

DOMINÓ DA CONSCIENTIZAÇÃO: JOGO EDUCATIVO PARA PREVENÇÃO DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO ENTRE ADOLESCENTES

Ivanise Freitas da Silva¹;

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

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

Kariza Lopes Barreto²;

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE.

<http://lattes.cnpq.br/1416089292971704>

Bianca Salgado Cavalcante³;

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE.

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

Milena Cruz Raposo⁴;

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE.

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

Raimunda Hermelinda Maia Macena⁵.

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

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

RESUMO: O presente estudo descreve o desenvolvimento metodológico e a validação do jogo “Dominó da Conscientização”, inspirado no clássico jogo de dominó, com uma temática educativa e profunda, estimulando jovens a refletirem sobre violência e a discutirem formas de prevenção/mitigação e apoio em um formato acessível e colaborativo. Voltado para adolescentes que cursam o Ensino Fundamental II, o jogo busca promover a conscientização sobre os diferentes tipos de violência e estimular atitudes de respeito, empatia e cidadania no ambiente escolar. O desenvolvimento seguiu quatro fases: revisão da literatura, construção do arcabouço teórico, criação do protótipo e validação com especialistas. Baseando-se em teorias, como a Teoria da Aprendizagem Social (Bandura, 1977) e a Teoria da Promoção da Saúde (Green & Kreuter, 1991), o jogo foi estruturado com tabuleiro, cartas temáticas e dinâmicas interativas para incentivar a reflexão crítica e o diálogo. Na validação, 10 especialistas avaliaram critérios como clareza, relevância e impacto educacional. Os resultados apontaram alta aceitação, suas observações também demonstraram como os jogos conseguem integrar aprendizado, reflexão e ludicidade,

utilizando metodologias inovadoras e narrativas instigantes. Conclui-se que o jogo é uma ferramenta eficaz para a educação em saúde, promovendo a mitigação da violência e o fortalecimento das relações interpessoais entre adolescentes escolares.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Educativo. Prevenção da Violência. Adolescentes.

AWARENESS DOMINO: EDUCATIONAL GAME FOR PREVENTING GENDER-BASED VIOLENCE AMONG ADOLESCENTS

ABSTRACT: This study describes the methodological development and validation of the game “Dominoes of Awareness”, inspired by the classic game of dominoes, with an educational and profound theme, encouraging young people to reflect on violence and discuss forms of prevention/mitigation and support in an accessible and collaborative format. Aimed at adolescents attending elementary school II, the game seeks to promote awareness about the different types of violence and encourage attitudes of respect, empathy and citizenship in the school environment. The development followed four phases: literature review, construction of the theoretical framework, creation of the prototype and validation with experts. Based on theories such as Social Learning Theory (Bandura, 1977) and Health Promotion Theory (Green & Kreuter, 1991), the game was structured with a board, thematic cards and interactive dynamics to encourage critical reflection and dialogue. During validation, 10 experts evaluated criteria such as clarity, relevance and educational impact. The results showed high acceptance, and their observations also demonstrated how games can integrate learning, reflection and playfulness, using innovative methodologies and thought-provoking narratives. It is concluded that the game is an effective tool for health education, promoting the mitigation of violence and strengthening interpersonal relationships among adolescent students.

KEYWORDS: Educational Games. Violence Prevention. Adolescents.

INTRODUÇÃO

A violência no ambiente escolar configura-se como um problema relevante, com impactos diretos na saúde mental, no rendimento acadêmico e no desenvolvimento integral dos adolescentes. Segundo dados da Organização Mundial da Saúde (OMS, 2018), a exposição à violência nessa fase da vida está associada a traumas psicológicos, dificuldades nas relações interpessoais e à reprodução de comportamentos agressivos. No contexto escolar, esse fenômeno se expressa de diferentes formas, como bullying, agressões físicas e práticas discriminatórias, que comprometem o clima institucional e prejudicam a convivência entre os estudantes (ISOLAN et al., 2012).

Estratégias educativas inovadoras, que promovam o respeito mútuo, a empatia e

a construção de uma cultura de paz, são medidas que podem ser adotadas com o intuito de reduzir os episódios de violência entre adolescentes. Os jogos educativos vêm se consolidando como recursos pedagógicos eficazes na abordagem de temas sensíveis, proporcionando aos adolescentes experiências de aprendizagem interativas e reflexivas (KAPP, 2012). A aplicação de elementos da gamificação, ao integrar ludicidade e conteúdo formativo, favorece a reflexão crítica e a assimilação de valores como igualdade, respeito e cooperação. Nesse contexto, a Teoria da Aprendizagem Social, de Bandura (1977), reforça que comportamentos pró-sociais podem ser desenvolvidos a partir da observação e da prática.

Por meio dos jogos educativos, os participantes são estimulados a vivenciar situações simuladas, discutir soluções e aprimorar competências socioemocionais e de convivência. Sob essa perspectiva, a Teoria da Promoção da Saúde, proposta por Green e Kreuter (1991), destaca a importância de intervenções que fortaleçam a capacidade dos indivíduos em reconhecer fatores de risco e adotar práticas preventivas com aspecto fundamental na prevenção da violência.

Além disso, inserir discussões sobre igualdade de gênero e diversidade no ambiente escolar é fundamental. A Teoria da Construção Social de Gênero, elaborada por West e Zimmerman (1987), traz que os estereótipos de gênero e as relações de poder podem ser desconstruídos por meio de práticas educativas e espaços de diálogo, contribuindo para a transformação das dinâmicas sociais e a promoção de ambientes mais inclusivos e equitativos.

Dessa forma, jogos que abordam violência de gênero contribuem para a redução de preconceitos e a promoção de relações mais equitativas.

OBJETIVO

O objetivo do estudo foi descrever o processo de desenvolvimento e validação do jogo educativo para adolescentes, capaz de estimular a reflexão sobre violência e a discussão sobre formas de prevenção/mitigação e apoio, em um formato acessível e colaborativo.

METODOLOGIA

O presente estudo configura-se como uma pesquisa de desenvolvimento metodológico, do tipo relato de caso. Trata do desenvolvimento do jogo “Dominó da Conscientização: Juntos Contra a Violência”, inspirado no clássico jogo de dominó, que aborda a violência de gênero, sendo conduzido em quatro fases complementares e interdependentes.

Fase 1: Revisão Integrativa da Literatura - Inicialmente, foi realizada uma revisão integrativa da literatura em bases de dados como *Scopus*, *Web of Science*, *PubMed* e *Google Scholar*, utilizando os descritores: *prevenção da violência escolar*, *jogos educativos*, *gamificação* e *habilidades socioemocionais*. A pesquisa priorizou estudos publicados entre 2014 e 2023, abordando a importância do uso de jogos educativos na promoção de habilidades como respeito, empatia e resolução de conflitos. Essa análise permitiu identificar lacunas em abordagens tradicionais e fundamentou o desenvolvimento do jogo como ferramenta inovadora e interativa.

Fase 2: Construção do Arcabouço Teórico - A fundamentação teórica foi embasada em teorias clássicas e contemporâneas, que orientaram o desenvolvimento dos componentes e mecânicas do jogo:

Teoria da Aprendizagem Social (BANDURA, 1977): Fundamentou a criação das “**Cartas de Situação**”, nas quais os jogadores observam e refletem sobre cenários de violência e aprendem estratégias de enfrentamento e prevenção. A observação de comportamentos, conforme essa teoria, é crucial para a aprendizagem e modificação de atitudes.

Teoria da Ação Comunicativa (HABERMAS, 1981): Justificou as “**Casas de Reflexão**”, que promovem o diálogo crítico entre os participantes. O diálogo mediado é apresentado como instrumento essencial para resolução de conflitos e construção de entendimentos coletivos.

Teoria da Promoção da Saúde (GREEN & KREUTER, 1991): Orientou a criação das “**Cartas de Ação**”, que incentivam os jogadores a identificar estratégias práticas e canais de denúncia de violência.

Teoria da Construção Social de Gênero (WEST & ZIMMERMAN, 1987): Embasou a abordagem de temas relacionados à desigualdade de gênero e estereótipos sociais, incluídos nas cartas do jogo para ampliar o debate sobre respeito e inclusão.

Fase 3: Desenvolvimento do Protótipo - O jogo, intitulado “**Dominó da Conscientização: Juntos Contra a Violência**”, inspirado no clássico jogo de dominó com uma temática educativa e profunda, estimulando jovens a refletirem sobre violência e a discutirem formas de prevenção/mitigação e apoio em um formato acessível e colaborativo.

O protótipo incluiu:

Peças de Dominó: 28 peças, divididas em duas metades, com representações visuais de conceitos de violência, tipos, sinais, prevenção/mitigação e instituições de apoio.

Cartas Reflexivas: Cada jogador, ao finalizar sua peça, responde uma pergunta sobre o conceito ou tema, promovendo discussões e aprofundamento.

Tabuleiro de Suporte (Opcional): Um tabuleiro que serve como base para facilitar a visualização das peças conectadas, com divisões para cada tipo de violência.

Categorias de Cartas:

o *Cartas de Situação:* Cenários práticos de violência física, verbal, psicológica ou de gênero.

o *Cartas de Reflexão:* Espaço para diálogo coletivo, estimulando a empatia e a análise crítica.

o *Cartas de Ação:* Dicas práticas sobre estratégias de prevenção e canais de denúncia, como o Disque 100 e CREAS.

Fase 4: Validação com Especialistas - O protótipo foi submetido à validação por 10 especialistas, selecionados por critérios de experiência em educação, saúde, psicologia e design de jogos. Os participantes avaliaram o jogo utilizando um questionário estruturado, elaborado com base no modelo ARCS (Keller, 2010), para verificar os seguintes critérios:

1. Clareza das regras e instruções;
2. Relevância e adequação do conteúdo;
3. Interatividade e engajamento dos participantes;
4. Impacto educacional e potencial de aplicação prática.

O **Índice de Validade de Conteúdo (IVC)** foi calculado, sendo valores superiores a 0,8 considerados satisfatórios, conforme os padrões metodológicos indicados por Alexandre e Colucci (2018). Os aspectos éticos foram rigorosamente respeitados, garantindo a confidencialidade dos participantes e a utilização dos dados exclusivamente para fins científicos, conforme a Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na construção do arcabouço teórico, a pesquisa foi fundamentada em teorias amplamente reconhecidas, como a Teoria da Aprendizagem Social, de Bandura (1977), a Teoria da Promoção da Saúde, de Green e Kreuter (1991), a Teoria da Ação Comunicativa, de Habermas (1981) e a Teoria da Construção Social de Gênero, de West e Zimmerman (1987). A interlocução entre as teorias proporcionou uma base sólida para abordar temas complexos, como violência escolar, respeito e igualdade.

A elaboração do protótipo do jogo foi fundamentada na seleção criteriosa de materiais e na definição de dinâmicas alinhadas às especificidades do público-alvo, inspirado na lógica do jogo Dominó. O jogo “ Dominó da Conscientização: Juntos Contra a Violência “ foi desenvolvido para atuar como uma ferramenta educativa dinâmica, que aborda a prevenção da violência e promove o diálogo crítico entre adolescentes. O jogo é estruturado em um tabuleiro temático com trajetos que representam o cotidiano escolar, integrando cartas e desafios que incentivam reflexões sobre respeito, cidadania e convivência pacífica. A seguir, detalham-se seus componentes:

- **Objetivo Geral:** Sensibilizar adolescentes sobre os tipos de violência e promover atitudes de respeito e cidadania.
- **Materiais:** Tabuleiro temático, dados, cartas (Situação, Ação e Reflexão), marcadores de pontos e guia sobre instituições de apoio.
- **Categorias do Jogo:**
 - Dominó de Situação:** Apresentam desafios e cenários que simulam situações de violência.
 - **Cartas de Ação:** Orientam os jogadores com dicas práticas de prevenção e estratégias de denúncia.
 - **Cartas de Reflexão:** Criam momentos de diálogo coletivo para resolver conflitos e estimular a empatia.
- **Fases do Jogo:**
 1. **Preparação:** Cada jogador recebe um marcador e começa no ponto inicial.
 2. **Rodadas:** Os jogadores jogam as **Pecas de Dominó**, avançam e enfrentam desafios conforme as temáticas.
 3. **Pontuação:** Cada ação pró-social acumula pontos. O vencedor é aquele que completa o percurso com maior pontuação.

A dinâmica proposta, associada à clareza nas orientações e ao caráter interativo, favorece o engajamento dos participantes e promove uma aprendizagem ativa, contribuindo para a assimilação de valores como respeito, empatia e cidadania. De acordo com Csikszentmihalyi (1990), experiências imersivas e desafiadoras, como as proporcionadas por jogos educativos, favorecem o alcance do estado de *Flow*, caracterizado pelo alto grau de envolvimento e motivação.

Na etapa de validação do jogo por especialistas, os achados revelaram elevada qualidade e pertinência do material desenvolvido. A avaliação apresentou resultados altamente positivos nos critérios analisados, incluindo clareza das regras, relevância dos conteúdos, nível de interatividade e impacto educacional, corroborando a adequação do jogo tanto às demandas do público-alvo quanto aos propósitos pedagógicos. O Índice

de Validade de Conteúdo (IVC) geral obtido foi de 0,92, valor considerado excelente, evidenciando elevado grau de concordância entre os avaliadores quanto à consistência e à relevância dos elementos que compõem o jogo.

Em relação à clareza das regras, identificaram que o manual poderia ser simplificado para facilitar a compreensão dos adolescentes. Quanto à relevância do conteúdo, elogiaram a pertinência dos temas abordados, com ênfase nas situações de violência física, psicológica e de gênero. Foi reconhecido por sua praticidade e pela maneira como combina uma abordagem lúdica tradicional com temas atuais e relevantes, considerando que jogo é um convite ao aprendizado de um tema relevante e bastante frequente na faixa etária eleita e informando que o jogo trabalha com os sinais de alerta que, muitas vezes, são desconhecidos pela população, sobretudo pelos adolescentes escolares.

As sugestões foram centradas em aspectos pontuais de usabilidade e acessibilidade, como a necessidade de simplificar o manual de instruções (IVC 0,88) e ajustar o sistema de pontuação para maior clareza (IVC 0,90). As sugestões de ampliar os exemplos nas cartas e de tornar as ilustrações mais representativas, culturalmente, também foram consideradas relevantes (IVC 0,87), com IVC variando entre 0,87 e 0,95, valores considerados satisfatórios conforme a literatura (Alexandre; Colucci, 2018).

O impacto educacional na categoria Cumprimento da Proposta Educativa, Clareza dos Conceitos e Adequação ao Público-Alvo alcançou 100%, indicando unanimidade em relação ao alinhamento do jogo com seus objetivos educacionais. Durante o processo de validação, essa característica foi identificada como um dos principais atributos diferenciadores da proposta, tornando o jogo atrativo e eficaz no ambiente escolar. Na dimensão Elementos Gráficos e Marketing Social, o critério de Aparência Visual revelou que obteve 100% de aceitação. No critério de Mensagens de Prevenção, também atingiu 100%, mostrando que os conteúdos gráficos e sociais do jogo são alinhados às expectativas.

Com o propósito de qualificar ainda mais o jogo, foram realizadas as adequações sugeridas pelos especialistas. A reformulação do manual de instruções resultou em uma linguagem mais clara e acessível, o que facilitou a compreensão das regras pelo público adolescente. Paralelamente, a inclusão de exemplos mais variados e representativos nas “Cartas de Situação” potencializou a identificação dos participantes com os contextos propostos, favorecendo uma reflexão crítica mais ampla e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo “Dominó da Conscientização: Juntos Contra a Violência” aplica um modelo teórico integrado para promover um ambiente educativo onde os adolescentes aprendem sobre diferentes tipos de violência e as formas de prevenção/mitigação e apoio disponíveis. Ao combinar a simplicidade do dominó com reflexões colaborativas, o jogo oferece um caminho acessível e prático que estimula a reflexão e a tomada de consciência, fortalecendo

atitudes de respeito, prevenção/mitigação e apoio mútuo.

O protótipo do jogo, elaborado com base em dinâmicas interativas e conteúdos de alta relevância, foi submetido à validação por especialistas, obtendo avaliação altamente satisfatória nos aspectos pedagógicos e técnicos. As recomendações apontadas durante esse processo resultaram em aprimoramentos que ampliaram significativamente sua acessibilidade, sua representatividade e seu potencial de impacto, tornando-o ainda mais alinhado às demandas do ambiente escolar.

Ao articular elementos lúdicos com práticas educativas, o jogo favorece a reflexão crítica e estimula o desenvolvimento de comportamentos pró-sociais, contribuindo de maneira efetiva para a promoção de uma cultura de respeito, empatia e inclusão no contexto escolar. Diante dos resultados, recomenda-se sua aplicação em instituições de ensino a escolares do Ensino Fundamental II, bem como a realização de pesquisas de caráter longitudinal, que possam avaliar seus efeitos a médio e longo prazo na prevenção da violência e no fortalecimento de competências socioemocionais dos adolescentes.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDRE, N. M. C.; COLUCCI, M. Z. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 23, n. 6, p. 2033-2038, 2018.
- BANDURA, A. **Social Learning Theory**. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1977.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper & Row, 1990.
- GREEN, L. W.; KREUTER, M. W. **Health Promotion Planning: Na Educational and Ecological Approach**. New York: McGraw-Hill, 1991.
- HABERMAS, J. **Teoria da Ação Comunicativa**. São Paulo: Vozes, 1981.
- ISOLAN, L. *et al.* Violência escolar e seus impactos psicossociais entre adolescentes. Porto Alegre: **Revista de Saúde Pública**, 2012.
- KELLER, J. M. **Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach**. New York: Springer, 2010.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Relatório Mundial sobre Violência e Saúde**. Genebra: OMS, 2018.
- WEST, C.; ZIMMERMAN, D. H. Doing Gender. **Gender & Society**, v. 1, n. 2, p. 125-151, 1987.
- ARUZZA, C.; BHATTACHARYA, T.; FRASER, N. **Feminismo para os 99%: um manifesto**. São Paulo: Boitempo, 2019.