XXIX SEPE Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão
Teaching, Research and Extension Symposium
Presente e futuro:
uso consciente da Inteligência Artificial
Today and tomorrow:
the conscious use of Artificial Intelligence
E-book
ISBN 978-65-5852-415-1
DOI: https://doi.org/10.48195/sepe2025.30070

TRAJETÓRIA DE CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE MEMÓRIA SOBRE PREVENÇÃO DA VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL

Gabriele Guedes Teixeira [1]; Rosimara Flores Manica[2];Kesia de Matos Agert[3];Eduarda Fontana Taschetto[4]; Gabriella Soares de Andrade[5]; Cristina Saling Kruel[6]; Luiz Fernando Rodrigues Junior[7];Regina Gema Santini Costenaro[8]

RESUMO

A violência infantil a cada dia apresenta índices mais elevados, gerando muitas discussões e sendo visto como um problema de saúde pública. **Objetivo:** descrever a trajetória de construção de um jogo de memória, denominado "nem tudo é carinha", para prevenção da violência sexual infantil. **Metodologia:** Utilizado referencial metodológico de Designer Thinking, seguindo o método Double Diamond, aplicando as quatro etapas (descobrir, definir, desenvolver e entregar). A construção do jogo e do folder foi realizada no período de setembro de 2024 à abril de 2025. **Resultados e discussões:** Apresentam-se duas categorias, intituladas "saúde e educação na prevenção da violência sexual infantil", abordando o jogo como ferramenta de prevenção da violência sexual infantil. "A construção do jogo de memória: "Nem tudo é carinho" em se descreve a construção do jogo, que é composto por 30 cartas, sendo 15 frases e 15 desenhos com as frases repetidas, as regras e as potencialidades deste jogo. **Conclusão:** É importante as abordagens lúdicas e educativas que respeitem o nível de desenvolvimento infantil. Igualmente deve-se oportunizar momentos de orientação e escuta, fortalecendo vínculos para os profissionais de saúde e de educação.

Palavras-chaves: Jogos analógicos. Violência Infantil. Prevenção. Tecnologia em saúde. Educação.

INTRODUÇÃO

[1] Aluna curso de enfermagem. Universidade Franciscana. Bolsista FAPERGS. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: teixeira.gabriele@ufn.edu.br ORCID: https://orcid.org/0009-0009-3062-140X
[2] Enfermeira. Mestre em saúde Materna infantil. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: rosimara.manica@ufn.edu.br ORCID: https://orcid.org/0009-0003-6686-1938
[3] Aluna curso de enfermagem. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: k.matos@ufn.edu.br.ORCID: https://orcid.org/0009-0003-6264-6851
[4] Aluna curso de enfermagem. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: eduarda.taschetto@ufn.edu.br. ORCID: https://orcid.org/0009-0008-2669-9397
[5] Aluna curso de enfermagem. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. Bolsista PROBIC. E-mail: gabriella.soares@ufn.edu.br ORCID: https://orcid.org/0009-0009-2653-1014
[6] Professora nos cursos da área de saúde e Programa de pós graduação em Saúde Materno Infantil. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: cristinakruel@ufn.edu.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0003-1996-7708
[7] Professor nos cursos da área de saúde e Programa de pós graduação em Saúde Materno Infantil. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: luiz.fernando@ufn.edu.br ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5753-5503
[8] Professora nos cursos da área de saúde e Programa de pós graduação em Saúde Materno Infantil. Universidade Franciscana. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: regina@ufn.edu.br ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8657-2066

A historicidade civilizatória aponta que a violência acompanha diferentes sociedades humanas desde a antiguidade ao período contemporâneo. Por essa perspectiva, a violência possui diversas facetas e abrange um leque de situações como os direitos civis, os políticos, os econômicos, e os sociais e culturais. Caracterizando-se como um fenômeno que gera prejuízos à saúde biológica, mental e social (Brasil, 2005; Brasil,2018).

Embora a violência possa ocorrer por diversas formas na sociedade, os sujeitos em condição de vulnerabilidades apresentam os maiores riscos de sofrerem seus impactos. Entre esses grupos de potencial vulnerabilidade estão as crianças e adolescentes, sendo que de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) estes integram os principais grupos de vítimas de violência, a qual pode ocorrer de forma intra ou extrafamiliar (Brasil,1990; Brasil,2018).

Para esclarecer esta demanda, existem ferramentas metodológicas que podem auxiliar na construção de tecnologias possíveis de serem utilizadas pelos profissionais de saúde e de educação, dentre as quais destaca-se o referencial metodológico *Designer Thinking* (DT), utilizando o método *Double Diamond* (DD) (Santos-Filho, et al., 2024). Dentre as ferramentas que podem ser construídas estão os jogos analógicos.

Mediante estas ideias a questão norteadora desta pesquisa é: O jogo de memória "nem tudo é carinho", pode ser utilizado como ferramenta para auxiliar as crianças a prevenção da violência sexual infantil?

Embora o enfrentamento da violência sexual infantil seja de fundamental importância, grande parte dos profissionais ainda enfrentam algumas limitações para lidar com essa realidade. Os aspectos são diversos desde a ausência de discussões sobre esse assunto, as vulnerabilidades da rede local responsáveis pela proteção à infância nos casos de violência e o também pode ocorrer de o profissional sentir receios de envolver-se legalmente em certas situações especificas (Batista; Quirino, 2020).

Estas questões justificam a necessidade de discussões e construções de ferramentas relacionados a essa temática. Assim, a utilização de jogos analógicos, como ferramenta de aprendizagem, pode preencher esta lacuna, instigando crianças e adolescentes a aprender mais, para saber se defender. Pelo seu formato dinâmico os jogos podem oferecer um *feedback* importante, bem como um facilitador para o reconhecimento da situação entre os envolvidos (Jaffe, 2011; Fernandes et al, 2016).

Nessa direção, objetiva-se neste artigo descrever a trajetória de construção do jogo "nem tudo é carinha" como uma ferramenta de prevenção da violência sexual infantil.

METODOLOGIA

A metodologia será desenvolvida utilizando-se do *Designer Thinking*, processo facilitador para o desenvolvimento da sensibilidade e do *Designer* associando esses elementos por meio da inovação as necessidades dos indivíduos com o que é tecnologicamente possível diante de uma realidade**.** O *Designer* thinking se constitui em uma ferramenta importante para a construção de novos produtos, promove a solução de questionamentos com empatia, tornando um espaço inovador.

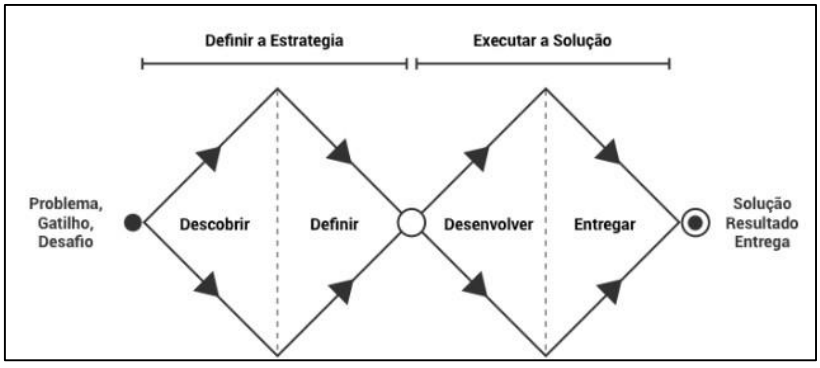
O entendimento dessas abordagens origina um ambiente educacional ativo e instigante, alavancando a criatividade e talento para solução de problemas (SantosFilho, et al., 2024; Silva; Silva; Memo, 2024).

A partir do referencial, embasada no Designer Thinking, foi utilizado o método *Double Diamond* (DD) foi criado em 2004, a fim de melhorar a aplicação prática do DT. Dessa forma, o método de utilização do DD foi desenvolvido aplicando os mesmos conceitos já utilizados no *Designer Thinking*. Apresenta o foco centrado no usuário, ou seja, o que é melhor e mais plausível ao usuário, e com as os ideais do DT nos processos e nas etapas definidas. Desta forma, o DD possui quatro etapas principais:

Discover (descobrir), *Define* (definir), *Develop* (desenvolver) e *Deliver* (entregar). Mesmo sendo etapas sucessivas, a proposta do DD se caracteriza como uma metodologia não-linear, pois ocorre interação em qualquer uma das etapas sugeridas, a fim de alcançar o objetivo proposto em cada uma delas (Lugão, 2022).

No método *Double Diamond* cada etapa pode divergir ou convergir, formando visualmente dois diamantes conforme o quadro 1.

Quadro 1: Etapas do *Double Diamond, n*o definir estratégias e executar soluções.



Fonte: Designer Council's evolved no Double Diamond. 2021.

Para compreender a aplicação do DD nesta pesquisa, são apresentadas no quadro 2, cada etapa, com a descrição metodológica do que foi realizado.

Quadro 2- Descrição da construção do jogo de memória "nem tudo é carinho", seguindo cada etapa do método *Double Diamond.*

Etapas	Operacionalização
1ª Etapa - Descobrir	Para solucionar o problema e aliviar a dor, foram realizados encontros e rodas de conversa sobre com profissionais de saúde e de educação, a fim de definir qual a melhor solução para prevenir a violência sexual, sempre tendo empatia com a população infantil.
2ª Etapa - Definir	Após identificar a dor, foi definido que a melhor maneira de sensibilizar as crianças, seria por meio do lúdico utilizando um jogo. Foram pesquisados os tipos de jogos existentes e definido a construção de um jogo analógico para ser trabalhado em cenários de saúde e de educação.
3ª Etapa – Desenvolver	Com muitas ideias propostas, foram especificados os tipos de jogos que poderiam ser testados. Inicialmente, veio a questão: jogo digital ou analógico? O consenso geral foi de jogo analógico. Crianças em grupo e fora das telas de celular. Aprender competir brincando e socializando ideias, sendo que o jogo deveria ser visível para todos do grupo e assim,
	foi construído o jogo de cartas de memória, denominado "Nem tudo é carinho".
4ª Etapa – Entregar	Entrega do produto Mínimo Viável, na modalidade de protótipo que será submetido a validação e avaliação, ocasião em que será confirmado o seu valor na solução da dor apresentada, nas etapas do descobrir e definir.

Fonte: Construído pela autora. 2025

A operacionalização destas etapas do *Double Diamond* (descobrir, definir, desenvolver e entregar), ocorreu no período de setembro de 2024 até abril de 2025. Salienta-se que juntamente com a pesquisadora e orientadora, participaram também, do processo de operacionalização do *Double Diamond*, quatro graduandas de enfermagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A enfermagem possui uma função social muito significativa, e por isso está inserida ativamente nos programas da saúde coletiva, atuando na promoção da saúde e prevenção de

doenças tanto de origem biológica, como também nas comorbidades de atingem o emocional, psicológico e social. A violência sexual pode ser considerada como um grave problema de saúde pública global, razão pela qual, muitas atividades vêm sendo realizadas a fim de discutir sobre esta temática e propor intervenções de prevenção, acolhimento e tratamento adequados a cada situação (Facuri, et al., 2013).

Com o intuito de ancorar a enfermagem para atuar na prevenção da violência sexual infantil, estão as evidências científicas, as quais destacam que os jogos são considerados estratégias que podem ser aplicados por profissionais de saúde e de educação para auxiliar na prevenção da violência sexual infantil. A literatura especializada destaca também outras abordagens, como ações escolares na modalidade de oficinas capazes de sensibilizar os profissionais, encenações de teatro, casos clínicos, além de, campanhas educativas.

Portanto, mediante os dados estatísticos avassaladores mostrando as incidências da violência sexual infantil, decidiu-se criar um jogo infantil, que pudesse ser jogado nas series iniciais, e em unidades de internação pediátrica, ou outros cenários, visitados por crianças.

A escolha por um jogo analógico se justifica por instigar a interação entre os participantes, exercitar atitudes de competição saudável e reduzir o uso de telas tanto celular, como outros meio eletrônicos. Os jogos também são considerados excelentes ferramentas de ensino configurando-se como estratégias que podem auxiliar na participação ativa dos envolvidos e melhorar o processo de aprendizagem.

O conteúdo que alicerça o jogo envolve frases de ações que podem ser vistas como cotidianas e que a criança necessita entender para aprender a se cuidar com relação ao que o mundo oferece sobre a violência sexual infantil. Salienta-se que os profissionais devem ter preparo para abordar esta temática ou jogar com as crianças.

Defende-se que a utilização de tecnologias educativas, do tipo jogos, se estiverem relacionadas ao objeto de estudo, auxiliam sobremaneira no êxito das atividades em sala de aula, ou em outros cenários de internação pediátrica. No entanto, é essencial que sejam respeitados alguns aspectos como: planejar o que será realizado, mostrar segurança com o tema, instigar a imaginação e exercitar a repetição, permitindo que a criança memorize melhor.

Construção de um jogo de memória: Nem tudo é carinho

Para operacionalizar a construção do jogo foram realizadas rodas de conversa, *brainstorm* e leituras de jogos infantis a fim de estudar e decidir a escrita adequada para este público. Após foram definidas as frases que foram descritas nas cartas, e concomitante os desenhos representativos de cada frase. Foram um total de 15 frases e 15 desenhos (quadro 3).

Todas as etapas foram construídas e discutidas pelo grupo (pesquisadora, orientadora e graduandas de enfermagem).

Quadro 3: Apresentação das frases descritas nas cartas do jogo de memória: "Nem tudo é carinho

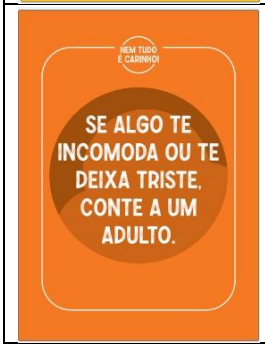
"Encostar nas partes intimas, você deve dizer não"
"Ninguém pode te abraçar ou te beijar contra sua vontade"
"Demonstrações de afeto em segredo nunca devem acontecer"
"Você deve ter segredo apenas com adultos de confiança"
"Ninguém deve fazer você sentar no colo contra sua vontade" "Se alguém que você não conhece, te encontrar na escola e dizer que foi enviado por seus pais para lhe buscar, não vá com essa pessoa e avise um adulto da escola"
"Se algo te incomoda ou te deixa triste, conte para um adulto"
"Na hora do banho você deve deixar apenas um adulto de confiança ajudar"
"Se alguém tentar tocar em você sem sua permissão conte para sua professora ou um adulto de confiança"
"Diga não se uma pessoa estranha lhe oferecer doce ou te convidar para ir à casa dele"
"Nenhuma pessoa deve tirar foto das suas partes intimas"
"Um toque no corpo pode fazer cócegas ou parecer legal, mas pode ser desrespeitoso"
"É importante saber a diferença entre o corpo de uma menina e de um menino para entender quais partes devem ser respeitadas e protegidas sempre"
"Mesmo que você conheça o adulto ou que seja outra criança, não deixe que toquem ou batam em você"
"Abuso sexual, nem sempre tem toque, podendo também ser algo que a pessoa diz"

Fonte: Elaborado pela autora. 2025

Com relação as características das cartas, as mesmas se combinam em pares que possuem o mesmo colorido, em uma carta está a frase e na outra está o desenho com a mesma frase. O design do jogo foi construído em computador, no programa Corel Draw Graphics Suite®, e posteriormente as cartas foram impressas em papel com grossa textura e plastificado. Salienta-se que a plastificação é exigida para que o jogo possa ser higienizado, principalmente se usado no ambiente hospitalar.

Fazem parte dos componentes estruturais do jogo: 30 cartas, ou seja, 15 pares, uma caixa (embalagem do jogo); Carta extra com a descrição das regras do jogo.

Quadro 4: apresentação das cartas do jogo de memória "Nem tudo é carinho".

Está é a imagem que consta no verso de cada carta. Todas estarão apresentadas na mesma cor.			
			
			
			
			



Fonte: Arquivo original das pesquisadoras. 2025.

Com relação as regras do jogo de memória ‘nem tudo é carinho” apresentam-se no quadro 5, os objetivos que é de contribuir para que as crianças consigam identificar os perigos que permeiam a vida cotidiana, e de forma divertida, mas séria, fortalecer a autoconfiança para que consigam identificar quando algumas atitudes não são só carinho.

Para direcionar este jogo, o monitor ou profissional, deve dominar um pouco o tema, para conseguir sanar as dúvidas e poder orientar de maneira segura as crianças,

Quadro 5: Apresentação das regras do jogo de memória: “Nem tudo é carinho”

Regras do jogo de memória: “NEM TUDO É CARINHO”
Objetivo: Combinar pares de cartas que trazem situações do dia a dia com mensagens de proteção, ajudando as crianças a identificarem perigos, fortalecer a confiança e aprender a se proteger de forma segura e divertida. Sempre com acompanhamento de um adulto. **Para quem é:** -Crianças a partir de 7 anos -Podem jogar dois ou mais participantes -Pode ser jogado em casa, na escola ou em rodas de conversa com profissionais de saúde e de educação. **Materiais:** -30 cartas (15 pares) com imagens e frases educativas; -Cada par é formado por: 1 carta ilustrada e 1 carta com a mensagem. **Como jogar:** -Embaralhe todas as cartas e distribua em uma superfície (mesa, balcão ou piso, depende do local que o jogo vai acontecer) mantê-las viradas para baixo. -Inicia pelo jogador mais novo, ou o grupo pode decidir como iniciar o jogo. -Vira duas cartas por vez, tentando formar um par correto (exemplo: uma situação e a mensagem que ensina como agir naquela situação). -Se formar o par certo, ler em voz alta. O professor deve explicar a frase e a figura, e, posteriormente, reserva o par ao lado e joga novamente. -Se não formar o par, vira as cartas de volta e passa para outro jogador. -O jogo continua até que todos os pares de cartas forem encontrados. -Ganha quem tiver mais pares no final. **Dicas para Educadores/Responsáveis:** -Converse sobre os pares encontrados durante o jogo. Use linguagem acolhedora e incentive a criança a falar. -Reforce sobre as pessoas de confiança e a importância de dizer "NÃO" caso se sentir desconfortável. -Transmita segurança, assim o jogo pode fortalecer a autonomia e a confiança da criança.

Fonte: Elaborado pela autora. 2025

Convêm enfatizar que os benefícios proporcionados pela utilização de jogos educativos analógicos, transcendem os entendimentos exclusivamente teóricos, pois despertam para uma melhor autonomia, interação, diálogo e liderança.

Discussão

Ao descrever as etapas delineadas para o desenvolvimento do jogo de memória “nem tudo é carinho”, necessitou-se de muita leitura e disposição de tempo para adequar os componentes balizadores do conteúdo que forma o jogo. Assim, menciona-se pesquisas que delineiam a organização como um ponto que pode potencializar as características do jogo ampliando os resultados esperados e promover efetividade, eficiência e eficácia do processo ensino-aprendizagem (Pinto, 2015; Panosso; Souza; Haydu, 2015).

Neste sentido, a elaboração e o cumprimento de cronograma detalhado em cada etapa da operacionalização do estudo configuraram estratégias essenciais. Além disso, durante a construção do jogo, refletir constantemente, se o jogo analógico terá êxito, e se o grupo pensante do jogo, está oferendo um resultado atraente. Para isso, devem ser investigados três aspectos para ver como os jogadores podem se relacionar com o jogo, que são: como os jogadores aprendem ou entendem o objetivo do jogo enquanto estão jogando; como a apresentação e a operacionalização do jogo garante que os jogadores permanecem motivados para jogas; como a motivação e a educação devem ser consideradas sob a perspectiva da jogabilidade (Qizi, 2023).

Os estudo que destacam as metodologias inovadoras de ensino e aprendizagem, com crianças e adolescentes, mostra a necessidade de combinar técnicas para que o ensino seja mais eficaz na aprendizagem. Por isso, a implementação de métodos de ensino inovadores, como a gamificação, melhorou as relações entre os alunos e incentivaram a participação ativa, tornando a aprendizagem mais agradável (Gullola, 2023).

Relembrando o objetivo do jogo aqui apresentado, é gritante a necessidade de ações que oportunizem às crianças aprenderem se defender das situações que envolvem violência sexual. A metodologia utilizando o lúdico combinado com o ser criança, atendem estes objetivos (García; Losada, 2023).

CONCLUSÃO

Inserir as questões de prevenção a violência sexual infantil no currículo das escolas é uma medida fundamental para promover a proteção e o desenvolvimento integral das crianças.

Ao abordar o tema de forma adequada à faixa etária, a escola contribui para a formação de alunos mais conscientes sobre seus direitos, seus corpos e os limites nas relações interpessoais.

Defende-se está ideia pois muitas vezes a criança não tem noção de que estão sofrem da violência, ou principalmente se o agressor é alguém de sua confiança. Neste aspecto o esclarecimento em locais estratégicos como escolas, creches, unidades de saúde, e demais já citadas neste artigo, que são considerados cenários neutros em que a criança está distante do agressor e assim, os profissionais tendo um preparo para intervir, vão passar confiança para que esta criança verbalize os acontecimentos.

REFERENCIAS

BATISTA, M. K. B.; QUIRINO, T. R. L.; SILVA, M. V. **Violência contra crianças na atenção primária à saúde: uma proposta de matriciamento**. Mudanças, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 35-42, 2020.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de Análise de Situação de Saúde. **Política nacional de redução da morbimortalidade por acidentes e violências**: Portaria MS/GM n.º 737 de 16/5/01, publicada no DOU n.º 96 seção 1E de 18/5/01. 2. ed. Brasília, 2005.

BRASIL. Ministério dos Direitos Humanos e cidadania**. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).** Brasília, 1990.

BRASIL. Ministério dos Direitos Humanos. Secretaria Nacional de Proteção dos Direitos da Criança e Adolescente. **Violência contra Crianças e Adolescentes: Análise de Cenários e Propostas de Políticas Públicas.** Elaboração de Marcia Teresinha Moreschi. Documento eletrônico. Brasília, 2018.

FERNANDES, Carla Sílvia et al. Family Nursing Game: Desenvolvendo um jogo de tabuleiro sobre Família. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 33-37, 2016.

GARCÍA, Leslie Y. B.; LOSADA, Analía V. **Vulnerability to child sexual abuse: NOABS tool**. *Quaderns de Psicologia* | 2023, Vol. 25, Nro. 1, e1742. 2023.

GULLOLA, Farkhodova**.** Innovative Methods of Teaching Foreign Languages to Children Aged 10-16: Enhancing Learning Outcomes and Student Engagement. **International Scientific and Current Research Conferences**. 2023.

JAFFE L. Games are multidimensional in educational situations. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5nd ed. Boston (EUA): Jones and Bartlett Publishers; 2011. p 175-87. 2692020000200005&lng=pt&nrm=iso>.

PANOSSO, M. G.; SOUZA, S. R.; HAYDU, V. B. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação analítico-comportamental. Psicologia Escolar e

Educacional; volume 19, n.2, p.233-242, 2015. doi:10.1590/2175-3539/2015/0192821

PINTO, R. A. Métodos de Ensino e Aprendizagem sob a Perspectiva da Taxonomia de Bloom. Contexto & Educação [online]; volume 30, p.96, p.126-155, 2015; doi: 10.21527/2179- 309.2015.96.126-155 20.

QIZI, S,. N., S. (2023). Designing Educational Games and Their Benefits. Journal of Digital Learning and Distance Education, 1(11), 346-348.

SANTOS-FILHO, E. B. et al. DESIGNER THINKING E METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI. **Revista Ilustração**, Cruz Alta, v. 5, n. 1, p. 217-223, 2024.

SILVA, C. G. A.; SILVA, C. H. MEMO: Jogo de cartas para estímulo da memória e funções cognitivas em pessoas com Déficit de Atenção. **Anais.** 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Designer, Manaus (AM). 2024.

FACURI, Cláudia de O.; FERNANDES, Arlete M. S.; OLIVEIRA, Karina D.; ANDRADE, Tiago dos S.; AZEVEDO, Renata C. S. Violência sexual: estudo descritivo sobre as vítimas e o atendimento em um serviço universitário de referência no Estado de São Paulo, Brasil. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro, 29(5):889-898, mai, 2013.