças e adolescentes, a partir de dez anos, acompanhados de seus responsáveis legais. Eles foram convidados pelo responsável do projeto social, sendo que, de um total de 29 famílias com crianças e adolescentes na faixa etária definida, 19 compareceram ao encontro.

Durante o encontro, foram apresentados os objetivos do estudo e como as atividades seriam desenvolvidas, além de reforçada a importância da participação das crianças e adolescentes, com o objetivo de desenvolver um jogo educativo abordando a prevenção da violência. Após a explicação detalhada do procedimento da pesquisa, todos os responsáveis, bem como as crianças e adolescentes presentes, concordaram em participar e assinaram os termos de consentimento e assentimento livre e esclarecido, respectivamente. Na ocasião, também foi definido o melhor dia e horário para a realização das oficinas e solicitado o número do *WhatsApp*® dos responsáveis para reforçar o convite e lembrar a atividade, um dia antes da data programada.

Assim, as oficinas ocorreram em turnos distintos, nas dependências do projeto social, garantindo a participação de 10 crianças e adolescentes na primeira oficina e nove na segunda.

Com duração aproximada de uma hora, as oficinas iniciaram-se com a exibição do curta-metragem "LOU", da Disney Pixar®. A trama, que aborda questões de convivência e resolução de conflitos, serviu como disparador para reflexões dos participantes. Em seguida, foram disponibilizadas folhas de sulfite, lápis e canetas coloridas para que as crianças e adolescentes expressassem suas percepções por meio de desenhos e escritas sobre situações de violência vivenciadas ou observadas no cotidiano. Após essa atividade, uma discussão em grupo foi conduzida, permitindo que os participantes compartilhassem suas reflexões e sugerissem formas de prevenir ou lidar com situações de violência. A mediação das oficinas foi realizada por uma enfermeira e uma psicóloga, garantindo uma abordagem sensível e interdisciplinar ao tema.

As discussões e os materiais produzidos nas oficinas foram registrados em áudio e complementados por anotações em um diário de campo. Na sequência, o material coletado passou por análise de conteúdo, possibilitando o agrupamento dos dados em padrões e temas. Salienta-se, no entanto, que, embora tenha se buscado estabelecer um ambiente acolhedor e pautado em atividades interativas, as falas dos adolescentes apresentam informações pontuais. As falas das crianças ou adolescentes foram codificadas PO (Participantes das Oficinas) seguida pela ordem numérica.

Na segunda etapa do estudo, que trata da elaboração do conteúdo, aparência e regras do jogo, foram seguidos os dez passos propostos por Jaffe⁽¹⁹⁾:

1. Descrever os objetivos do jogo, determinando claramente os objetivos e o conteúdo; **2. Verificar a adequação do jogo ao contexto da violência**, garantindo que os conceitos sejam relevantes e melhorem a compreensão do tema, além de considerar se há espaço para sua implementação; **3. Estimular a competição**, isto é, o jogo deve representar um desafio que promova interesse e motivação para participar (embora seja comum haver vencedores, em jogos educativos todos devem sentir que a experiência é estimulante); **4. Definir as regras do jogo**, estabelecendo os papéis dos participantes, o cenário e como o jogo será jogado, garantindo que os jogadores tenham um papel ativo; **5. Priorizar a diversão**, ou seja, o jogo deve ser divertido, oferecendo experiências reflexivas e inteligentes que resultem em aprendizado; **6. Fornecer**

retorno imediato aos participantes, ajudando os participantes a ajustar seus conhecimentos e melhorar sua performance; **7. Considerar as necessidades dos participantes**, adaptando o jogo à população-alvo, levando em conta fatores como idade, gênero, cultura, etnia, contexto socioeconômico, entre outros; **8. Realizar testes em campo para identificar erros e fazer ajustes necessários**; **9. Implementar um mecanismo de avaliação**, aplicando o jogo para verificar sua usabilidade e jogabilidade; **10. Divulgar o jogo**, promovendo-o, para possibilitar mais pesquisas e estabelecer a consistência de sua confiabilidade e validade por meio de sucessivas aplicações.

Os dados coletados durante as oficinas passaram por discussões e análise dos integrantes de um grupo de pesquisa composto por estudantes de enfermagem, medicina, mestrandos e doutores, visando ao desenvolvimento do jogo, sendo que, na ocasião, as principais falas dos participantes foram agrupadas, destacando-se, principalmente, os tipos de violência abordados. Além disso, as reflexões e experiências compartilhadas pelos participantes foram traduzidas diretamente em elementos do jogo, como enredos, personagens e desafios. Por exemplo, os desenhos das crianças inspiraram a criação dos personagens e cenários do jogo, enquanto as sugestões e discussões em grupo nortearam a elaboração de mensagens educativas e estratégias que reforçam a cooperação e o respeito mútuo.

O jogo foi desenvolvido utilizando a plataforma Canva para *design* e comunicação visual, com imagens obtidas da plataforma *Freepik*®, que oferece conteúdo livre de direitos autorais. A base para o conteúdo do jogo incluiu tanto as contribuições dos participantes quanto as evidências da literatura, assegurando sua relevância pedagógica e cultural.

Na terceira etapa, a validação contou com juízes especialistas na área da criança e do adolescente: profissionais da área da saúde (um psicopedagogo, dois assistentes sociais, dois enfermeiros, dois médicos, dois psicólogos), profissional da área jurídica (um delegado de polícia), profissionais da área de educação (dois professores), totalizando 12 juízes. Os juízes foram selecionados por conveniência, considerando a necessidade de contar com profissionais de diferentes áreas de atuação inseridos tanto em cenário acadêmico quanto assistencial, a partir do conhecimento da própria

equipe de construção do jogo. Assim, foram incluídos os profissionais que, em suas atuações, atendem ou atenderam crianças e/ou adolescentes vítimas de violência por pelo menos um ano, visando assegurar uma avaliação fundamentada e contextualizada, conferindo maior credibilidade ao processo de validação do jogo.

O instrumento utilizado para validação do jogo foi adaptado de um questionário já validado para esse fim e conta com as seguintes dimensões: **conteúdo**, ou seja, avaliação se o recurso educativo é adequado para representar uma determinada temática; e **aparência**, relacionada à apresentação e clareza do jogo⁽²⁰⁾. O instrumento conta com afirmações seguidas de uma escala tipo *Likert* com pontuação de um a quatro, com as seguintes opções de resposta: um – não se aplica; dois – insatisfatório; três – satisfatório com correções; quatro – satisfatório, além de um campo aberto para comentários. O jogo foi avaliado em formato digital, portanto, a qualidade do material físico não pôde ser analisada. Após cada item do questionário, foi incluída uma questão para coletar sugestões dos juízes, permitindo que eles contribuíssem com o conteúdo e a aparência do jogo educativo.

O contato com os juízes especialistas foi realizado via rede social *WhatsApp*®, com o objetivo de explicar o propósito da atividade e verificar o interesse em participar da validação, e todos os convidados aceitaram o convite. Após a aceite dos especialistas, foi enviado digitalmente um exemplar do jogo acompanhado de uma carta de apresentação, do instrumento de validação e do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O TCLE foi assinado, escaneado e devolvido logo em seguida via *WhatsApp*®. Após a entrega do material, foi estabelecido um prazo de dez dias para a devolução.

Os 12 juízes que aceitaram o convite para participar da pesquisa devolveram o instrumento preenchido, via *WhatsApp*®. Embora tenha havido atraso na entrega, isso não comprometeu o desenvolvimento do trabalho. Visando à preservação do anonimato, os juízes foram identificados com a letra “J” seguida pelos respectivos números ordinais (J1, J2, J3...J12).

Os instrumentos preenchidos pelos juízes especialistas foram dispostos em uma planilha do Microsoft Excel®. Para determinar a concordância entre os juízes na validação do jogo, foi utilizado o Índice de Validação de Conteúdo (IVC), que mede a proporção de juízes

que concordam com determinados aspectos do instrumento e de seus itens. Inicialmente, cada item é analisado individualmente e, depois, o instrumento como um todo. A concordância mínima deve ser de 0,80⁽²⁰⁾. Após a primeira etapa de validação, foram realizadas as alterações sugeridas, e o jogo foi submetido a uma segunda rodada de validação.

Para avaliar a relevância/representatividade, empregou-se uma escala tipo *Likert* com pontuação de 1 a 4 da seguinte forma: 1 = não se aplica (NA); 2 = insatisfatório (I); 3 = satisfatório com alterações (SA); 4 = satisfatório (S). O escore do índice é calculado pela soma dos itens que foram assinalados por “3” ou “4” pelos juízes dividido pelo número total de respostas⁽²¹⁾. Nesta proposta, os itens com pontuação “1” e “2” devem ser revisados ou eliminados, o que não ocorreu na presente validação.

O estudo seguiu a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde e recebeu aprovação do Conselho de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos (CEP) da instituição proponente, sob o Parecer nº 4.679.507, CAAE 67384723.4.0000.5413.

■ RESULTADOS

No desenvolvimento do estudo, inicialmente, foram realizadas duas oficinas, sendo que a primeira delas contou com dez participantes, com idades entre 11 e 14 anos, sendo oito (80%) do sexo feminino e dois (20%) do sexo masculino. Na segunda oficina, nove crianças e adolescentes, com idades entre dez e 11 anos: seis (66,6%) do sexo feminino e três (33,3%) do sexo masculino.

Na análise das falas dos participantes das oficinas, encontram-se temas recorrentes que apresentam diversos tipos de violências, incluindo violência escolar, violência verbal, violência psicológica, discriminação e racismo, violência sexual, violência contra animais, violência patrimonial, violência comunitária e violência doméstica. Essas formas de violência evidenciam a diversidade de situações que impactam negativamente o bem-estar das vítimas.

Seguem alguns exemplos retirados das falas, dos textos e desenhos realizados pelos participantes que especificam os tipos de violências e percepções abordadas: “Quando um amigo ameaça bater na hora da saída da escola” (PO12) / “Quando um amigo xinga no futebol” (PO15) / “Às vezes tem briga na escola” (PO8)

/“Apelidar o colega, mesmo ele não gostando” (PO10) / “Fazer *bullying*” (PO4) / “Racismo contra a professora” (PO14) / “A professora é a pior da escola, ela grita e briga com os alunos” (PO6) / “Um conhecido do bairro abusou de um cavalo” (PO11) / “Uma conhecida foi abusada pelo padrasto” (PO2) / “Violência é quando o homem quer colocar a mão na perna, mandar beijo, tirar foto, fazer algo que o outro não gosta” (PO7) / “Pegar as coisas do outro sem pedir” (PO9) / “Pessoas que roubam e matam” (PO5) / “Tentaram roubar a sobrinha de um amigo meu” (PO13) / “Machucar animal” (PO16) / “Fazer o que o outro não quer” (PO3) / “Tio que prende a tia em casa e não deixa sair.” (PO1)

A Figura 1 apresenta uma manifestação visual das vivências e observações desses jovens, exemplificada por uma situação de racismo.



Figura 1 – Desenho realizado na oficina. Marília, SP, Brasil, 2023
Fonte: Elaborado por participante da oficina, 2023

A partir dos dados obtidos nas oficinas e pautando-se na literatura que aborda as causas, consequências e formas de prevenção, os integrantes do grupo de pesquisa reuniram-se sob a coordenação da pesquisadora responsável, com a finalidade de criar um jogo que fosse motivador, capaz de orientar e estimular a criatividade das crianças e adolescentes. Inicialmente, realizaram-se reuniões para a definição do conteúdo a ser abordado, para se refletir e chegar a um consenso, objetivando o refinamento do material. Em seguida, discutiram-se os elementos necessários para sua composição, como público-alvo, cenário, personagens, narrativa, dinâmica

e conteúdo. Alguns conceitos iniciais foram criados por meio de *brainstorm* das ideias individuais e coletivas da equipe, além da inclusão de conteúdos relacionados à prevenção da violência, com base nos dados coletados nas oficinas realizadas com crianças e adolescentes.

A partir dessas definições, iniciou-se a reflexão sobre o tipo de jogo mais apropriado para atender às necessidades identificadas, o que levou o grupo a propor um jogo de cartas pela sua praticidade e facilidade de acesso, cujo título é “Pazear: Por um Mundo sem Violência”. O título foi escolhido devido ao significado deste verbo e a sua proximidade com o tema em questão: “Pazear” significa estabelecer paz ou harmonia⁽²²⁾. Na sequência, elaborou-se um manual de instruções, incluindo o conteúdo, objetivo e instruções do jogo. Posteriormente, seguiu-se à definição do *design* que fosse apropriado à população-alvo. Para essa construção, foram realizados encontros presenciais e *online*.

O jogo educativo “Pazear” é uma ferramenta projetada para desenvolver competências como autonomia e

tomada de decisão em situações cotidianas relacionadas à violência, com o objetivo de considerar vencedor o jogador que acumular mais pontos. É destinado a jogadores (de quatro a seis) com idade mínima de dez anos. O jogo inclui um manual explicativo (Figura 2) e é composto por 131 cartas: 63 de ataque (cor preta), 48 de defesa (cor azul), 10 de erro (cor vermelha) e 10 de acerto (cor preta), além de 40 botões de pontuação (cor amarela, Figura 2). As cartas de ataque (Figura 3) descrevem situações de violência enfrentadas por crianças e adolescentes, enquanto as cartas de defesa (Figura 3) representam ações que combatem a violência. Durante o jogo, os participantes selecionam a melhor carta de defesa para confrontar a carta de ataque da rodada. Existem também cartas de defesa confundidoras (cor azul, Figura 3), que não representam atitudes adequadas, mas os jogadores têm o poder de escolha durante a partida. Estas cartas são agrupadas junto às cartas de defesa consideradas como respostas mais assertivas, sem discriminação.



Figura 2 – Manual explicativo. Marília, SP, Brasil, 2023

Fonte: Elaboração própria, 2023



Figura 3 – Cartas de ataque, defesa e defesa confundidora, Marília, SP, Brasil, 2023.
Fonte: Elaboração própria, 2023

No início do jogo, as cartas de ataque e defesa são embaralhadas separadamente, e cada jogador recebe três cartas de cada tipo, além de uma carta de erro, uma de acerto e três botões. O jogador que distribui as cartas inicia a partida escolhendo uma carta de ataque, enquanto os demais, em sentido horário, escolhem cartas de defesa que melhor se relacionem com a carta de ataque. Alternadamente, podem comprar uma carta de defesa do monte, descartando outra. Após todos jogarem, o jogador inicial usa cartas de erro e acerto para votar na melhor e na pior defesa, com os demais jogadores fazendo o mesmo, sem votar em suas próprias cartas. A carta mais votada ganha um ponto, enquanto a menos votada perde um ponto, e em caso de empate, o jogador inicial decide. Pontos são acumulados ao pegar botões do monte externo e perdidos ao devolver botões iniciais. As rodadas se repetem conforme desejado, com alternância do distribuidor de cartas, até que as cartas se esgotem ou os participantes decidam encerrar. O mediador desempenha um papel crucial ao auxiliar na problematização das situações de violência, promovendo diálogo e aprendizado sobre prevenção, tornando o jogo uma ferramenta pedagógica valiosa para crianças e adolescentes.

Na validação do jogo, os profissionais que atuaram como juízes avaliadores do jogo de cartas apresentaram idade de $38,6 \pm 7$ anos (média $\pm$ desvio padrão), com experiência na área de atuação de $14,3 \pm 7$ anos. Quanto à área de formação, participaram dois professores, dois médicos, três psicólogos, um profissional do direito, dois assistentes sociais e dois enfermeiros. Esses profissionais possuem especializações em áreas como neurociência comportamental, psicopedagogia, educação inovadora, pediatria, saúde mental, gestão estratégica, violência doméstica, neuropsicologia, terapia cognitiva e familiar, entre outras. Entre as titulações, incluem-se dois especialistas, oito mestres e dois doutores, refletindo conhecimentos diversificados e alta qualificação para contribuir na validação do jogo.

Na Tabela 1, estão os resultados da primeira e segunda etapas de validação realizadas pelos juízes experts, incluindo o percentual de concordância e o índice de validação de conteúdo do jogo de cartas.

Apesar de ter alcançado a média de 0,97 no cálculo do **IVC** do questionário validado na primeira etapa, o jogo foi revisado conforme as sugestões feitas pelos juízes.

Na comparação entre a 1ª e a 2ª etapa da validação do jogo, observa-se uma evolução positiva em quase todos os critérios. Embora a avaliação tenha sido muito boa na primeira etapa (com pontuações acima de 0,9), a segunda etapa apresentou melhorias significativas, especialmente em aspectos como a clareza das figuras, a adequação do vocabulário e a relevância do conteúdo. O índice geral aumentou de 0,97 para 0,99, indicando que o jogo se tornou ainda mais adequado ao longo do processo, tanto em termos de conteúdo quanto de apresentação. De maneira geral, o jogo atingiu elevados padrões de qualidade e relevância, com apenas um pequeno ajuste necessário na avaliação da parte física do material, que não foi previamente analisada, portanto, recebeu algumas respostas “1” (NA - Não se aplica), uma vez que a impressão ocorreu somente após a finalização da versão final do jogo.

Além disso, as sugestões descritas pelos juízes em cada item do questionário contribuíram para aprimorar o material, ajustando-o de acordo com os objetivos pedagógicos e com as necessidades do público-alvo. No Quadro 1, apresenta-se uma síntese com as principais sugestões dos juízes.

Tabela 1 – Índice de validação de conteúdo do jogo de cartas na 1ª e 2ª etapa de validação. Marília, São Paulo, Brasil. 2024.

AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO		
Objetivos do jogo	IVC (1ª etapa)	IVC (2ª etapa)
1. As informações contidas estão de acordo com a vivência das crianças e adolescentes	1	1
2. É coerente do ponto de vista educativo	1	1
3. As informações estimulam mudanças de atitude	0,92	0,98
4. Pode circular no meio científico	0,98	1
5. Atendem aos objetivos de profissionais envolvidos no trabalho com crianças e adolescentes.	0,98	1
Relevância do jogo	IVC (1ª etapa)	IVC (2ª etapa)
6. Os itens ilustram aspectos importantes que contribuem para a prevenção da violência.	1	1
7. O jogo propõe e estimula a construção de conhecimentos	0,92	1
8. O jogo apresenta aspectos-chave que devem ser reforçados junto às crianças e aos adolescentes.	0,96	1
Conteúdos abordados no jogo	IVC (1ª etapa)	IVC (2ª etapa)
9. O conteúdo atinge com precisão o tema e suas abordagens	0,94	1
10. O conteúdo está disposto de forma completa e abrangente	0,96	1
11. As informações apresentadas estão corretas e atualizadas	0,98	1
12. As informações são compatíveis com a realidade	0,98	1
13. O conteúdo apresentado é adequado para sensibilizar as crianças e os adolescentes em relação ao tema	0,94	1
AVALIAÇÃO DA APARÊNCIA		
Organização do jogo	IVC (1ª etapa)	IVC (2ª etapa)
14. As artes são atraentes e indicam o conteúdo do material utilizado	0,96	0,96
15. O tamanho do título dos conteúdos está adequado	1,00	1,00
16. O papel utilizado e a impressão do conteúdo são apropriados	0,92	0,75
Figuras do jogo	IVC (1ª etapa)	IVC (2ª etapa)
17. As figuras são capazes de chamar a atenção das crianças e dos adolescentes	0,96	1,00
18. As figuras exemplificam as informações necessárias	0,98	1,00
19. As figuras são simples e de fácil compreensão	1,00	1,00

Table 1 – Cont.

20. As figuras complementam as informações do jogo	0,98	1,00
21. As figuras são claras o suficiente	0,96	1,00
Estilo da escrita do jogo	IVC	IVC
22. A fonte e estilo da letra estão adequados	0,98	1,00
23. O texto é cativante e informativo	1,00	1,00
24. O vocabulário é acessível	0,96	1,00
25. O estilo da escrita e vocabulário é compatível com o nível de conhecimento das crianças e dos adolescentes	0,96	1,00
Índice Geral	Geral (1ª etapa)	Geral (2ª etapa)
	0,97	0,99

Fonte: Adaptado de Sousa, 2018

Legenda: (S) Satisfatório, (SA) Satisfatório com alterações, (I) Insatisfatório, (NA) Não se aplica, (IVC) índice de validação de conteúdo.

Quadro 1 – Principais sugestões dos juízes quanto ao conteúdo e aparência do jogo. Marília, São Paulo, Brasil. 2024

Conteúdo (objetivo, relevância e abordagem)	Aparência (organização/escrita/figuras)
Deixar claro que o jogo necessita de mediação de um adulto. (J2) Substituir “opção sexual” por “orientação sexual”. (J5) Evitar expor o gênero do agressor. (J9) Mudar o termo “controlar” a raiva para “regular” a raiva. (J1) O jogo estimula a construção do conhecimento. (J2) O jogo contribuirá para sensibilizar crianças e adolescentes. (J11) Ferramenta lúdica que favorece o diálogo e a aprendizagem. Contribuirá para dialogar. (J5) Utilizar o termo “negro” no lugar de “preto”, por ser mais abrangente. (J4) Incluir o preconceito com deficiência física e mental, além de outras minorias, como albino e orelha/testa avantajada. (J8) Deixar claro que crianças e adolescentes também podem ter atitudes violentas em relação a outras pessoas. (J12)	É importante verificar se as imagens têm direitos autorais antes do uso. (J5) Na carta “Tem um morador no bairro que ninguém conhece, ele disse que vai me dar um presente se eu for sozinho na casa dele”, acho interessante trocar o desenho, ilustrando com um adulto e uma criança ao invés de dois adultos. (J4) Alguma criança podem precisar de ajuda para compreender algumas palavras (por exemplo, empatia). (J2) Algumas cartas estão com as letras muito claras. (J4) As figuras são ótimas, claras e coloridas, e chamam a atenção das crianças e dos adolescentes. (J8) Jogo é ideal para crianças e adolescentes, apresentando abrangência e clareza, com escrita compreensível e proposta dinâmica. (J5)

Com base nas sugestões recebidas e com o objetivo de aprimorar a compreensão do jogo, foram realizadas mudanças na forma de escrita, no conteúdo e adicionado ao manual o papel de um mediador. Sempre que possível, os textos das cartas foram revisados para evitar a identificação do gênero do agressor, permitindo que crianças e adolescentes estejam atentos a qualquer pessoa que ameace cometer violência.

Foram acatadas as sugestões dos juízes em relação à aparência e às figuras do jogo. Outros tipos de preconceito foram adicionados às cartas, e sugestões foram aceitas para que as situações representadas façam parte do cotidiano das crianças e adolescentes, referenciando alguém próximo, a fim de promover a autonomia nas tomadas de decisões.

Correções ortográficas foram realizadas e consideradas algumas sugestões, tais como a substituição de algumas palavras e a cor utilizada nos textos. Mencionou-se que o jogo é ideal para crianças e adolescentes, apresentando abrangência e clareza, com escrita compreensível e proposta dinâmica; mostra-se relevante, e estimula a construção do conhecimento.

O cálculo do **IVC** do questionário validado na segunda etapa obteve média de 0,99, demonstrando que o jogo foi validado.

Os juízes desempenharam um papel crucial na elaboração do jogo educativo, oferecendo sugestões valiosas com base em suas experiências e conhecimento especializado. Suas contribuições ajudaram a aprimorar o conteúdo e a aparência do jogo, garantindo que as cartas e o manual fossem relevantes, claros e alinhados aos objetivos pedagógicos. Além disso, suas análises asseguraram que o jogo fosse não apenas educativo, mas também acessível e adequado ao público-alvo, refletindo de maneira precisa os temas propostos e estimulando a reflexão e aprendizado dos participantes.

O jogo desenvolvido e validado está disponível para acesso público por meio da plataforma ZENODO®, onde se encontram disponíveis as cartas e o manual explicativo. Para acessá-los, os usuários poderão visitar o repositório através do *link*: <https://zenodo.org/records/13150828>.

■ DISCUSSÃO

No presente estudo, foi possível apresentar uma tecnologia educativa que facilita o processo de aprendizagem sobre a prevenção de violência em crianças e adolescentes. Essa tecnologia permite reflexões e interações em grupos, mediada por profissionais da área da saúde e educação, enriquecendo o entendimento e a aplicação dos conceitos discutidos. Assim como observado por outros autores, os jogos educativos são recursos primordiais no processo de ensino e aprendizagem em saúde, pois desempenham papéis fundamentais no crescimento e desenvolvimento integral do indivíduo^(10,11).

Durante as oficinas realizadas com crianças e adolescentes, obtiveram-se informações relacionadas ao conhecimento prévio que eles têm sobre a temática da violência. As crianças foram ouvidas com o objetivo de elaborar um jogo educativo baseado em seus conhecimentos prévios sobre o tema e nas áreas que precisam ser abordadas e transformadas. Isso se aproxima dos princípios da aprendizagem significativa, isto é, novos conhecimentos são adquiridos a partir da interação cognitiva entre o conhecimento prévio e as novas informações (jogo), de forma não arbitrária e não linear⁽²³⁾.

O desenvolvimento de jogos a partir da realidade e do conhecimento prévio das crianças permite que o produto seja mais facilmente compreendido. Além disso, amplia as discussões, trazendo elementos para novas aprendizagens, de forma dinâmica e divertida, atendendo à necessidade de proporcionar informações úteis para a vida cotidiana⁽²⁴⁾.

É inegável a importância da aprendizagem significativa, que envolve a compreensão profunda do conteúdo e a capacidade de aplicá-lo em situações reais. Nesse contexto, a gamificação pode ser um estímulo adicional para os jogadores, pois a busca por recompensas fomenta o desenvolvimento de habilidades e competências relevantes para a vida⁽⁹⁾.

Enquanto estratégia ativa de aprendizagem, os jogos possibilitam a aproximação dos estudantes com as situações a serem estudadas, permitindo a integração entre teoria e prática, tendo as vivências práticas

como disparadoras das reflexões e do aprofundamento. Além disso, a estrutura de trabalho em pequenos grupos também estimula o desenvolvimento da comunicação interpessoal e a capacidade de avaliação do próprio aprendizado e do grupo, fomentando o pensamento crítico e provocando a reflexão sobre o conteúdo aprendido⁽²⁵⁾.

Como ferramentas de ensino, os jogos motivam e engajam os estudantes nas atividades, permitindo a exploração de aspectos como a resolução de problemas, a tomada de decisões e o pensamento crítico. Ainda, eles promovem uma educação dialógica, estimulam a troca de ideias, o debate e a construção coletiva do conhecimento, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais enriquecedor. Assim, eles também transmitem valores e influenciam a visão de mundo dos participantes⁽⁹⁾.

O uso do lúdico e do brincar pode ser uma estratégia eficaz na promoção, prevenção, tratamento e recuperação da saúde, sendo aplicável a crianças e adolescentes em diversos serviços de saúde. Esses jogos melhoram o funcionamento cognitivo das crianças, sendo úteis no treinamento da memória e no desenvolvimento de habilidades analíticas e estratégicas. Profissionais de saúde que utilizam o brincar como recurso terapêutico facilitam o trabalho de lidar com o sofrimento infantil⁽²⁶⁾.

Desenvolver jogos educativos em saúde é um desafio, pois demanda a colaboração de profissionais de diversas áreas para contemplar uma ampla gama de perspectivas de jogo, desde os princípios de *design* até os aspectos da psicologia da mudança comportamental⁽¹⁰⁾. É indispensável considerar a importância do envolvimento dos jogadores no processo de desenvolvimento. Um estudo que abordou um *game* com o objetivo de promover reflexão crítica e pensamento livre sobre a violência de gênero, integrando ludicidade, educação e comunicação, considerou as particularidades da adolescência e optou por uma abordagem participativa na produção do jogo⁽²⁷⁾.

Quanto às temáticas abordadas no jogo elaborado, que pautou nas falas das crianças e adolescentes participantes da oficina, foram destaques o racismo e o *bullying*, pois representam desafios urgentes nas escolas, em decorrência da alta frequência e o despreparo dos educadores para lidar, especialmente, com o preconceito racial, muitas vezes confundido com *bullying* comum, o que leva à perpetuação do racismo institucional. Em relação ao racismo, destaca-se que,

enquanto alunos negros sofrem exclusão e violência psicológica, estudantes brancos podem desenvolver um senso de superioridade infundado. Este panorama destaca a necessidade crucial de implementar estratégias educacionais antirracistas efetivas, em conformidade com a legislação, para criar um ambiente escolar equitativo que valorize a diversidade e combata ativamente a discriminação⁽²⁸⁾.

O jogo de cartas – Pazear: por um mundo sem violência – pode ser aplicado em diferentes cenários onde se encontram crianças e adolescentes, especialmente nas escolas e nos serviços de saúde. Ele almeja fomentar a tomada de decisões autônomas dos jogadores diante de situações de violência. A utilização de jogos de cartas é uma prática comum em contextos educativos. Embora sejam marcados pela influência da sorte ou das cartas em mãos, durante a rodada, também são definidos pela estratégia e habilidade do jogador em observar e manusear as cartas em jogo⁽²⁹⁾.

O jogo citado foi validado por 12 juízes *experts*, compostos por profissionais das áreas da saúde, jurídica e educação. Um estudo de revisão destaca a importância das equipes multidisciplinares em colaboração contínua na concepção de jogos de educação em saúde, visando abordar os diversos aspectos do *design* e desenvolvimento. Essa abordagem não apenas melhora a experiência educacional dos usuários, mas também pode ampliar o impacto dos jogos educativos em saúde⁽¹⁰⁾.

Neste estudo, destacam-se aspectos importantes pontuados pelos juízes, os quais contribuíram para a qualificação e efetividade do jogo. Como exemplo, cita-se a necessidade de um mediador cujo papel é essencial para orientar e auxiliar os jogadores em momentos críticos, contribuindo para a promoção de comportamentos sociais essenciais, como respeitar o momento de fala do outro e seguir as regras estabelecidas. Para os autores, o jogo estimula a construção de argumentos e hipóteses, principalmente através das discussões desencadeadas em grupo, portanto, são ferramentas educacionais eficazes para promover a interação social e incorporar habilidades cognitivas⁽³⁰⁾.

Semelhante ao presente constructo, outros estudos que validaram materiais educativos voltados para crianças e adolescentes destacaram a participação ativa do público-alvo no levantamento das necessidades, a definição colaborativa do conteúdo e *design*, e a validação por especialistas. Esses processos asseguraram

a qualidade tanto do conteúdo quanto da aparência dos jogos. Além disso, os estudos evidenciaram que os jogos promovem autonomia, reflexão crítica e tomada de decisão, funcionando como estratégias lúdicas e interativas que integram educação e experiências práticas, consolidando-se como ferramentas eficazes para a promoção da saúde e educação.^(20,24)

Nesta perspectiva, os jogos desempenham papel importante na aprendizagem e na sua avaliação, promovendo o desenvolvimento integral do indivíduo. No contexto educacional, é essencial compreender como os jogos proporcionam experiências relacionadas à aprendizagem. Eles devem gerar significados e interpretações, refletindo a percepção do jogador sobre sua experiência, e têm uma dimensão política que envolve a análise, reflexão e transformação do mundo por meio da ação e do discurso⁽¹¹⁾. Neste estudo, foi possível desenvolver e validar o jogo educativo.

O estudo apresenta limitações que afetam a generalização dos resultados. As oficinas foram realizadas com crianças e adolescentes de uma única comunidade em uma cidade de médio porte, o que restringe a aplicabilidade dos achados a outros contextos geográficos e populações. Além disso, a ausência de uma análise comparativa com outras modalidades de intervenção educativa dificulta a avaliação da eficácia relativa dessa abordagem. A avaliação foi realizada a curto prazo, sem considerar os impactos a longo prazo e fatores externos, como variáveis familiares e socioeconômicas, que poderiam ter influenciado os resultados.

■ CONCLUSÃO

O jogo educativo “Pazear: Por um Mundo sem Violência” voltado para a prevenção de violência em crianças e adolescentes foi construído pautando-se nas vivências da população-alvo e validado por juízes especialistas na área, destacando sua eficácia como ferramenta interativa e envolvente. Essa construção representa um avanço significativo na capacitação de crianças e adolescentes para a prevenção e enfrentamento da violência, na vida cotidiana.

Ao promover habilidades de autonomia e tomada de decisão, acredita-se que o jogo desenvolvido poderá contribuir para a construção de um futuro mais seguro e justo para as próximas gerações.

Como próximo passo, recomenda-se a verificação da usabilidade e jogabilidade, a fim de constatar a eficácia da tecnologia construída quanto ao aprendizado do público-alvo sobre a prevenção da violência em crianças e adolescentes. É essencial garantir e divulgar o acesso ao jogo para que os profissionais, especialmente das áreas da educação e saúde, possam aplicá-lo em suas práticas com crianças e adolescentes, multiplicando seu impacto positivo.

■ REFERÊNCIAS

1. Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (BR). Lei n. 8069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da criança e do adolescente [Internet]. Brasília, DF: Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania; 2024 [cited 2024 Apr 9]. Available from: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente>
2. Freitas RJM, Lima CLF, Costa TAM, Barros AS, Moura NA, Monteiro ARM. Violência intrafamiliar contra criança e adolescente: o papel da enfermagem. *Rev Pesqui.* 2021;13:1154-60. <https://doi.org/10.9789/2175-5361.rpcf.v13.8822>
3. Minayo MCS, Pinto LW, Silva CMFP. A violência nossa de cada dia, segundo dados da Pesquisa Nacional de Saúde 2019. *Ciênc Saúde Coletiva.* 2022;27(9):3701-14. <https://doi.org/10.1590/1413-81232022279.07532022>
4. Ragozzino LCM, Henemann EA, Cardoso CP. Caracterização da violência contra crianças e adolescentes. *RIPPMar.* 2022;8(1):129-48. <https://doi.org/10.36311/2447-780X.2022.n1.p129>
5. World Health Organization (WHO). Global Status Report on Preventing Violence against Children 2020 [Internet]. Geneva: WHO; 2020[cited 2024 Mar 29]. Available from: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2020-06/Global-status-report-on-preventing-violence-against-children-2020.pdf>
6. Mahmoud AT, Tajudeen AY, Ugwukwu VO, Halima, AB. Impact of violence on childhood Education in Katsina state, Northwestern Nigeria. *Intern J Humanities Social Dev* [Internet]. 2024[cited 2024 Apr 9];9(1):104-11. Available from: <https://iigdpublishers.com/storage/fhACMBP1WdzXYDinELF9Xf4vG0zWd-metaSU1QQUNUIE9GIFZJT0xFTkNFIE90IENISUxESE9PRCBFRFVDQVRJT04gSU4gS0FUU0I0QSBTVEFURS wgTk9SVEhXRNVURVJOIESJR0VSSUEgMTQucGRm-.pdf>
7. Cascales-Martinez A, Pina D, López-López R, Puente-Lopez E, Lopez-Ros P, Molero Jurado MM, et al. A systematic review of psychological well-being interventions for child victims of school violence. *SSRN* [Preprint]. 2024. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4841956>
8. Yuan C, Dong Y, Chen H, Ma L, Jia L, Luo J, et al. Public health interventions against childhood obesity in China. *Lancet Public Health.* 2024;9(12):e1115-24. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00245-7](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00245-7)

9. Curvo EF, Mello GJ, Leão MF. A gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. *Cuad Ed Desar*. 2023;15(6):4972-94. <https://doi.org/10.55905/cuadv15n6-008>
10. Tolks D, Schmidt J, Kuhn S. The role of AI in serious games and gamification for health: scoping review. *JMIR Serious Games*. 2024;12:e48258. <https://doi.org/10.2196/48258>
11. Wu S, Bhotisarn P. Effectiveness of gamified teaching based on Piaget's four types of games to developing for young children in Chongqing, China. *Proc Multi Research* [Internet]. 2024 [cited 2024 Dec 26];2(10):74. Available from: <https://so09.tci-thaijo.org/index.php/PMR/article/view/5372/3345>
12. Crecente D. Gaming against violence: a grassroots approach to teen dating violence. *Games Health J*. 2014;3(4):198-201. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0010>
13. Jozkowski KN, Ekbja HR. 'Campus Craft': a game for sexual assault prevention in universities. *Games Health J*. 2015;4(2):95-106. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0056>
14. Potter SJ, Flanagan M, Seidman M, Hodges H, Stapleton JG. Developing and piloting videogames to increase college and university students' awareness and efficacy of the bystander role in incidents of sexual violence. *Games Health J*. 2019;8(1):1-11. <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0172>
15. Fava AM, Berkenbrock CDM, Vahldick A. Avaliação e remodelagem de um jogo sério para prevenção do abuso sexual infantil. *RBCA*. 2021;13(1):112-24. <https://doi.org/10.5335/rbca.v13i1.10894>
16. Źuściak-Deliowska A. The use of serious digital games in the peer violence prevention. *POW*. 2021;598(3):68-80. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0014.8179>
17. Creswell JW, Creswell JD. Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. 5th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications; 2018.
18. Salbego C, Nietzsche EA, Teixeira E, Girardon-Perlini NMO, Wild CF, Ilha S. Care-educational technologies: an emerging concept of the praxis of nurses in a hospital context. *Rev Bras Enferm*. 2018;71:2666-74. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0753>
19. Jaffe L. Games are multidimensional in educational situations. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5th ed. Boston: Jones and Bartlett Publishers; 2011. p 175-87.
20. Sousa MG, Oliveira EML, Coelho MMF, Miranda KCL, Henriques ACPT, Cabral RL. Validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes. *Rev Pesq Cuid Fundam*. 2018;10(1):203-9. <https://doi.org/10.9789/2175-5361.2018.v10i1.203-209>
21. Alexandre NMC, Coluci MZO. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. *Ciênc Saúde Coletiva*. 2011;16(7):3061-8. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232011000800006>
22. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: Pazeir [Internet]. Priberam; 2024 [cited 2024 Apr 9]. Available from: <https://dicionario.priberam.org/pazeir>
23. Wong Y, Bothma T, Smith A. Effects of meaningful choices in serious games for meaningful learning. *IJSG*. 2024;11(3):71-87. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i3.745>
24. Amador DD, Mandetta MA. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer. *Acta Paul Enferm*. 2022;35:eAPE00121. <https://doi.org/10.37689/acta-ape/2022A000121>
25. Ghezzi JFSA, Higa EFR, Lemes MA, Marin MJS. Strategies of active learning methodologies in nursing education: an integrative literature review. *Rev Bras Enferm*. 2021;74(1):e20200130. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0130>
26. Gkintoni E, Vantaraki F, Skoulidi C, Anastassopoulos P, Vantarakis A. Promoting physical and mental health among children and adolescents via gamification: a conceptual systematic review. *Behav Sci*. 2024;14(2):102. <https://doi.org/10.3390/bs14020102>
27. Oliveira RNG, Cardoso JBF, Pires MRGM, Huertas EMC, Fonseca RMGS. "É muito a nossa cara!" Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência. *Contracampo* [Internet]. 2023[cited 2024 Dec 26];42(2):1-23. Available from: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/57892>
28. Santana JVJ, Soares SSS, Pereira RS, Ferreira MFA. Relações étnico-raciais e crianças negras e não negras em uma escola pública de Ipororó-BA. *Rev Itinerarius Reflectionis*. 2022;18(3):1-21. <https://doi.org/10.69843/rir.v18i3.71444>
29. Rüdüsüli C, Duss I, Lannen P, Seiler CW. Relations between teacher-child interaction quality and children's playfulness. *Early Child Dev Care*. 2024;194(7-8):883-97. <https://doi.org/10.1080/03004430.2024.2356242>
30. Zheng LR, Oberle CM, Hawkes-Robinson WA, Daniau S. Serious games as a complementary tool for social skill development in young people: a systematic review of the literature. *Simul Gaming*. 2021;52(6):686-714. <https://doi.org/10.1177/10468781211031283>

■ Disponibilidade de dados e material

O acesso ao conjunto de dados poderá ser realizado mediante solicitação ao autor correspondente.

■ Agradecimento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

■ Contribuição de autoria

Conceitualização: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Miriam Fernanda Sanches Alarcon, Geisa dos Santos Luz.

Curadoria de dados: Aline Ramos Covo de Oliveira.

Análise formal: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin,

Aquisição de financiamento: Aline Ramos Covo de Oliveira.

Pesquisa: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Geisa dos Santos Luz.

Metodologia: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Miriam Fernanda Sanches Alarcon, Geisa dos Santos Luz.

Administração de projeto: Aline Ramos Covo de Oliveira.

Disponibilização de ferramentas: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin.

Desenvolvimento, implementação e teste de software: Aline Ramos Covo de Oliveira.

Supervisão: Maria José Sanches Marin.

Validação de dados e experimentos: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Miriam Fernanda Sanches Alarcon.

Design da apresentação de dados: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Miriam Fernanda Sanches Alarcon, Geisa dos Santos Luz.

Redação do manuscrito original: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Miriam Fernanda Sanches Alarcon, Geisa dos Santos Luz.

Redação - revisão e edição: Aline Ramos Covo de Oliveira, Maria José Sanches Marin, Miriam Fernanda Sanches Alarcon, Geisa dos Santos Luz.

Os autores declaram que não existe nenhum conflito de interesses.

■ Autor correspondente

Aline Ramos Covo de Oliveira
E-mail: alinecovo@icloud.com

Recebido: 04.11.2024

Aprovado: 28.01.2025

Editor associado:

Fernanda Garcia Bezerra Góes

Editor-chefe:

João Lucas Campos de Oliveira

