

### DESVENDANDO O CICLO: DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO SOBRE VIOLÊNCIA DE GÊNERO

**Ivanise Freitas da Silva<sup>1</sup>;**

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará.

<http://lattes.cnpq.br/1191062978296272>

**Aaron Macena da Silva<sup>2</sup>;**

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará.

<http://lattes.cnpq.br/22999997485377986>

**Raimunda Hermelinda Maia Macena<sup>3</sup>;**

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará.

<http://lattes.cnpq.br/6728123164375829>

**Milena Cruz Raposo<sup>4</sup>;**

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará.

<http://lattes.cnpq.br/0671077752774185>

**José Helder Diniz Junior<sup>5</sup>;**

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará.

<http://lattes.cnpq.br/4288882434591125>

**Bianca Cavalcante Salgado<sup>6</sup>.**

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará.

<http://lattes.cnpq.br/2703444498388129>

**RESUMO:** A violência entre adolescentes é um desafio crescente para a saúde pública, em que conflitos e atitudes violentas se manifestam no ambiente escolar. Objetiva-se descrever o processo de desenvolvimento e validação do jogo educativo “Desvendando o Ciclo” para adolescentes. O estudo foi conduzido em seis fases sequenciais para coleta de dados, refinamento e validação dos jogos, durante o período de Janeiro/2024 a Fevereiro/2025. Por meio da investigação interativa do jogo “Desvendando o Ciclo: Missão contra a violência”, os jogadores aprendem a identificar sinais, tipos de violência e instituições de apoio, promovendo prevenção e diálogo de forma envolvente. Auxiliando na reflexão sobre violência de gênero, no conhecimento sobre as instituições de apoio, no desenvolvimento de confiança para buscar ajuda na promoção de troca de ideias e na construção de uma

compreensão mútua. Ao misturar mecânicas lúdicas com um conteúdo educacional crítico, o jogo ajuda os adolescentes a desenvolverem um entendimento profundo sobre a violência e a importância de apoio mútuo e canais de denúncia, incentivando uma postura de ação e de enfrentamento de situações violentas. Dessa forma, resultamos em uma estratégia pedagógica que estimula a participação dos adolescentes em um ambiente de aprendizagem sobre violência, oportunizando mudanças comportamentais, conscientização e internalização de comportamentos preventivos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Violência de gênero. adolescentes. Jogos educativos.

## **UNVEILING THE CYCLE: DEVELOPMENT AND VALIDATION OF AN EDUCATIONAL GAME ON GENDER VIOLENCE**

**ABSTRACT:** Violence among adolescents is a growing public health challenge, with conflicts and violent attitudes manifesting in the school environment. This study aims to describe the development and validation process of the educational game “Unveiling the Cycle” for adolescents. The study was conducted in six sequential phases for data collection, refinement, and validation of the game, from January 2024 to February 2025. Through the interactive investigation of the game “Unveiling the Cycle: Mission against violence,” players learn to identify signs, types of violence, and support institutions, promoting prevention and dialogue in an engaging way. It aids in reflection on gender violence, knowledge about support institutions, the development of confidence to seek help, the promotion of idea exchange, and the construction of mutual understanding. By mixing playful mechanics with critical educational content, the game helps adolescents develop a deep understanding of violence and the importance of mutual support and reporting channels, encouraging a proactive stance and confrontation of violent situations. In this way, we arrive at a pedagogical strategy that encourages the participation of adolescents in a learning environment about violence, providing opportunities for behavioral change, awareness, and the internalization of preventive behaviors.

**KEY-WORDS:** Gender violence. Teenagers. Educational games.

### **INTRODUÇÃO**

A violência entre adolescentes configura-se como um desafio relevante para a saúde pública e o desenvolvimento social, comprometendo o bem-estar e o crescimento saudável de jovens em fase escolar (MINAYO, 2006; 2020). Embora o ambiente escolar seja fundamental para o aprendizado e socialização, ele pode também tornar-se palco de conflitos, agressões e comportamentos discriminatórios (GALLI; BRAGA, 2017; PIRES et al., 2021), o que reforça a necessidade de medidas preventivas e educativas.

A crescente incidência de violência juvenil tem gerado impactos negativos no desenvolvimento emocional e na convivência social de adolescentes. Dados recentes apontam que esses episódios contribuem para comportamentos de risco, afetando diretamente o desempenho escolar e o equilíbrio psicológico dessa faixa etária (MINAYO, 2022). Dentre as manifestações mais comuns estão o bullying, agressões físicas e violência simbólica, como a exclusão e a intolerância os elementos que comprometem a criação de um ambiente escolar seguro, equitativo e acolhedor.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2023), a saúde é definida como um estado de completo bem-estar físico, mental, social e espiritual. Esse entendimento reforça a importância de promover esse equilíbrio desde os anos escolares, preparando os jovens para a convivência social e o enfrentamento de situações adversas. A violência, por seu caráter multifacetado, transcende setores específicos e afeta diretamente a qualidade de vida, exigindo respostas integradas que envolvam tanto o campo da saúde quanto da educação (MINAYO, 2022).

Diante desse cenário, o uso de jogos educativos com abordagem lúdica tem se destacado como uma ferramenta inovadora na prevenção e conscientização sobre a violência de gênero. Segundo Fornari (2019), o jogo, ao promover uma experiência interativa e reflexiva, estimula o pensamento crítico e fortalece práticas colaborativas entre profissionais da saúde, educação e os próprios estudantes.

Pires et al. (2021) destacam que a ludicidade, ao ser incorporada em estratégias pedagógicas, favorece o engajamento dos participantes, despertando emoções, empatia e capacidade de análise sobre situações reais. Ao simular vivências de enfrentamento à violência de gênero, os jogos promovem o desenvolvimento de atitudes coletivas, criativas e seguras. Assim, consolida-se como ferramentas eficazes para abordar temas sensíveis, mobilizar saberes e incentivar a construção de soluções participativas no contexto escolar

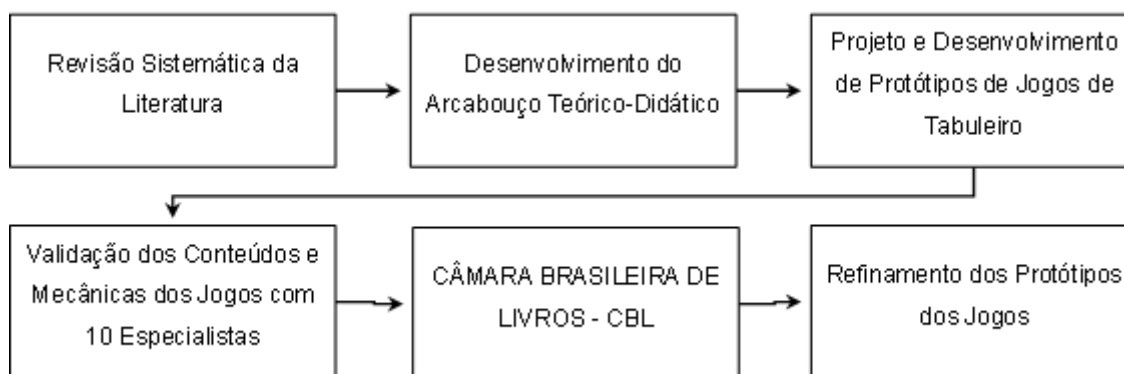
## OBJETIVO

Descrever e avaliar a aplicabilidade e validade educativa do jogo Desvendando o Ciclo para adolescentes.

## METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa metodológica voltada ao desenvolvimento e validação de uma tecnologia educacional — o jogo Desvendando o Ciclo: Missão contra a Violência. O estudo foi conduzido em seis fases sequenciais: (1) revisão sistemática da literatura; (2) desenvolvimento do arcabouço teórico-didático; (3) elaboração dos protótipos; (4) validação de conteúdo e mecânica; (5) registro autoral junto à Câmara Brasileira do Livro; e (6) refinamento final. O período de realização compreendeu janeiro de 2024 a fevereiro de 2025.

**Figura 1 – Sequência das fases.**



**Fonte:** próprio autor.

A validação de conteúdo foi realizada por 10 especialistas com experiência comprovada em educação, psicologia, saúde e design de jogos, com média de 12 anos de atuação nas respectivas áreas. Utilizou-se um questionário estruturado em escala Likert de cinco pontos, contemplando os critérios de clareza, relevância, engajamento, impacto educacional e design. Eles avaliaram o protótipo por meio de um questionário estruturado, baseado no modelo ARCS de motivação (KELLER, 2010) e nos princípios da experiência do usuário (UX). Para verificar a concordância entre os avaliadores quanto à relevância dos conteúdos e das mecânicas do jogo, foi calculado o Índice de Validade de Conteúdo (IVC), sendo considerados satisfatórios os valores superiores a 0,8 (ALEXANDER; COLUCCI, 2018).

A avaliação foi conduzida por meio de um questionário estruturado, contendo itens que analisaram cinco critérios principais: clareza das regras, relevância do conteúdo, engajamento, impacto educacional e design do jogo. Os objetivos do jogo são desvendar casos fictícios de violência e identificar corretamente os tipos de violência envolvidos, os sinais, possíveis ações de prevenção/mitigação, e as instituições onde as vítimas podem buscar acolhimento e ajuda. Os jogadores precisam unir informações e, ao longo das fases, aprenderão a identificar diferentes formas de violência, entender os recursos de ajuda disponíveis e discutir estratégias para combater e prevenir essas situações.

Os materiais necessários para jogar são: tabuleiro do jogo com um mapa dividido em locais fictícios onde podem ocorrer situações de violência (ex.: escola, casa, rede social, locais públicos); cartas de personagens representando figuras fictícias que podem ser vítimas, testemunhas ou profissionais de apoio; cartas de violência contendo os tipos de violência (física, psicológica, sexual, patrimonial, e moral) e exemplos de situações; cartas de instituições com informações sobre ongs, delegacias especializadas, hospitais e redes de acolhimento; dado para movimentação no tabuleiro; fichas de ação para cada jogador, usadas para registrar suspeitas e provas e cartas de denúncia que representam a possibilidade de denunciar casos com as informações coletadas.

Por fim, aspectos éticos foram respeitados em todas as etapas da pesquisa, garantindo o sigilo e a integridade dos participantes envolvidos, conforme as diretrizes da Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

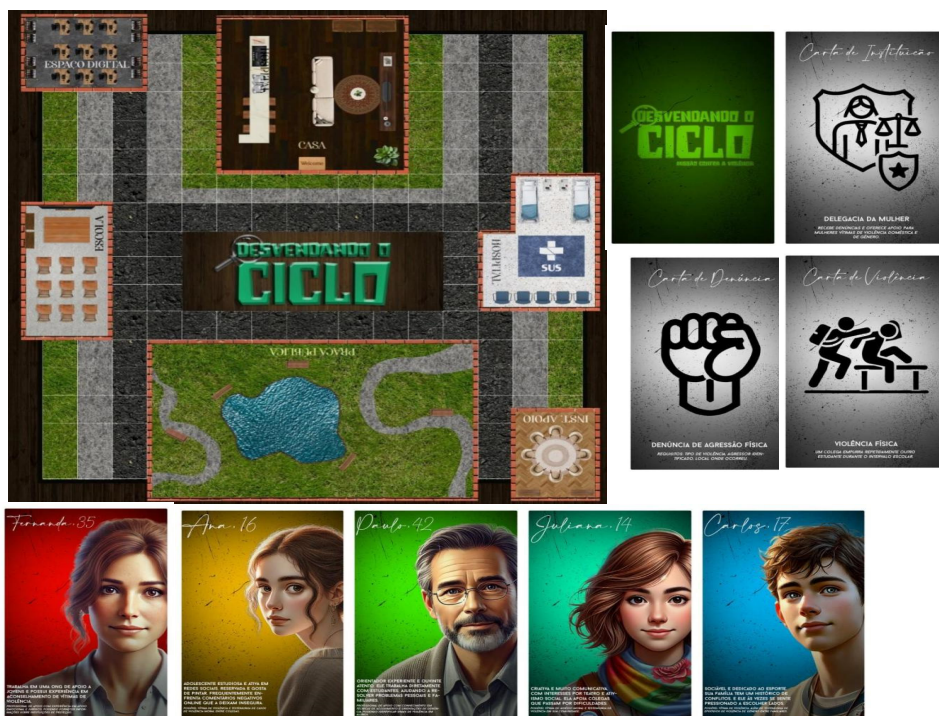
A validação do jogo apresentou IVC médio geral de 0,85, indicando alta concordância entre os avaliadores quanto à clareza, relevância e aplicabilidade educacional. O tempo médio de partida foi de 40 a 60 minutos, com número ideal de 3 a 5 jogadores, faixa etária recomendada de 13 a 17 anos.

**Quadro 1** – Tipos de cartas e finalidades educativas no jogo “Desvendando o Ciclo”.

Tipo de carta	Quantidade	Função principal
Cartas de Violência	15	Apresentam situações hipotéticas para identificação de tipos e contextos de violência.
Cartas de Instituição	15	Orientam sobre serviços de acolhimento e denúncia.
Cartas de Denúncia	15	Simulam processos de denúncia e reflexão sobre atitudes de enfrentamento.

Fonte: próprio autor.

**Figura 2** - Jogo Desvendando o Ciclo: Missão contra a Violência



O projeto gráfico prevê que o jogo utilize uma estética de investigação com ilustrações inspiradas em quadrinhos, garantindo um tom educativo, mas visualmente atraente. As cores são suaves e contrastantes, usando tons de azul, verde e lilás para dar um ambiente acolhedor e seguro para tratar temas delicados.

- 1) Layout do Tabuleiro - Quadrado (50 cm x 50 cm), com divisões que representam ambientes e cenários variados onde podem ocorrer situações de violência.
  - a) Cores de Fundo: Usaremos uma paleta em tons suaves e acolhedores (azul claro, verde suave e lilás), que ajuda a criar um ambiente não intimidante para os adolescentes.
  - b) Divisões: O tabuleiro é dividido em seções quadradas que representam diferentes cenários, com um caminho de movimentação entre os locais (como em “Detetive”). Cada seção é ilustrada com detalhes visuais para indicar seu tipo de ambiente.
  - c) Locais e Caminhos: O tabuleiro é dividido em locais representando contextos da vida cotidiana (escola, casa, trabalho, internet), e cada local possui ilustrações temáticas para facilitar a imersão.
  - d) Ícones e Legendas: Cada local tem ícones representando os tipos de violência, tornando visualmente mais fácil para os jogadores relacionarem as cartas aos locais.
  - e) Cenários (Seções de Investigação)
    - i) Sala de Aula: Representa o ambiente escolar. Ilustrações de carteiras e lousa, com alguns adolescentes conversando. Ícones principais: bullying, violência moral e psicológica.
    - ii) Parque Público: Um cenário de convivência ao ar livre, com árvores e bancos. Ícones principais: violência física e bullying.
    - iii) Casa: Ilustra um ambiente doméstico com sofás e uma televisão. Ícones principais: violência doméstica, psicológica e patrimonial.
    - iv) Espaço Digital: Representado por uma tela de computador e ícones de redes sociais. Ícones principais: cyberbullying e assédio virtual.
    - v) Instituição de Apoio: Um espaço fictício com representações de uma ONG, como cadeiras de espera e mesas de orientação. Ícones principais: acolhimento, denúncia e prevenção/mitigação.
    - vi) Área de Saúde: Uma sala de atendimento médico com leitos e equipamentos básicos. Ícones principais: atendimento a vítimas de violência física e sexual.
  - f) Elementos de Caminhos e Interatividade
    - i) Caminhos: Espaços por onde os jogadores se movem, conectando cada cenário com símbolos de “pegadas” indicando a direção, e setas com cores vibrantes (verde e roxo) para facilitar a visualização.
    - ii) Ícones de Tipos de Violência: Em cada cenário, haverá pequenos ícones representando

os tipos de violência possíveis ali. Exemplos de ícones:

- (1) Punho para violência física.
  - (2) Olho com lágrima para violência psicológica.
  - (3) Balança desequilibrada para violência moral.
  - (4) Mão segurando dinheiro para violência patrimonial.
  - (5) Cadeado quebrado para cyberbullying.
  - (6) Coração quebrado para violência de gênero e sexual.
- g) Área de Anotações: Um pequeno espaço em cada lado do tabuleiro (próximo a cada jogador) para que ele possa colocar suas fichas de ação, suas pistas e registros de observações feitas durante o jogo.

O jogo ocorre em Fases e deve ser desenvolvido de acordo com a mecânica a seguir:

1. Fase de Introdução e Distribuição de Cartas: Os jogadores recebem as Cartas de Personagem e iniciam na posição central do tabuleiro. Cada jogador rola o dado para movimentar-se pelo tabuleiro, explorando diferentes locais para reunir informações sobre possíveis casos de violência.
2. Fase de Investigação: Ao entrar em um local, o jogador pode sacar uma Carta de Violência ou Carta de Instituição. As Cartas de Violência trazem situações hipotéticas de violência, e o jogador deve identificar o tipo de violência (com opções para escolha). Caso acerte, ele recebe uma Ficha de Ação. As Cartas de Instituição fornecem informações sobre locais que acolhem vítimas de violência e orientam os jogadores sobre como e onde denunciar.
3. Fase de Denúncia e Resolução de Casos: Quando um jogador acredita ter reunido informações suficientes (tipo de violência, instituição de apoio e prevenção/mitigação adequada), ele pode solicitar uma Carta de Denúncia. Para completar uma denúncia, o jogador deve descrever o tipo de violência identificado e o local de acolhimento recomendado. Se todas as informações estiverem corretas, ele ganha pontos, e o caso é considerado resolvido. Caso contrário, o jogador deve continuar a investigação.
4. Fase de Reflexão e Discussão: Após um caso ser resolvido, o grupo pode discutir a situação apresentada, abordando as reações, formas de identificação e possíveis prevenções. O jogo termina quando todos os casos de violência são resolvidos ou quando o tempo limite do jogo é atingido.

As cartas de personagens são cinco, a saber:

1. Ana, 16 anos, Estudante
  - Perfil: Ana é uma adolescente estudiosa e ativa em redes sociais. Ela é reservada e gosta de pintar. Frequentemente enfrenta comentários negativos online que a deixam insegura.
  - Papel: Possível vítima de violência e testemunha de casos de violência moral entre colegas.
2. Carlos, 17 anos, Estudante e Atleta
  - Perfil: Carlos é sociável e dedicado ao esporte. Sua família tem um histórico de conflitos, e ele às vezes se sente pressionado a escolher lados.
  - Papel: Possível vítima de violência, além de testemunha de episódios de violência de gênero entre familiares.
3. Juliana, 14 anos, Estudante
  - Perfil: Juliana é criativa e muito comunicativa, com interesses por teatro e ativismo social. Ela apoia colegas que passam por dificuldades.
  - Papel: Possível vítima de assédio moral e testemunha de violência em sua comunidade.
4. Sr. Paulo, 42 anos, Conselheiro Escolar
  - Perfil: Sr. Paulo é um orientador experiente e ouvinte atento. Ele trabalha diretamente com estudantes, ajudando a resolver problemas pessoais e familiares.
  - Papel: Profissional de apoio com conhecimento em técnicas de acolhimento e orientações de denúncia, podendo identificar sinais de violência em alunos.
5. Fernanda, 35 anos, Psicóloga Social
  - Perfil: Fernanda trabalha em uma ONG de apoio a jovens e possui experiência em aconselhamento de vítimas de violência.
  - Papel: Profissional de apoio com experiência em apoio emocional e jurídico, podendo fornecer informações sobre instituições de proteção.

As cartas de violência são ao total de 45 (quarenta e cinco), onde 15 (quinze) são cartas de violência, 15 (quinze) cartas de instituição (Conselhos, Delegacias, Procuradorias, Centro de Referência Especializado, Casa de Abrigo, Rede de Apoio às Vítimas de Violência - RAVV, Centro de Atenção Psicossocial Infantojuvenil - CAPSi) e 15 (quinze) cartas de denúncia para negligência parental e cada tipo de violência.

As avaliações qualitativas destacaram o potencial do jogo em estimular empatia, diálogo e reflexão crítica sobre papéis sociais e comportamentos de risco, com design acessível e linguagem adaptada ao público adolescente.

Os resultados obtidos reforçam o potencial pedagógico do jogo *Desvendando o Ciclo* para promover a reflexão sobre violência de gênero, alinhando-se às teorias de Aprendizagem Social (Boone et al., 1977) e da Construção Social (Tekinbas; Zimmerman, 2003).

Na perspectiva da Teoria da Aprendizagem Social (BOONE; REILLY; SASHKIN, 1977) o jogo usa personagens e situações fictícias para que os jogadores observem e reconheçam comportamentos refletir sobre formas seguras de enfrentamento à violência. Por meio das “Cartas de Violência,” os jovens analisam situações contextualizadas, favorecendo o reconhecimento de padrões prejudiciais e o fortalecimento de atitudes preventivas.

Sob a ótica da Teoria da Construção Social de (TEKINBAS; ZIMMERMAN, 2003) “Desvendando o Ciclo” problematiza normas sociais e estereótipos de gênero ao apresentar casos realistas de violência simbólica, psicológica e sexual. Ao interagir com esses conteúdos, os adolescentes são provocados e desconstruir crenças naturalizadas e a desenvolver senso crítico frente às influências culturais que perpetuam desigualdades.

Considerando a Teoria da Promoção da Saúde (MARTINS, 2005) com uma abordagem voltada para a prevenção/mitigação, o jogo incorpora as “Cartas de Instituição” e as “Cartas de Denúncia,” que informam sobre os recursos de apoio e acolhimento disponíveis, como ONGs e delegacias especializadas. Essas cartas incentivam os adolescentes a aprender sobre as instituições de apoio e desenvolver a confiança para buscar ajuda quando necessário, promovendo uma abordagem proativa para a saúde emocional e física.

No que se refere à Teoria da Ação Comunicativa (HABERMAS, 1984) ao utilizar a mecânica de jogo investigativo, “Desvendando o Ciclo” cria um espaço de troca entre os jogadores, especialmente durante a fase de “Reflexão e Discussão,” onde as situações de violência são analisadas em grupo. Esse diálogo promove habilidades de argumentação e escuta ativa, importantes para a construção coletiva de soluções no contexto escolar.

Na perspectiva do Modelo Transteórico de Mudança de Comportamento (REIS; NAKATA, 2010) o jogo oferece um processo gradual de conscientização, onde os jogadores avançam pela investigação, reconhecendo os sinais de violência, aprendendo sobre prevenção/mitigação e explorando as opções de denúncia. Essa jornada lúdica favorece o avanço nos estágios de mudança de comportamento, incentivando atitudes mais assertivas diante de situações violentas.

O elevado IVC (0,85) evidencia que os conteúdos e mecânicas propostas foram considerados claros, relevantes e motivadores pelos especialistas, o que está em consonância com os princípios do engajamento e da motivação intrínseca previstos nas teorias do Flow (Csikszentmihalyi, 2014) e da Autodeterminação (Deci; Ryan, 1985).

Comparativamente a iniciativas anteriores, como os jogos *Violetas* (Fornari, 2019) e *Borboleteando* (Martins et al., 2021), o *Desvendando o Ciclo* diferencia-se por adaptar a temática ao público adolescente e integrar elementos de investigação e resolução

colaborativa, aproximando-se de uma pedagogia dialógica freiriana. Além disso, o jogo pode contribuir para políticas de prevenção à violência em contextos escolares, alinhando-se às ações da “Operação Escola Segura” (MEC, 2024).

Considerando a Teoria do Flow (CSIKSZENTMIHALYI, 2014) e Teoria da Autodeterminação (DECI; RYAN, 1985) o jogo “Desvendando o Ciclo” incorpora elementos de gamificação que mantêm o jogador engajado e imerso, potencializando os cuidados. Esse design investigativo promove o estado de flow, que maximiza a aprendizagem. A Teoria da Autodeterminação também é utilizada, pois o jogo contribui ao permitir que os adolescentes tomem decisões autônomas durante a investigação, fortalecendo o senso de competência e pertencimento.

O jogo “Desvendando o Ciclo: Missão contra a Violência” emprega uma abordagem teórica integrada que permite que os adolescentes entendam a violência sob diferentes perspectivas e contextos. Ao misturar mecânicas lúdicas com um conteúdo educacional crítico, o jogo ajuda os adolescentes a desenvolverem um entendimento profundo sobre a violência e a importância de apoio mútuo, prevenção/mitigação e denúncia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo *Desvendando o Ciclo: Missão contra a Violência* demonstrou alta validade de conteúdo (IVC = 0,85), relevância pedagógica e aplicabilidade prática no contexto escolar. Sua abordagem investigativa e colaborativa possibilita o desenvolvimento de competências socioemocionais, autonomia e atitudes proativas frente a situações de violência.

Recomenda-se sua aplicação em oficinas educativas, rodas de conversa e programas de promoção da saúde em escolas e serviços de atenção psicossocial. Pesquisas futuras devem avaliar o impacto do jogo em diferentes faixas etárias e contextos culturais, ampliando sua utilidade como instrumento de educação em saúde e cidadania.

Apesar dos resultados promissores, este estudo teve sua aplicação restrita a um público específico, o que sugere a necessidade de futuras adaptações e validações para diferentes faixas etárias, contextos culturais ou educacionais. Pesquisas futuras poderão explorar a eficácia do jogo em contextos diversos e sua integração a programas contínuos de prevenção à violência em outras fases da vida.

## REFERÊNCIAS

ALEXANDER, M; COLUCCI, M. Validação de conteúdo na psicologia: uma proposta de índices combinados para julgar a validade de itens. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 34, p.1-9, 2018.

BOONE, T.; REILLY, A. J.; SASHKIN, M. Social learning theory Albert Bandura, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1977. 247 pp., paperbound. **Group & Organization Studies**, v. 2,

n. 3, p. 384-385, 1977.

BRASIL. Ministério da Educação. **Operação Escola Segura**. Brasília: MEC, 21 out. 2024. Disponível em: <<https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-que-protege/operacao-escola-segura>>. Acesso em: 22 jul. 2025.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Teoria do Flow, pesquisa e aplicações. **ComCiência**, n. 161, p. 0-0, set. 2014. Disponível em: <[https://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-76542014000700010&lng=pt&nrm=iso](https://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542014000700010&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 22 jul. 2025.

DECI, E. L.; RYAN, R. M. **Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior**. 1 ed. Springer: New York, 1985. 372 p.

FORNARI, L. F. **Potencialidades e limites do jogo Violetas para o enfrentamento da violência de gênero**. 2019. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.usp.br/item/003020592>>. Acesso em: 06 jul. 2025.

GALLI, E. F.; BRAGA, F. M. O diálogo em Paulo Freire: concepções e avanços para transformação social. **Quaestio**, v. 19, n. 1, p. 161-180, abr. 2017.

MARTINS, I. M.; GUIMARÃES, S. D. O.; CUTRIM, C. H. G.; MIRANDA, A. S. *et al.* Borboleteando jogo didático como alternativa no processo de ensino-aprendizagem em ciências. **Revista De Ensino De Biologia Da SBEnBio**, v. 14, n. 2, p. 759-775, 2021.

MINAYO, M. D. S. Conceitos, teorias e tipologias de violência: a violência faz mal à saúde individual e coletiva. *In*: NJAINE, K.; ASSIS, S. G.; CONSTANTINO, P.; AVANCI, J. Q. (org.). **Impactos da Violência na Saúde**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2020, 448 p.

MINAYO, M. C. D. S. A inclusão da violência na agenda da saúde: trajetória histórica. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 11, p. 1259-1267, 2006.

MINAYO, M. C. D. S. A violência nossa de cada dia, segundo dados da Pesquisa Nacional de Saúde 2019. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 27, p. 3701-3714, 2022.

PIRES, M.; ALMEIDA, A. N.; GOTTEMS, L. B. D.; OLIVEIRA, R. N. G. *et al.* Gameplay, learning and emotions in the board game Violets: cinema & action in combating violence against women. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, n. 8, p. 3277-3288, 2021.

REIS, G. G.; NAKATA, L. E. Modelo transteórico de mudança: Contribuições para o coaching de executivos. **Revista Brasileira de Orientação Profissional**, v. 11, n. 1, p. 61-72, 2010.

TEKINBAS, K. S.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 p.

HABERMAS, J. **The Theory of Communicative Action: Volume 1: Reason and the Rationalization of Society**. Boston: Beacon Press, 1984. 512 p.

PIRES, M. R. G. M.; ALMEIDA, A. N. de; GOTTEMS, L. B. D.; OLIVEIRA, R. N. G. de; FONSECA, R. M. G. S. da. Jogabilidade, aprendizados e emoções no jogo Violetas:

cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, n. 8, p. 3277-3288, 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/csc/a/wqj8jkZY7pgmcsyqnGbvcqy/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 22 jul. 2025.