

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS E VETERINÁRIAS DE JABOTICABAL**

BIANCA HENRIQUE GABRIEL CANOLI

**JOGOS PARA O TRABALHO COM SEXUALIDADE E GÊNERO NA EDUCAÇÃO
BÁSICA: MAPEAMENTO, ANÁLISE E PROPOSIÇÃO DE PRODUTO
EDUCACIONAL**



Jaboticabal
2025

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS E VETERINÁRIAS DE JABOTICABAL**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO E PROCESSOS FORMATIVOS

**JOGOS PARA O TRABALHO COM SEXUALIDADE E GÊNERO NA EDUCAÇÃO
BÁSICA: MAPEAMENTO, ANÁLISE E PROPOSIÇÃO DE PRODUTO
EDUCACIONAL**

BIANCA HENRIQUE GABRIEL CANOLI

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ensino e Processos Formativos, junto ao Programa de Pós-Graduação em Ensino e Processos Formativos, à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Campus de Jaboticabal/São José do Rio Preto/Ilha Solteira.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosemary Rodrigues de Oliveira

Jaboticabal
2025

C227j Canoli, Bianca Henrique Gabriel
Jogos para o trabalho com sexualidade e gênero na educação básica:
mapeamento, análise e proposição de produto educacional / Bianca Henrique
Gabriel Canoli. -- Jaboticabal, 2025
357 f. : tabs., fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Ciências Agrárias e Veterinárias, Jaboticabal
Orientadora: Rosemary Rodrigues de Oliveira

1. Educação sexual. 2. Comportamento sexual. 3. Jogos educativos. I. Título.

IMPACTO POTENCIAL DESTA PESQUISA

Esta pesquisa visa contribuir para as discussões sobre sexualidade e gênero na educação básica, utilizando jogos educativos como recurso para combater preconceitos e promover a igualdade. Seu impacto potencial abrange avanços educacionais, sociais e culturais, além de fortalecer a formação de uma sociedade mais inclusiva e equânime.

POTENTIAL IMPACT OF THIS RESEARCH

This research aims to contribute to discussions on sexuality and gender in basic education, using educational games as a resource to combat prejudice and promote equality. Its potential impact encompasses educational, social and cultural advances, as well as strengthening the formation of a more inclusive and equitable society.


CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: JOGOS PARA O TRABALHO COM SEXUALIDADE E GÊNERO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: MAPEAMENTO, ANÁLISE E PROPOSIÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL


AUTORA: BIANCA HENRIQUE GABRIEL CANOLI

ORIENTADORA: ROSEMARY RODRIGUES DE OLIVEIRA


Aprovada como parte das exigências para obtenção do Título de Mestra em Ensino e Processos Formativos, pela Comissão Examinadora:

Documento assinado digitalmente
 ROSEMARY RODRIGUES DE OLIVEIRA
Data: 29/10/2025 17:27:31-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. ROSEMARY RODRIGUES DE OLIVEIRA (Participação Virtual)
Departamento de Economia Administracao e Educacao / FCAV UNESP Jaboticabal

Documento assinado digitalmente
 ANA PAULA LEIVAR BRANCALEONI
Data: 05/11/2025 17:57:54-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. ANA PAULA LEIVAR BRANCALEONI (Participação Virtual)
Departamento de Economia Administracao e Educacao / FCAV UNESP Jaboticabal

Documento assinado digitalmente
 YONIER ALEXANDER OROZCO MARIN
Data: 14/11/2025 12:51:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. YONIER ALEXANDER OROZCO MARIN (Participação Virtual)
Universidade Federal do Norte de Tocantins (UFNT) / Araguaína/TO

Jaboticabal, 29 de outubro de 2025.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem ele nada seria possível.

Agradeço aos meus pais, Marinéia e Denilson, que sempre acreditaram que esse sonho seria possível, dando todo o suporte e apoio. E a toda minha família, por sonharem isso junto comigo.

Agradeço ao meu companheiro, Rafael, aquele que revela o melhor de mim e acreditou que tudo seria possível.

Agradeço à minha querida orientadora, Prof^ª. Dr^ª. Rosemary Rodrigues de Oliveira, pela confiança e oportunidade de trabalharmos juntas durante esses anos. E também pela brilhante orientação. Rose, você é minha grande inspiração.

Agradeço à Prof^ª. Dr^ª. Ana Paula Leivar Brancaloni pela ajuda e ensinamentos durante esses anos.

Agradeço ao Prof. Dr. Yonier Alexander Orozco Marin e a Prof^ª. Dr^ª. Ana Paula Leivar Brancaloni, que aceitaram o convite para membros da banca examinadora desta dissertação, pela disponibilidade e pelas contribuições.

Agradeço às minhas grandes amigas e colegas de profissão, Letícia de Paula Leite, Fernanda Miotti e Katia Gabriela de Natale, por todos os conselhos e palavras de incentivo e carinho. A vida é muito melhor com vocês nela.

Agradeço a todos os meus alunos do ensino básico, com quem pude crescer e aprender a refletir sobre minha prática docente.

Agradeço a todos os professores(as) da UNESP, pela minha formação como Professora e Bióloga, e agora, como Mestre.

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

Meu coração é só gratidão!

Educação não transforma o mundo.

Educação muda as pessoas.

Pessoas transformam o mundo.

(Paulo Freire)

RESUMO

Na atualidade, a relutância em incluir sexualidade e gênero nos currículos reflete o impasse entre duas forças opostas: de um lado, aqueles que defendem a educação sistematizada e explícita sobre esses temas e, de outro, aqueles que buscam sua remoção. Essa tensão político-ideológica potencializa práticas escolares excludentes que perpetuam a discriminação e as desigualdades, dificultando a construção de uma cultura escolar que reconheça e legitime a diversidade e a inclusão, contribuindo para a persistência de preconceitos e tabus acerca da sexualidade, reforçando a cisheteronormatividade em contextos educacionais. Diante desse cenário, é fundamental o desenvolvimento de pesquisas que subsidiem a abordagem desses temas na escola, promovendo o diálogo e combatendo a intolerância. Os jogos educativos se mostram capazes de cumprir esse papel dialógico pois, quando bem mediados, estimulam a socialização, a interação, a formação de laços de amizade e afeição, assim como a vivência em grupo e o desenvolvimento da inteligência e da personalidade, essenciais para a construção de conhecimentos e, conseqüentemente, desenvolvimento afetivo e cognitivo dos estudantes. Sendo assim, nossa pergunta de pesquisa foi: jogos educativos sobre sexualidade e gênero, se mostram capazes de subsidiar a compreensão da multidimensionalidade da sexualidade humana e do gênero? Assim, este estudo tem como objetivo mapear e analisar jogos que abordam temas relacionados à sexualidade e ao gênero, adotando abordagem qualitativa, descritiva, exploratória e documental. Além disso, desenvolvemos um produto educacional, um catálogo que visa apresentar as possibilidades educativas dos materiais analisados para escolas de educação básica. Para a captação dos jogos físicos e digitais e posterior registro, interpretação e análise das possibilidades didáticas em termos conceituais, procedimentais e atitudinais, bem como a identificação de problemas relacionados a erros conceituais, preconceitos e estereótipos, foram utilizados os seguintes descritores: sexualidade, gênero, identidade de gênero, diversidade sexual, educação sexual, ensino de ciências, ensino de ciências biológicas, ciências, biologia e ensino de biologia. Foram identificados um total de 86 jogos dentro das temáticas de sexualidade e gênero. Houve um detalhamento de cada jogo, apresentando seu ícone, nome, ano de lançamento, autoria, disponibilidade (físico ou digital/gratuito ou comercial), local de disponibilização (site ou loja), público-alvo por faixa etária, classificação do jogo segundo Caillois (2017), tema específico abordado e objetivos educacionais propostos. Após o mapeamento, os jogos foram analisados através de análise de conteúdo, segundo cinco categorias temáticas prévias. Por fim, é apresentado o recurso educacional aberto “Catálogo: jogos para sexualidade e gênero”, que busca auxiliar professores da educação básica na escolha de recursos pedagógicos para tratar temas como diversidade sexual, identidade de gênero, questões do universo LGBTQIAPN+, violência de gênero, abuso e violência sexual infantil, direitos sexuais e reprodutivos, métodos contraceptivos, IST, entre outros, para contribuir com uma educação sexual crítica, emancipatória e comprometida com os direitos humanos.

Palavras-chave: sexualidade e gênero; jogos educativos; produtos educacionais.

ABSTRACT

Currently, the reluctance to include sexuality and gender in curricula reflects the impasse between two opposing forces: on the one hand, those who advocate for systematic and explicit education on these topics and, on the other, those who seek to remove them. This political-ideological tension reinforces exclusionary school practices that perpetuate discrimination and inequalities, hindering the construction of a school culture that recognizes and legitimizes diversity and inclusion, contributing to the persistence of prejudices and taboos about sexuality, reinforcing cisheteronormativity in educational contexts. Given this scenario, it is essential to develop research that supports the approach to these issues in schools, promoting dialogue and combating intolerance. Educational games are capable of fulfilling this dialogical role because, when well mediated, they stimulate socialization, interaction, the formation of bonds of friendship and affection, as well as group experience and the development of intelligence and personality, which are essential for the construction of knowledge and, consequently, the affective and cognitive development of students. Therefore, our research question was: are educational games about sexuality and gender capable of supporting the understanding of the multidimensionality of human sexuality and gender? Thus, this study aims to map and analyze games that address topics related to sexuality and gender, adopting a qualitative, descriptive, exploratory, and documentary approach. In addition, we developed an educational product, a catalog that aims to present the educational possibilities of the analyzed materials for elementary schools. To collect physical and digital games and subsequently record, interpret, and analyze their didactic possibilities in conceptual, procedural, and attitudinal terms, as well as to identify problems related to conceptual errors, prejudices, and stereotypes, the following descriptors were used: sexuality, gender, gender identity, sexual diversity, sex education, science education, biological science education, science, biology, and biology education. A total of 86 games were identified within the themes of sexuality and gender. Each game was detailed, presenting its icon, name, year of release, authorship, availability (physical or digital/free or commercial), place of availability (website or store), target audience by age group, game classification according to Caillois (2017), specific theme addressed, and proposed educational objectives. After mapping, the games were analyzed through content analysis, according to five predefined thematic categories. Finally, the open educational resource "Catalog: games for sexuality and gender" is presented, which seeks to assist elementary school teachers in choosing appropriate teaching resources to address topics such as sexual diversity, gender identity, LGBTQIAPN+ issues, gender violence, child sexual abuse and violence, sexual and reproductive rights, contraceptive methods, STIs, among others, to contribute to a critical, emancipatory sex education committed to human rights.

Keywords: sexuality and gender; educational games; educational products.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Vantagens do uso dos jogos educativos	56
Figura 2	- Desvantagens do uso dos jogos educativos	57
Figura 3	- Vantagens dos jogos educativos para o ensino da sexualidade	61
Figura 4	- Características dos jogos mapeados	73
Figura 5	- Jogo “Caixa de Pandora”	89
Figura 6	- Ficha 61: Conceito Violência de Gênero	91
Figura 7	- Cartas jogo “No Sigilo”	93
Figura 8	- Cartas jogo “Superando Tabus”	95
Figura 9	- Cartas da família verde do jogo “7 Famílias”	100
Figura 10	- Dados do jogo “Sociedade Justa?”	103
Figura 11	- Jogo “Violetas”	110
Figura 12	- Jogo “Vidas Violetas”	111
Figura 13	- Tela do jogo “Decidix”	115
Figura 14	- Jogos/oficinas do projeto “Vale Sonhar”	117
Figura 15	- Jogo “Jogo de Corpo”	118
Figura 16	- Jogo “Valores em Jogo”	119
Figura 17	- Caixa do jogo “Trilha da Proteção”	122
Figura 18	- Jogo “Não me toca, seu boboca! Fuga da casa 75”	124

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	- Relação dos subtemas específicos em sexualidade e gênero encontrados nos 86 jogos virtuais e físicos presentes nesta pesquisa	83
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	- Abordagens contemporâneas da educação sexual	36
Quadro 2	- Classificação de Jogos segundo Piaget (1975)	47
Quadro 3	- Classificação de Jogos segundo Wallon (2007)	48
Quadro 4	- Classificação de Jogos segundo Caillois (2017)	48
Quadro 5	- Trabalhos envolvendo mapeamento de jogos sobre sexualidade	62
Quadro 6	- Percurso metodológico da coleta de dados	67
Quadro 7	- Síntese descritiva das categorias temáticas prévias	70
Quadro 8	- Quantidade de jogos por categoria temática	86
Quadro 9	- Jogos Cartilha UNIFESP	113

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AIDS	Síndrome da Imunodeficiência Adquirida
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
GDE	Gênero e Diversidade na Escola
HIV	Vírus da Imunodeficiência Humana
IEG	Instituto de Estudos de Gênero
IST	Infecções Sexualmente Transmissíveis
LDBN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LGBT	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Travestis
LGBTQIAPN+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, transexuais, Queer, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pansessuais/Pôli, Não-binárias e outros mais que compõem o espectro
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
OMS	Organização Mundial da Saúde
ONU	Organização das Nações Unidas
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNE	Plano Nacional de Educação
TCT	Temas Contemporâneos Transversais
Sinasc	Sistema de Informações sobre Nascidos Vivos
SUS	Sistema Único de Saúde

SUMÁRIO

CAMINHOS DE CORAGEM, PESQUISA E TRANSFORMAÇÃO	11
1. INTRODUÇÃO	16
2. REVISÃO DE LITERATURA	18
2.1 O mito da “ideologia de gênero” e a ameaça da extrema direita no Brasil	18
2.2 Uma reflexão sobre sexualidade e gênero na perspectiva pós-estruturalista	28
2.3 Limites para a abordagem de sexualidade na escola: policiamento curricular e formação de professores(as)	33
2.4 Jogos: conceitos, fundamentos e classificação	45
2.5 Os jogos e o potencial educativo	50
2.6 Potencialidades dos jogos para o trabalho com sexualidade e gênero no ambiente escolar	58
3. PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS	64
3.1 Mapeamento dos jogos	67
3.2 Procedimento de análise de dados	68
3.3 Catálogo propositivo	71
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	73
4.1 Caracterização geral dos jogos	73
4.2 Análise de conteúdo dos jogos	85
4.2.1 Categoria 1: Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos	87
4.2.2 Categoria 2: Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero	97
4.2.3 Categoria 3: Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero	100
4.2.4 Categoria 4: Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero	104
4.2.5 Categoria 5: Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e terapêutica	112
5. CONSIDERAÇÕES	130
6. REFERÊNCIAS	134
Apêndice A – Jogos mapeados	145
Apêndice B – Catálogo Propositivo	164

CAMINHOS DE CORAGEM, PESQUISA E TRANSFORMAÇÃO

A história é feita com a vivência, e a vivência leva tempo. O tempo produz memórias e memórias permanecem para sempre. Sabemos que hoje, tornar-se profissional da educação não é uma tarefa fácil, ainda mais considerando a falta de investimento, a precariedade das condições de trabalho dos educadores no Brasil e a predominância de uma cultura arcaica, cheia de preconceitos e de práticas cristalizadas. Porém, toda conquista tem seu valor e afinal de contas, é para a situação melhorar que acordamos e vamos à luta todos os dias.

Sou uma mulher branca, cis e heterossexual e reconheço que, ao longo da minha trajetória, sempre estive em lugares de privilégio. Compreendo que minha cor, minha origem e o contexto em que cresci me proporcionaram oportunidades e facilidades que não estão igualmente disponíveis para todas as pessoas. Assumir essa consciência é fundamental para entender meu lugar no mundo e me responsabilizar pelas formas de agir e pensar que possam contribuir para uma sociedade mais justa e equitativa.

Sou filha única. Filha de pais trabalhadores, cresci escutando o discurso de que a educação e o estudo iam me ajudar. Sempre estudei em escolas públicas. Meus pais não puderam cursar Ensino Superior. Eu fui a primeira a ingressar em uma Universidade Pública dentro da minha família. Foi no ensino fundamental, que começaram a surgir as primeiras perguntas do tipo “o que você quer ser quando crescer?”. Eu sempre respondia que queria ser professora, e por algum motivo até então desconhecido pela minha cabeça de criança, as professoras riam e me diziam para eu pensar melhor.

Em 2017, com apenas 17 anos, tomei uma das decisões mais importantes da minha vida e ingressei no curso de Ciências Biológicas, com o objetivo de cursar licenciatura. Embora também tenha concluído o bacharelado, foi com a certeza de me tornar professora que dediquei meu esforço e atenção às atividades de licencianda. Ainda assim, tornar-me bióloga foi uma das escolhas mais felizes da minha vida, permitindo-me unir paixão pelo conhecimento científico e pelo ensino, ampliando minha visão sobre a vida e sobre a educação.

Apesar de tudo isso, entendi que a formação de um professor não se dá somente durante a graduação em licenciatura, mas durante toda a sua vida escolar e até mesmo depois de sua formação, na própria prática docente. Dessa forma, acredito que minha escolha de curso e minha atuação como profissional é reflexo da minha história de vida e dos professores que passaram por ela.

No final da graduação, motivada pela profunda estima que nutria pela professora Rosemary, uma mulher negra cuja trajetória me inspirou profundamente em meio a uma universidade marcada por pensamentos elitistas, decidi que desejava seguir no mestrado, direcionando minha formação para a área de sexualidade e gênero. Esse desejo surgiu não apenas da admiração por sua postura acadêmica e humana, mas também da percepção da necessidade de problematizar as desigualdades e silenciamentos presentes nesse campo de estudo. Mesmo dentro da própria universidade, ouvi comentários de que investir em um mestrado voltado para o ensino não me traria futuro, mas, ainda assim, escolhi seguir esse caminho, convicta da importância de aprofundar minha formação e contribuir para a educação de forma crítica e transformadora.

Meu primeiro contato com esses temas ocorreu durante a disciplina da graduação de 'Diversidade Sexual e Cotidiano Escolar', quando pude compreender de forma mais aprofundada as questões relacionadas à sexualidade e gênero no contexto escolar e perceber como a cisheteronormatividade, o machismo e o racismo se fazem presentes nesse espaço. Essa disciplina não apenas despertou meu interesse, mas também me marcou profundamente, tornando-se um dos principais motivos que consolidaram minha decisão de seguir no mestrado acadêmico, com foco na área de sexualidade e gênero.

Lembro que, junto às minhas colegas, desenvolvi um material muito interessante que envolvia o uso de jogos e aplicativos no ensino da diversidade sexual. Além desse projeto coletivo, também produzi, individualmente ou em grupo, inúmeros materiais, planos de aula e sequências didáticas voltadas para a temática, sempre buscando formas criativas e acessíveis de abordar sexualidade e gênero no espaço escolar.

A partir dessa experiência, surgiu a ideia de aprofundar o estudo sobre os jogos como recurso pedagógico para o ensino de sexualidade e gênero, pensando em criar um catálogo propositivo, ou seja, um material didático consolidado que pudesse servir de acervo aos professores e professoras. O objetivo inicial era disponibilizar estratégias que realmente contribuíssem para a prática docente, fortalecendo o trabalho pedagógico e promovendo debates significativos em sala de aula.

Em 2023, prestei o processo seletivo para o mestrado e fui aprovada, dando início a uma etapa significativa da minha trajetória. Logo na primeira conversa com minha orientadora, chegamos a um consenso de que aprofundar o estudo sobre jogos e produzir um material didático voltado para o ensino de sexualidade e gênero seria de grande valia para a área, tanto na pesquisa quanto na prática pedagógica, oferecendo recursos concretos que pudessem apoiar professores e professoras na sala de aula.

Realizar este mestrado acadêmico foi uma grande oportunidade de dar continuidade a pesquisa e a extensão, podendo expandir meus conhecimentos e buscando uma prática docente cada vez mais significativa, pautada, sobretudo, no respeito às diversidades. Pelas palavras de nosso saudoso patrono, Paulo Freire:

“Ninguém começa a ser educador numa certa terça-feira às quatro da tarde”. Ninguém nasce educador ou marcado para ser educador. A gente se faz educador. A gente se forma, como educador. Permanentemente na prática e na reflexão sobre a prática.”

Também não posso deixar de dizer que minha pesquisa de mestrado me conduziu a experiências incríveis, levando-me a participar de congressos, seminários e encontros acadêmicos que ampliaram minha visão. Tive a oportunidade de conhecer pessoas, culturas, trocar ideias e aprender com diferentes perspectivas.

Realizando o mestrado e atuando como professora na educação básica, digo que dentro da escola, os padrões de cisheteronormatividade criam preconceitos que colocam em evidência o classismo, racismo, sexismo, heterossexismo e homofobia. Vejo que é meu dever como professora romper com essas ideias e ressaltar a

existência da pluralidade, que é dinâmica, onde existem inúmeras masculinidades e feminilidades.

Vejo, dentro das escolas, alunos que reproduzem o heterossexismo compulsório, carregando preconceitos enraizados que se manifestam em atitudes machistas e racistas, e que acabam moldando uma masculinidade tóxica. Mesmo tão jovens e ainda em processo de desenvolvimento, já demonstram como essas estruturas de opressão atravessam a formação subjetiva e social, reforçando desigualdades e violências que precisam ser questionadas e desconstruídas no espaço escolar.

Acredito que a educação seja um dos caminhos mais essenciais para a transformação da sociedade, mas sei também que professores e professoras enfrentam um currículo marcado pelos males do capitalismo, que esvazia o sentido crítico do ensino e reduz a escola a uma lógica de produtividade. Por isso, é urgente que existam materiais que auxiliem na resistência, que ajudem a driblar as amarras de um sistema que insiste em sufocar o pensamento criativo, emancipador e humano. A sala de aula, nesse contexto, torna-se espaço de disputa: entre o que querem impor e o que ainda ousamos semear.

Poderia escolher seguir o mestrado em diversas áreas, já que minha formação em Biologia me permitiria atuar em diferentes campos. No entanto, estando diariamente dentro da sala de aula com alunos de 11 a 17 anos, sinto uma responsabilidade profunda de aprimorar minha prática pedagógica em benefício deles. São esses estudantes, com suas dúvidas, inquietações e potencialidades, que constituem o objetivo final de todo o meu trabalho: é por eles que busco aprofundar meus conhecimentos e transformar minha atuação docente em algo mais significativo e inclusivo.

Sofremos, diariamente, os impactos das vertentes conservadoras e neoliberais que atravessam a escola, tornando o ato de ensinar no século XXI um desafio, por vezes, doloroso. Ser professor nesse tempo é carregar um fardo pesado, mas também é sustentar uma chama. O que nos mantém firmes é uma esperança que vem de dentro, de um lugar profundo que insiste em acreditar que ainda é possível construir outras formas de educar. É essa esperança que nos

move, mesmo diante de tantas contradições, a continuar escolhendo a docência como ato de coragem e de resistência, visando um mundo que valorize todas as formas de viver e existir.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de sexualidade e gênero é crucial para formar cidadãos críticos, mas enfrenta resistência em um Brasil polarizado. Como garantir informações científicas corretas e inclusivas diante de tentativas de censura? Quem se beneficia com a omissão desses temas no currículo? Diante da violência de gênero, da homofobia, das infecções sexualmente transmissíveis, da gravidez na adolescência, entre outros temas sensíveis inclusos abaixo do grande guarda-chuva que acolhe a sexualidade e o gênero, ignorar esse debate apenas reforça desigualdades. A presente dissertação se debruça sobre os desafios de abordar temáticas relacionados à sexualidade e o gênero na escola, no contexto histórico atual, apontando os jogos educativos como possibilidades metodológicas favorecedoras do diálogo e combate à intolerância.

A literatura revela que a educação, enquanto agente transformador da sociedade, desempenha um papel essencial na (des)construção de preconceitos e na promoção da diversidade (Louro, 2018). Associado a isso, Seffner (2016) ressalta que a inclusão de temáticas de gênero e sexualidade nas escolas representa uma extensão da luta democrática, visto ser a educação um campo de disputa política. Educar sobre gênero e sexualidade não é apenas uma questão de direitos humanos, mas um elemento intrínseco à democracia. Através dessa educação, os estudantes são preparados para construir e participar ativamente de uma sociedade que valoriza as diversidades e os direitos humanos, promovendo uma cultura de empatia, respeito mútuo e cidadania ativa. Como afirmam Cabral e Brandão (2020, p. 3),

uma política pública voltada ao exercício responsável da sexualidade na adolescência e ao enfrentamento da desigualdade de gênero, em qualquer pasta ministerial, precisa contemplar o fortalecimento da escolarização, da autonomia pessoal, da capacidade dos adolescentes refletirem sobre suas escolhas afetivas e/ou sexuais, conhecerem e tomarem medidas de proteção à saúde, como uso do preservativo, dos métodos contraceptivos regulares ou de longa duração, da contracepção de emergência, do acesso ao aborto legal, além do combate às discriminações de gênero, ao racismo, ao machismo, à homofobia, à transfobia. Esses são elementos imprescindíveis para a construção da autonomia juvenil e para o exercício da sexualidade com base na perspectiva do reconhecimento da alteridade e dos direitos humanos.

No âmbito da educação escolar, a busca por estratégias de ensino, modalidades didáticas, produtos educacionais e recursos diversificados capazes de problematizar as temáticas de sexualidade e gênero na escola e nos processos de ensino-aprendizagem é de fundamental importância. Mesmo porque, como afirma Seffner (2016), ainda que se pretenda excluir as temáticas do cotidiano da escola, a tarefa é inglória pois continuam ruidosamente contando sobre suas presenças e necessidade de serem reconhecidas e trabalhadas.

Dentre os recursos, os jogos físicos e/ou digitais possuem inúmeras possibilidades didáticas a serem exploradas e analisadas visto que auxiliam o avanço cognitivo, afetivo, social, físico-motor e moral. Além disso, os jogos didáticos se constituem como um recurso que pode auxiliar na problematização, revisão e fixação de assuntos abordados em sala de aula (Rezende; Soares, 2019).

A partir destas múltiplas questões e da necessidade da avaliação de abordagens que subsidiem o ensino e aprendizagem de temas relacionados à sexualidade e gênero na perspectiva dos direitos humanos, o objetivo deste trabalho, é mapear e analisar jogos educativos físicos e/ou digitais que abordem as temáticas da sexualidade e do gênero, identificando se estes materiais se mostram capazes de subsidiar conhecimentos cientificamente corretos sobre a sexualidade e a igualdade de gênero, integrando as dimensões biológica, afetiva e psicológica, bem como elaborar, a partir do material pesquisado, um catálogo que apresente aos docentes possibilidades didáticas destes jogos na escola de educação básica.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O mito da “ideologia de gênero” e a ameaça da extrema direita no Brasil

Atualmente o Brasil se encontra dividido entre ondas conservadoras e progressistas no que tange à abordagem da sexualidade e do gênero nas escolas. A ideia mais propagada pelos conservadores é a de uma pretensa “ideologia de gênero” que tem por função corromper as crianças e a juventude e destruir as famílias.

Para esclarecer e avançar no que vem a ser “ideologia de gênero”, é fundamental, antes de tudo, lançar luzes sobre o significado de ideologia. O termo ideologia pode ser compreendido de diversas maneiras. No verbete do dicionário aparece como ciência da formação de ideia; tratado das ideias em abstrato, sistema de ideias; e na Sociologia é o conjunto de convicções e convenções filosóficas, religiosas, jurídicas, sociais e políticas relacionadas com a situação social dos seus representantes dentro da sociedade.

Deste modo, a ideologia pode ser definida, de modo rápido, como o conjunto de ideias que expressa a forma de pensar a vida. Como a sociedade não é homogênea – o povo tem diferente escolaridade, religião, cultura, nível intelectual, social e econômico – há diversos grupos sociais que se organizam em classes. Cada classe tem sua visão de mundo, seus valores, suas crenças e, conseqüentemente, seus interesses, que se refletem em seu discurso. O discurso de cada classe tenta passar uma ideologia, ou seja, o ponto de vista dessa classe a respeito de sua forma de ver o mundo.

As ideologias representam pontos de vista discordantes diante da realidade social. Há tantas visões de mundo quantas forem as classes. A classe que está no poder fomenta um discurso para influenciar as classes dominadas a pensarem e agirem de determinada forma. A esse conjunto de ideias que definem o “Bem e o Mal”, rotulando o certo e o errado, convem-se chamar de ideologia dominante.

Enquanto a ideologia dominante se acomoda a uma realidade “ideal” que tenta ao mesmo tempo justificar e dissimular, há utopias, que trazem uma nova visão de valores, enfrentam a realidade e lutam por seus ideais. De certa forma, as

ideologias olham para trás, ao passo que as utopias olham para frente. A luta entre ideologia e utopia é constante, pois é marcada por discordâncias profundas. Valores distintos, diferentes visões de mundo estão em jogo em relação ao curso real das coisas.

Chauí (1981) afirma que a ideologia insiste “no discurso legislador, ético e pedagógico”, porém fundamentado “no racional inscrito no mundo e a proferir-se ocultando o lugar de onde é pronunciado. Ganhou nova cara: tornou-se discurso neutro da cientificidade ou do conhecimento”. Prega a existência de estruturas que independem da vontade e intervenção humana. Determina as formas de ação e cooperação que os homens devem ter. É um discurso que *dissimula* “sob a capa da cientificidade a existência real da dominação”. É o que ela chama de “discurso competente”.

Miskolci; Campana (2017); Junqueira (2017, 2018); Machado (2018) apresentam a genealogia da “ideologia de gênero” como elaboração discursiva de um ativismo religioso que intenciona sustentar uma retórica anti-gênero. Os autores citados analisam documentos eclesiais bem como textos de autores religiosos e/ou laicos apontando para a disseminação deste discurso cristão na esfera política e na sociedade civil em diversos continentes em nome da família homoparental e da promoção de pânico moral.

Miguel (2021) indo ao encontro pelo já descrito por Miskolci; Campana (2017); Junqueira (2017, 2018); Machado (2018) afirma que o termo “ideologia de gênero” aparece pela primeira vez em textos da Igreja Católica no final da década de 1990, com críticas feitas ao uso do termo “gênero” pela Organização das Nações Unidas (ONU). Historicamente, a Igreja se opôs ao avanço dos direitos sexuais e reprodutivos, atacando as lutas do movimento feminista. A resistência à pretensa “ideologia de gênero” se intensificou mais recentemente, começando no pontificado de Karol Wojtyła (João Paulo II, papa de 1978 a 2005) e pelo então cardeal Joseph Aloisius Ratzinger, conhecido mais tarde como Papa Bento XVI. A preocupação da Igreja em relação a demandas de cidadania de grupos homossexuais é evidente: ela critica a ideia de que a orientação sexual é uma escolha pessoal, considerando essa noção uma ameaça à estrutura familiar tradicional e às normas morais fundamentadas em sua doutrina (Miskolci; Campana, 2017).

Além disso, Miskolci e Campana (2017) destacam uma mudança nas alianças da Igreja após a era das ditaduras na América Latina. Enquanto em alguns momentos a Igreja Católica se alinhou com forças progressistas para promover a democracia e a justiça social, o cenário atual mostra uma aproximação maior com grupos conservadores. Esse deslocamento aponta para uma nova agenda moral que une católicos em um esforço conjunto para resistir a mudanças legais e sociais que buscam promover a igualdade de gênero e os direitos LGBTQIAPN+, refletindo uma adaptação da Igreja a um contexto político onde a "ideologia de gênero" é vista como um agente desestabilizador da sociedade.

A luta contra a tal "ideologia de gênero" não é exclusiva da Igreja Católica. Organizações pró-vida e/ou evangélicas, se reúnem constantemente em torno de seus preceitos religiosos e fundamentalistas para liderar esta cruzada, impedindo diversos avanços dos direitos sexuais e reprodutivos (Miskolci; Campana, 2017), inclusive o trabalho de temas relacionados à sexualidade dentro das escolas.

Traremos o autor argentino Jorge Rafael Scala (2004), Professor de Bioética na Universidad Libre Internacional de las Américas e autor dos livros "La ideología de género: El "género" como herramienta de poder" e "Ideologia De Gênero: O Neototalitarismo e a morte da Família" como exemplo de como os ideólogos de gênero tentam impor seu ponto de vista a respeito de sua forma de ver o mundo.

Para Scala (2004) a ideia de "Gênero" consiste em uma ideologia totalitária – equiparada, pelo autor, com o nazismo e o marxismo – e instrumento de alienação que pretende ser imposto através de um triplo mecanismo: pelos meios de comunicação e mídias sociais, pelos sistemas educacionais formais e respaldada pela lei dos Direitos Humanos. Miskolci; Campana (2017) referem que as obras de Scala provocaram grande impacto em diversos países da América Latina, como o Brasil.

De modo geral, Scala apresenta a "ideologia de gênero" como uma construção ideológica das alas ditas progressistas delegando a ela o papel de destruir a noção tradicional de sexo biológico e identidade de gênero na medida em que tem influenciado não só a cultura e a legislação, mas também a educação. Scala critica a introdução de conteúdos sobre gênero nas escolas, afirmando que

isso pode confundir crianças e influenciar sua identidade de maneira artificial. Ele também aponta que a “ideologia de gênero” teria levado à criação de leis que, em sua visão, podem restringir a liberdade de expressão e de crença, além de gerar conflitos em áreas como o esporte feminino e o uso de banheiros públicos. Por fim, ele defende que essa ideologia é promovida por órgãos internacionais e governos para modificar estruturas familiares e sociais tradicionais.

Marilena Chauí (1980; 1981) afirma que a ideologia não é um corpus imóvel, ela se modifica, mas as transformações do discurso ideológico não decorrem de avanços científicos ou tecnológicos como seria ideal. Ao contrário, as alterações ideológicas são obras de uma falsa interpretação da história, realizada pela classe dominante, que tudo faz para ocultar e dissimular a verdadeira história. Ela procura impedir o ato de conhecer, pensar, aprofundar o saber social e político presente, princípio inerente da experiência; produz certa imagem do tempo como progresso e desenvolvimento para evitar o risco de enfrentar realmente a história. Assim, neutraliza a história desarmando toda a tentativa de interrogação e questionamento.

Assim, movimentos de controle da permissividade sexual e inúmeras reformas de cunho liberal foram aplicadas nos países ocidentais na tentativa de regular a vida social a partir da década de 1960. Com esses movimentos, houve mobilização conservadora acerca de questões sexuais, especialmente nos anos 1970 e 1980, como o entrave do reconhecimento dos direitos sexuais como direitos humanos (Sheill, 2008); a ameaça à família, o questionamento de papéis sociais, o questionamento à heterossexualidade, ameaça de valores e o surgimento do HIV (Furlani, 2017).

Como era de se esperar, a pauta da “ideologia de gênero” invadiu o espaço político, e junto a ela a “retirada da educação para a sexualidade das escolas, a restrição ao acesso de adolescentes a informações sobre saúde sexual, o rechaço a arranjos familiares não cisheteronormativos, a repatologização das homossexualidades e transgeneridades, entre outros posicionamentos que representam cerceamentos a direitos e garantias fundamentais” (Junqueira, 2018, p. 450).

Hoje, no campo educacional persiste uma forte resistência em abordar temáticas acerca da sexualidade, associando-se a discussões sobre a educação sexual, o direito reprodutivo das mulheres ou o reconhecimento de identidades não hereterossexuais. Muito se deve ao fortalecimento de movimentos e discursos ultraconservadores, como o movimento “Escola sem Partido”, elaborado em 2004 por Miguel Francisco Urbano Nagib, procurador do estado de São Paulo (Sousa; Chaves, 2025) que comunga das ideias de Scala.

Segundo Scala (2010, p. 7),

A mal chamada [...] “perspectiva” [...] de gênero, é, na verdade, uma ideologia. Provavelmente a ideologia mais radical da história, posto que – ao impor-se –, destruiria o ser humano em seu núcleo mais íntimo e, simultaneamente, acabaria com a sociedade.

Essas ideias e discursos contribuem para que, nos dias atuais, movimentos conservadores se tornem fortes ameaças à autonomia de ensino de conteúdos pelas instituições escolares.

Nesse sentido Frigotto (2017, p. 17) afirma que no Brasil, o movimento “Escola sem Partido”, representa uma “ameaça à vivência social e à liquidação da escola pública como espaço de formação humana, firmado nos valores da liberdade, de convívio democrático e de direito e respeito à diversidade”, na medida em que deseja legislar sobre quais são os conhecimentos válidos acerca da sexualidade e do gênero bem como sobre a ação docente, induzindo nos pais e responsáveis a ideia de que a escola brasileira seria aparelhada por partidos políticos de esquerda que nutrem a intenção de manipular professores e alunos.

Penna, (2017) que se debruça sobre o “Escola sem Partido” desde 2004, o analisa a partir de quatro aspectos de seu discurso, a saber: (1) a concepção de escolarização; (2) a desqualificação do professor; (3) a acusação da escola como espaço de ideologização, e dos docentes como militantes disfarçados de professores.

No ano de 2014, o então Deputado Estadual pelo Rio de Janeiro Flávio Bolsonaro, em contato com Miguel Francisco Urbano Nagib, solicitou que ele elaborasse um projeto de lei que colocasse em prática as ideias do movimento “Escola sem Partido”. Foi formatado então como um projeto de lei 2.974/2014, ou

seja, passou por diversas esferas tendo o apoio de vários segmentos políticos conservadores no Estado. Tal projeto de lei propõe a criação do ‘Programa Escola sem Partido’. No mesmo ano, o Vereador Carlos Bolsonaro apresentou à Câmara Municipal do Rio de Janeiro um projeto quase idêntico (867/2015). Estes dois anteprojetos de lei encontram-se no site do “Escola sem Partido” e qualquer Deputado ou Vereador pode copiá-los e apresentá-los em suas respectivas Câmaras por todo o país, já tendo sido aprovado em alguns municípios.

Um dos pilares que sustentam o movimento está na distorção e no uso pejorativo do termo “ideologia”. Por meio dessa apropriação, se presume a interferência político-partidária de esquerda e a imposição da chamada “ideologia de gênero”, considerada uma ameaça às leis divinas e naturais da humanidade, além de contrariar os valores morais e religiosos ensinados pela família (Sousa; Chaves, 2025).

Rosa e Domingues (2025) destacam que os defensores da Escola sem Partido e opositores da chamada “ideologia de gênero” sustentam que os(as) professores(as) devem adotar uma prática educativa neutra e imparcial. Além disso, desde o surgimento do movimento Escola Sem Partido, mães que apoiavam o projeto começaram a criar e difundir *slogans* como “meus filhos, minhas regras” e “não se meta com meus filhos”. Essas frases foram utilizadas para atacar professores(as), especialmente aqueles que promoviam discussões sobre gênero, sexualidade e política no ambiente escolar. Nessa perspectiva, os educadores são vistos como perigosos – afinal, apenas por defenderem a vida, a democracia, os direitos humanos e aqueles que desafiam as normas de gênero e sexualidade (Rosa; Domingues, 2025).

A “ideologia de gênero” se manifesta na falsa crença, apregoada por setores da direita e da extrema direita no Brasil, de que a escola, ao abordar conceitos de gênero e sexualidade com seus estudantes, estaria tentando influenciá-los a se tornarem homossexuais ou transgêneros. Essa falácia, que tem ganhado espaço e aceitação entre parte da sociedade, dificulta o debate sobre temas essenciais no ambiente escolar. Além disso, seu impacto se reflete em documentos curriculares nacionais, fomentando a polarização, como é o caso da terceira versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), publicada em 2017, durante o governo de

Michel Temer, após o golpe que resultou no impeachment da presidenta Dilma Rousseff¹(Sousa; Chaves, 2025).

Cardoso e colaboradores (2024) destacam que, em consonância com o princípio da igualdade expresso no artigo 5º da Constituição Federal, o governo brasileiro, lançou em 2004 o programa “Brasil sem Homofobia”. Como parte desse programa, foi desenvolvido o projeto “Escola sem Homofobia”, que consistia na distribuição de materiais educativos para professores(as) da educação básica, auxiliando no combate ao preconceito e à discriminação relacionados a gênero e sexualidade. Contudo, em 2011, durante o primeiro mandato da presidenta Dilma, o projeto – apelidado pejorativamente de “*kit gay*” – foi cancelado devido à pressão de bancadas religiosas no Congresso Nacional.

Registra-se que o Brasil vivenciou, a partir do impeachment da presidenta Dilma, pressão significativa de setores ultraconservadores, dentre eles a bancada evangélica, resultando em ofensivas antigênero que foram vitoriosas na supressão dos termos gênero, sexualidades e quaisquer alusões à cidadania LGBTQIAPN+ na BNCC.

Como afirma Junqueira (2019), a “ideologia de gênero” se configura como um poderoso *slogan* que ateia fogo ao campo de batalha político, sustentando manifestações virulentas contra ações, políticas e qualquer movimento de promoção aos Direitos Sexuais, assim punições às violações de direitos e LGBTfobia. O sintagma faz-se presente e atuante nas políticas e reformas educacionais, excluindo as diversidades dos currículos e práticas escolares, tal como aconteceu no debate acerca do Plano Nacional de Educação em 2014 (Seffner, 2016).

Para Maracci e Prado (2022, p. 1374), “as ofensivas antigênero são uma força política reacionária capaz de se articular a inúmeros temas, com significados próprios e heterogêneos, em diferentes contextos políticos e sociais”. Nesse sentido, podemos chamar de ofensivas antigênero os esforços de contenção relacionados aos debates e ações sobre diversidade sexual, gênero e direitos reprodutivos

¹ Dilma Vana Rousseff é uma economista e política brasileira. Filiada ao Partido dos Trabalhadores, foi a 36ª Presidenta do Brasil, tendo exercido o cargo de 2011 até seu afastamento por um processo de impeachment em 2016. Atualmente preside o Novo Banco de Desenvolvimento, sediado em Xangai, na China.

vivenciados não apenas no Brasil, mas em diversos outros países que entendem que a abordagem do gênero nas escolas é uma ameaça à família, infância, valores morais e a própria ordem “natural” que determina o que é ou não humano.

Movimentos ultraconservadores foram ainda mais potencializados no Brasil com a posse de Jair Messias Bolsonaro em 2018. Entre esses ataques, houve uma forte ofensiva contra docentes, que partiu do próprio ex-presidente durante seu mandato (2019-2022) (Lins, 2024). Desde o início de sua trajetória política, Bolsonaro difundiu discursos conservadores e fundamentalistas, mas foi durante sua candidatura à presidência que suas ideias ganharam maior visibilidade e alcance. Antes mesmo de assumir o cargo, o deputado de apagada atuação já reproduzia discursos machistas, misóginos, racistas, xenofóbicos e LGBTfóbicos e, ao se tornar chefe de Estado, intensificou essas falas, influenciando e encorajando outros representantes políticos a atacarem grupos historicamente marginalizados e vulneráveis.

Bolsonaro é defensor fervoroso da ditadura militar, pregou o fechamento do Congresso e afirma ter como ídolo um notório torturador. Ele equipara negros e povos originários a animais, já defendeu a morte de homossexuais e chegou a afirmar a uma deputada que só não a estuprava porque ela “não merecia”. Se apresentava como defensor da família brasileira “de arranjo tradicional, cisheteronormativo e fundado na dominação paterna” (Miguel, 2021, p. 3) e utilizava estratégias para alimentar um clima de pânico moral. Entre elas, destacam-se a retórica contra a chamada “ideologia de gênero”, a demonização de Paulo Freire e de seus apoiadores, a defesa do programa “Escola Sem Partido” (Rosa; Domingues, 2025) e o uso pejorativo do termo “*kit gay*”, espalhando mentiras que envolviam a suposta distribuição de mamadeiras com bicos em formato de pênis nas creches do país (Miguel, 2021).

Um de seus maiores apoiadores, Olavo de Carvalho, deu corpo à tese “marxismo cultural”, com o objetivo de difundir através do pânico moral, o anticomunismo e a manutenção dos papéis de gênero convencionais. Nas palavras de Miguel (2021), sobre Carvalho:

com uso farto de palavrões e inegável obsessão anal, garante a seu público que os maiores nomes da ciência, de Newton e Copérnico a Darwin e

Einstein, eram pouco mais que imbecis, propaga toda a sorte de teorias da conspiração (a Pepsi adoça seus refrigerantes com fetos abortados, uma religião biônica mundial está para ser imposta à humanidade) e, sobretudo, denuncia o plano comunista de dominação. Os moderados governos do Partido dos Trabalhadores (PT), que chegaram ao poder com a eleição de Luiz Inácio Lula da Silva para a presidência em 2002, seriam artífices deste projeto, mas mesmo a oposição de centro-direita é considerada conivente ou cúmplice (p. 5).

Outra apoiadora que representou o setor pentecostal, Damares Alves, foi indicada para o ministério dos Direitos Humanos, da Família e da Mulher. Damares deixou clara sua posição cristã e conservadora, indicando a presença de um projeto de doutrinação nas escolas e uma visão tradicional dos papéis de gênero, afirmando que “menino veste azul e menina veste rosa”. Suas declarações, amplamente repercutidas, reforçaram a ideia de que havia uma ofensiva contra a naturalização dessas distinções. Nas palavras de Miguel (2021),

em seu discurso de posse, no dia 3 de janeiro de 2019, Alves já deixou claro sua posição: “O Estado é laico, mas esta ministra é terrivelmente cristã”. Depois de agradecer a Deus pela nomeação, enfatizou a defesa da “vida desde a concepção”, passou por temas como o combate à pedofilia e chegou à defesa velada de uma concepção tradicional dos papéis de gênero: “Ninguém vai nos impedir de chamar nossas meninas de princesas e nossos meninos de príncipes. No Brasil tem: meninos e meninas” (p. 7).

Vale ressaltar que os Estados Unidos têm exercido significativa influência sobre as políticas relacionadas à “ideologia de gênero” no Brasil, especialmente durante o alinhamento dos governos de Donald Trump e Jair Bolsonaro. Com o retorno de Trump à presidência dos EUA em 2025, essa influência se intensificou, resultando em medidas como a censura de quase 200 termos em agências federais americanas, incluindo “feminismo”, “diversidade”, “gênero”, “sexualidade” e “LGBT” . De acordo com matéria do Jornal O Globo², essa postura tem repercussões no Brasil, onde projetos e pesquisas financiados por recursos americanos estão sendo afetados por ordens que vetam temas como clima, gênero e raça. Além disso, Trump assinou decretos proibindo o ensino de teorias raciais e de gênero nas escolas e bloqueando procedimentos de redesignação de gênero para menores de idade. Essas ações refletem uma tendência de fortalecimento de políticas conservadoras que impactam diretamente os debates e iniciativas sobre diversidade e inclusão no Brasil.

²<https://oglobo.globo.com/mundo/noticia/2025/03/12/governo-trump-restringe-uso-de-quase-200-termos-como-feminismo-diversidade-e-lgbtq-em-agencias-federais.ghtml>

Dessa forma, o mito da “ideologia de gênero” se caracteriza como uma forma de naturalizar e perpetuar violências e cabe aqui ressaltar que esses discursos são extremamente preocupantes, uma vez que são amplamente disseminados (muitos através de *fake news*) em nosso meio. Como recorda Rosa e Domingues (2025),

o fortalecimento de ideologias neoconservadoras e de discursos que desqualificam a Educação em Direitos Humanos têm gerado uma atmosfera de violência simbólica e física contra professores e professoras que se dedicam a esses temas. Docentes que ousam defender a educação de gênero, a equidade racial e a justiça social enfrentam ataques e, em muitos casos, demissões ou ameaças, o que contribui para o enfraquecimento de iniciativas pedagógicas inclusivas (p. 179).

Nos colocamos de modo contrário a esse cenário e concordamos com Furlani (2007, p. 80) que afirma que “discutir como as marcas identitárias, atribuídas aos sujeitos tornam alguns mais (ou menos) subordinados aos mecanismos de exclusão, sexismo, homofobia, discriminação e preconceito” se fazem essenciais na abordagem da sexualidade e do gênero nas escolas na perspectiva dos direitos humanos. Além disso, concordamos com Rosa e Domingues (2025, p. 184), que dizem que o “letramento de gênero e sexualidade se configura não apenas como uma estratégia e instrumento pedagógico, mas como um meio de empoderamento e transformação social, ao estimular a análise crítica dos padrões de comportamento e das normas impostas pela sociedade”.

Assim, nos propomos a analisar a contrapelo diferentes jogos, materiais que podem ser utilizados pelos docentes para a abordagem de sexualidade e gênero no cotidiano escolar, possibilitando reflexões a respeito da crítica à binaridade de gênero, a relação existente entre gênero e poder e a performatividade de gênero. Convocamos para a necessidade permanente de estabelecer relações críticas com os recursos de ensino disponíveis, buscando compreender suas potencialidades e limites no que se refere à promoção de uma educação sexual emancipatória e do combate às violências empreendidas pela cisheteronormatividade, pela branquitude, e pelo classismo. Ao final da análise, apresentaremos questões que podem ser endereçadas a outros materiais existentes de modo a colaborar na análise crítica dos mesmos por parte dos docentes.

2.2 Uma reflexão sobre sexualidade e gênero na perspectiva pós-estruturalista

É comum que as pessoas associem o termo sexualidade somente à ideia de sexo, porém se trata de uma visão simplista na medida em que a sexualidade abarca diversos aspectos de nossa personalidade, nossos valores, crenças, desejos, pensamentos e sentimentos, ou seja, os modos de ser e estar no mundo e nos relacionarmos com o ele. É um aspecto amplo e de privilégio exclusivo dos seres humanos (Rocha, 2023) e, por esse motivo, é tão importante compreendê-la, considerando que, ao mesmo tempo em que se apresenta como um tema de grande interesse, fascínio e curiosidade (Campos; Miranda, 2022) é motivo de vigilância, controle e regulação na sociedade (Louro, 2008).

Para Figueiró (2020), a sexualidade envolve sentimentos como afeto, prazer, carinho, comunicação e intimidade, além dos princípios morais que variam conforme cada cultura e que influenciam os comportamentos sexuais. Essa diversidade de elementos torna o estudo da sexualidade um campo complexo, pois exige a consideração de aspectos relacionados ao ambiente, à sociedade e às influências culturais (Campos; Miranda, 2022).

A Organização Mundial de Saúde (OMS) entende a sexualidade como algo integralmente influenciado pela interação de fatores biológicos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos, culturais, legais, históricos, religiosos e espirituais (Opas, 2017), estando diretamente ligada ao modo como agimos e interagimos com nossos pares, envolvendo todos os âmbitos de nosso bem-estar, ou seja, é um aspecto central do ser humano e “ao longo de toda sua vida e nela estão circunscritos elementos relativos ao sexo, às identidades e aos papéis de gênero, à orientação sexual, ao prazer, à intimidade e à reprodução” (Opas, 2017, p. 22). Assim, a sexualidade é um aspecto intrínseco à experiência humana, que vai além da mera dimensão física da genitalidade. Ela abrange uma gama de fatores psicossociais, culturais e biológicos.

Monteiro e Ribeiro (2020) afirma ser fundamental compreender o conceito sexualidade como sendo um produto de uma cultura em constante transformação, marcada pela possibilidade de instabilidade, diversidade e transitoriedade indo ao encontro do preconizado por Foucault (1998, p. 100) que escreve que “a

sexualidade é o nome que se pode dar a um dispositivo histórico” que não se pode limitar a algo proibitivo, pecaminoso, obscuro e cercado de tabus.

Um dos aspectos da sexualidade abrange os papéis sociais e a identidade de gênero. Autores como Foucault (1998) e Butler (2003) argumentam, em uma perspectiva pós-estruturalista, que o gênero não é algo natural, fixo e determinado biologicamente, mas sim o resultado de discursos, normas culturais e práticas sociais que moldam a compreensão do que significa ser homem ou mulher.

A partir da década de 1980, o gênero foi incluído no conceito amplo de sexualidade estimulado pelos movimentos sociais feministas, uma vez que diversos autores e autoras começaram a sinalizar a importância e o destaque das mulheres enquanto sujeitos em processos coletivos e históricos. Dessa forma, gênero se refere às construções sociais e relações desiguais baseadas nos papéis incorporados por homens e mulheres a partir de diferenças sexuais biológicas³ (Monteiro; Ribeiro, 2022).

Scott (1995) caracteriza e conceitua o gênero como um aspecto historicamente construído e determinado, que não se baseia apenas nas diferenças biológicas, mas em algo que dá sentido à essa diferença. Segundo a autora, o gênero se refere

ao discurso sobre a diferença dos sexos. Ele não se remete apenas a ideias, mas também a instituições, a estruturas, a práticas cotidianas e a rituais, ou seja, a tudo aquilo que constitui as relações sociais. O discurso é um instrumento de organização do mundo, mesmo se ele não é anterior à organização social da diferença sexual. Ele não reflete a realidade biológica primária, mas se constrói o sentido desta realidade. A diferença sexual não é a causa originária a partir da qual a organização social poderia ter derivado; ela é mais uma estrutura social movediça que deve ser ela mesma analisada em seus diferentes contextos históricos (Scott, 1995, p. 75).

Butler (2003), uma das teóricas mais influentes dessa visão, por sua vez, ao discorrer sobre sexo, gênero e relações afetivas, elencando aspectos subjetivos e de identidade, afirma que o gênero é a estilização repetida do corpo, se configura em um complexo de ações que sofrem mudanças ao longo da vida dos indivíduos. A autora introduz a ideia de performatividade de gênero, referindo que existe um

³ Essa visão pode reduzir a identidade e o papel social das mulheres a um determinismo biológico, sem considerar a complexidade das experiências de gênero. As construções de gênero são influenciadas por fatores culturais, históricos e sociais, e não apenas por diferenças biológicas.

regime de inteligibilidade pelo qual identidades de gênero são performatizadas, ou seja, são construídas a partir de práticas discursivas que situam os sujeitos a partir da perspectiva cisheteronormativa. Além disso, o regime de inteligibilidade não apenas se impõe sobre os que borram as regras, mas a todos os colonizados por ela, obedecendo a normas construídas socialmente (Butler, 2003).

Bento (2011), ao dissertar sobre as experiências de transição entre gêneros revela que não estamos predestinados a seguir os moldes impostos pela sociedade aos nossos corpos. O sistema falha em alcançar a unidade que pretende pois existem corpos que escapam aos processos que tentam definir os gêneros de forma rígida e, ao fazerem isso, se colocam em risco, na medida em que desafiam as normas estabelecidas. Contudo, ao desafiar essas normas, esses corpos também abrem espaço para a possibilidade de reconfigurá-las. Esse movimento de fuga das imposições do corpo-sexuado é marcado por dor, conflito e medo.

Louro (2018), no texto “Pedagogias da Sexualidade”, recupera as experiências escolares de Phillip R. D. Corrigan e as compara com suas próprias, no sentido de exemplificar aos leitores o modo através do qual a escola traz, em seu currículo oculto⁴, informações e habilidades a serem transmitidas aos meninos e às meninas com vistas a configurar determinadas formas de masculinidades e feminilidades socialmente legitimadas, ou seja, masculinidades e feminilidades civilizadas que demonstrem coerência sexo/corpo. A autora (p. 25) afirma que as “proposições, imposições e proibições” escolares aos corpos têm “efeitos de verdade” que fixam identidades de gênero “normais” a partir de um único modelo de identidade sexual: a identidade heterossexual. Diz ainda a autora que “A produção da heterossexualidade é acompanhada pela rejeição da homossexualidade. Uma rejeição que se expressa, muitas vezes, por declarada homofobia” (Louro, 2018, p. 33), tem-se assim a cisheteronormatividade ou heterossexualidade compulsória.

A cisheteronormatividade se refere à naturalização das relações heterossexuais e a uma única possibilidade de identidade de gênero. Esse regime,

⁴ Refere-se ao conjunto de aprendizagens e valores que não são formalmente ensinados nas escolas, mas que são transmitidos de maneira implícita durante o processo educacional. Esses elementos incluem normas sociais, hierarquias de poder, estereótipos de gênero, classe e raça, entre outros.

tão presente em nosso meio, colabora para a marginalização daqueles que não estão dentro da norma, gerando práticas discriminatórias e excludentes (Louro, 2018), que levam à criação de situações de desigualdade e injustiça, como ocorre em lugares de racismo institucionalizado, LGBTFobia, machismo, heterossexualidade compulsória e privilégios sociais apenas para aqueles de certa etnia ou classe social (Rodrigues; Merkle, 2017).

Educar sobre gênero e sexualidade nas escolas, além de uma questão de direitos humanos, consiste em um elemento intrínseco à democracia pois através dessa educação, os estudantes poderão construir e participar ativamente de uma sociedade que valoriza a diversidade, promovendo uma cultura de empatia, respeito e cidadania ativa (Seffner, 2016).

Rizza, Ribeiro e Mota (2018) enfatizam que a escola tem o papel de formar cidadãos críticos e preparados para lidar com a diversidade, contudo, é essa mesma escola que nos diz cotidianamente sobre o que falar e o que silenciar sobre a sexualidade, nos adverte o que mostrar e o que esconder, bem como quem pode falar e quem deve ser silenciado, ou seja, as instituições escolares, ao mesmo tempo em que são potenciais espaços para o questionamento e a problematização de questões sociais e (des)construção de preconceitos. Dessa forma, as escolas são também fortes espaços de manutenção da normatividade social visto que tem fugido da sua função de interromper as discriminações sociais, tendo como consequência a subversão dos sujeitos que precisam passar pela fragmentação de si mesmos para ser aceitos socialmente (Ávila et al., 2011).

As escolas não são lugares frequentados apenas por meninos e meninas heterossexuais e tão pouco, por indivíduos que possuem os mesmos modos de viver a masculinidade e feminilidade. Dessa forma, a perspectiva cisheteronormativa colabora para legitimar a violência e a exclusão dos sujeitos que não se enquadram no grupo hegemônico, e consequentemente demonstra a institucionalização dessa violência como instrumento político ideológico das forças conservadoras em nosso país (Freire, 2018). A esse respeito, Silva e Schwendler (2020) denunciam uma autoridade invisível, mas poderosa, que persegue, exclui e silencia os direitos humanos nas escolas brasileiras.

O Brasil ainda sofre com as amarras da colonização - o conservadorismo político e o fundamentalismo religioso estabelecidos desde os primórdios da construção das estruturas do país, influenciam na exclusão de temas relacionados ao gênero e a sexualidade nas escolas. Como já discutido anteriormente, o que vemos atualmente é uma reprodução de discursos de conservadorismo político, que levanta bandeiras sanguinárias contra a diversidade sexual e de gênero (Carvalho; Sívor, 2017) e que atuam em prol do silenciamento das sexualidades não hegemônicas, via violência simbólica ou física. Nas palavras de Sales e Machado (2020, p. 4),

Em relação às escolas, percebemos que as mesmas reverberam discursos que reproduzem as lógicas dicotômicas, situando os sujeitos que borram as fronteiras normativas como subalternos, toleráveis, embora, em alguma medida, permita investidas contra eles, deixando claro sua posição construída de forma hierárquica. Nesse sentido, sujeitos divergentes são tratados pela lógica da violência simbólica, quando não física por colegas e docentes que impõem sobre eles os padrões hegemônicos, ao mesmo tempo em que enquadram, através das normas dicotômicas, aqueles que desempenham práticas sexuais divergentes, mas não performatizam socialmente. Isto é, os sujeitos podem ser homossexuais, mas não devem performatizar, tensionar ou mesmo quebrar as performances de gênero e sexualidades socialmente legitimadas.

Miskolci e Campana (2017), já advertiam que nas escolas há um conjunto de práticas e estratégias de controle, sustentados por normas sociais, que buscam consolidar identidades de gênero e sexualidades dentro do modelo heterossexual, reprodutivo e familiar tendendo a tratar como desviantes ou anormais os que se afastam desse modelo, colocando essas identidades não convencionais, que desafiam as fronteiras estabelecidas, em uma posição de marginalidade. Segundo Sales e Machado (2020), a abordagem educativa, muitas vezes, não leva em consideração a validade dessas identidades, limitando-se a tolerá-las em vez de integrá-las ao currículo ou à dinâmica escolar.

Além disso, como já descrito, as identidades não binárias de gênero e sexualidade raramente são abordadas nas escolas, e quando são, geralmente são vistas de forma superficial. O sistema educacional, ao não incluir essas questões em suas pautas, reforça a ideia de que essas identidades estão à margem, não reconhecendo sua complexidade e legitimação. Sob o disfarce de uma suposta neutralidade, a escola tende a silenciar as diferenças, sem abrir espaço real para

que elas sejam entendidas como constitutivas das identidades (Sales; Machado, 2020).

Para entender os motivos pelos quais a escola se configura, em grande parte, como um espaço dedicado à reprodução dos valores hegemônicos, é preciso ampliar a análise além dos limites da instituição. É necessário olhar para a maneira como a sociedade em sua totalidade constrói as verdades sobre o que deve ser replicado: quais comportamentos de gênero são aprovados e quais são silenciados e invisibilizados; qual sexualidade é definida como "normal" e como gênero e sexualidade são moldados dentro dessa lógica. Essas questões não podem ser plenamente respondidas dentro da escola, pois há um projeto social mais amplo, uma "engenharia" que visa a produção de corpos normatizados, que vai muito além dos muros escolares. No entanto, é na escola que esse projeto encontra um terreno fértil para ser disseminado e perpetuado (Bento, 2011).

A compreensão da sexualidade e do gênero como construções socioculturais é essencial para refletirmos sobre como essas temáticas são abordadas no contexto educacional. Ao discutir a conceituação desses temas, percebemos que são atravessados por normatividades e disputas políticas. Esse cenário se torna ainda mais evidente quando analisamos o policiamento do currículo e a formação de professores(as), pois as diretrizes educacionais e as pressões externas frequentemente limitam ou distorcem o tratamento dessas questões.

2.3 Limites para a abordagem de sexualidade na escola: policiamento curricular e formação de professores(as)

A educação dita como sexual nas escolas brasileiras tem sua história marcada por desafios e resistências, iniciando no começo do século XX, influenciada por uma visão biológica e médico-higienista. Nas décadas de 1920 e 1930, médicos e educadores tentaram implementar o ensino da sexualidade nas escolas, com foco em questões de saúde pública, como o combate às infecções sexualmente transmissíveis (IST), conhecidas, à época, popularmente como doenças venéreas. No entanto, a igreja católica e outros setores conservadores se opuseram à ideia, considerando o tema como proibido e imoral. Ao longo das décadas seguintes, apesar de movimentos feministas e iniciativas pontuais, o tema enfrentou grande

repressão, especialmente durante a ditadura militar, sendo limitada principalmente ao ensino de métodos contraceptivos a partir da década de 1980, com o aumento dos casos de AIDS (Campos; Miranda, 2022).

Na década de 1990, com a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a educação sexual passou a ser oficialmente reconhecida no Brasil, no entanto seu ensino continuou limitado, concentrando-se, principalmente, nos aspectos biológicos relacionados à sexualidade. A BNCC de 2017, se configura em um retrocesso frente ao PCN Orientação Sexual (1997), na medida em que mantém o tema restrito ao currículo de Ciências, abordando aspectos biológicos e de prevenção de IST, sem uma oferecer uma perspectiva abrangente que considere a afetividade, a diversidade sexual e a interdisciplinaridade, como nos documentos anteriores.

Segundo Furlani (2017),

Normalmente, quem se debruça no trabalho de educação sexual, qualquer que seja seu nível de escolarização, não se vê obrigada/o a definir um referencial teórico norteador de suas práticas docentes. Talvez, tal necessidade de definição teórica seja impensável para muitas/os, uma vez que há um entendimento tácito de que o objeto da educação sexual é a Biologia... Que seus assuntos e conteúdos devem versar sobre o conhecimento do corpo e da prática do sexo seguro, culminando em temas como aparelho reprodutor masculino e feminino, puberdade, menstruação, doenças sexualmente transmissíveis, HIV e aids, gravidez na adolescência, virgindade, iniciação sexual (p. 15).

Compreendemos que o ambiente escolar é um *locus* privilegiado para o trabalho com os conceitos e as questões relacionadas à sexualidade e ao gênero. Na escola é possível trabalhar conceitos relacionados ao âmbito biológico dos direitos sexuais e reprodutivos tais como métodos contraceptivos, ciclo menstrual, menstruação, gravidez, aborto, anatomia e fisiologia do sistema reprodutor, IST, HIV e Aids (Vírus da Imunodeficiência Humana/Síndrome da Imunodeficiência Adquirida), adolescência e abuso sexual e também conceitos relacionados às expectativas sociais tais como estereótipos de gênero, sexismo, machismo, feminismo, violência de gênero e igualdade de gênero, heterossexualidade compulsória, masculinidades tóxicas, questões que envolvem a causa LGBTQIAPN+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, transgêneros, Queer, Intersexo,

Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pansessuais/Pôli, Não-binárias e outros mais que compõem o espectro) e o combate a LGBTfobia.

Campos e Miranda (2022) afirmam que sendo a escola um local diverso, os alunos podem ter acesso a pessoas diferentes do seu ciclo familiar e, dessa forma, ampliar suas experiências a partir da experiência e do olhar do outro. A partir de conceitos cientificamente corretos a escola pode oportunizar aos estudantes a problematização de questões biopsicossociais, questões morais, éticas e de valores, bem como as associadas aos sentimentos, emoções e relacionamentos possibilitando aos estudantes ampliação de repertório acerca da sexualidade e gênero.

Oliveira (2020) destaca que o objetivo da escola, juntamente com a família, deve ser o de promover o desenvolvimento do indivíduo, e dessa forma, garantir o direito de que todo indivíduo saiba e tenha acesso a informações sobre corpo e sexualidade. Por essa razão, o diálogo é uma ferramenta importante durante o processo. Como argumentam Moizés e Bueno (2010):

O diálogo é a ferramenta básica no processo de educar para a sexualidade. Há crianças e adolescentes que perguntam muito, outras nada interrogam e outras, ainda, precisam de um ambiente encorajador para levantar questões. Todos devem ser considerados, são seres sexuais, portanto, devem ter acesso a material informativo sobre a sexualidade e dispor de bibliografia adequada à idade em que se encontram. O diálogo é o exercício natural para o desenvolvimento da relação adulta, para o encontro entre as pessoas. A escola precisa reassumir o trabalho de educação sexual, mas não para repreendê-la, e sim para mudar visões distorcidas ou negadas da sexualidade, sem, contudo, substituir a família, porque a criação não chega à escolas sem ideias, mas já com diversas inscrições acerca do sexo (p. 206).

Contudo, no Brasil, as famílias veem a sexualidade como um tema delicado, carregado de valores morais e estigmas. Gonçalves, Faleiro e Malafaia (2013) explicam que uma das maiores dificuldades das famílias em lidar com a sexualidade está na associação que a sociedade faz entre esse tema e a ideia de algo imoral, sujo ou até proibido que não deve ser mencionado no espaço do lar e, menos ainda, no espaço escolar. Essa atitude da família pode levar crianças e adolescentes a se sentirem inibidos a buscar esclarecimentos ou expressar suas dúvidas sobre o assunto, elaborando, muitas vezes, a sexualidade humana à conceitos negativos ou

errôneos que a associam à impureza ou ao pecado, reforçando estereótipos e preconceitos de toda ordem.

A relutância da sociedade em incluir tópicos de gênero e sexualidade nos documentos oficiais, como Plano Nacional de Educação – PNE (Brasil, 2014) - que incorporou a promoção de princípios de valorização e respeito aos direitos humanos e à diversidade, mas que mantém a temática da sexualidade tratada de forma subentendida - a BNCC (Brasil, 2017) e os Temas Contemporâneos Transversais – TCT, (Brasil, 2019) – reflete a tensão político-ideológica de pânico moral discutida em tópico anterior (Miskolci; Campana, 2017).

Para compreender o policiamento curricular que ocorre no cenário atual, Furlani (2017) apresenta oito abordagens contemporâneas da educação sexual que estão presentes e/ou repercutem no universo pedagógico brasileiro. As abordagens estão apresentadas no Quadro 1. Cada uma das abordagens pressupõe um tipo de conhecimento sobre sexualidade e o entendimento sobre valores éticos e morais da vida em sociedade, dos direitos e quem merece esses direitos. Além disso, cada uma delas define a prática docente e o perfil do professor que irá desenvolvê-la.

Quadro 1 - Abordagens contemporâneas da educação sexual

Abordagem	Definição
Biológico-higienista	Tende a valorizar uma abordagem essencialista da biologia, fundamentada no determinismo biológico. Nessa perspectiva, o ensino é direcionado para temas como promoção da saúde, reprodução humana, prevenção de IST, gravidez não planejada e planejamento familiar. Ao sustentar o determinismo biológico, essa visão entende as distinções entre homens e mulheres a partir das características corporais, o que reforça a naturalização das desigualdades de gênero e sustenta discursos que hierarquizam as diferenças, perpetuando ações machistas e sexistas. Além disso, parte da ideia de que a educação sexual deve ser redigida apenas na adolescência e que trabalhar com esses temas na infância pode incentivar práticas sexuais precoces.
Moral-tracionalista	Está baseada na defesa da abstinência sexual, onde

	<p>se encontra argumentos contrários ao ensino de qualquer métodos que leve ao sexo seguro. É um apelo conservador que defende papéis sexuais tradicionais, monogamia, castidade antes do casamento, além de apoiarem a separação de meninos e meninas na educação. Rejeitam práticas e vivências da sexualidade que não estejam ligadas à reprodução, promovendo a intolerância a essas expressões. Consideram que a educação sexual deve ser responsabilidade exclusiva da família, desestimulando o controle reprodutivo e perpetuando discursos que validam a homofobia, resultando na privação de informações e na imposição da censura.</p>
Terapêutica	<p>Está voltada ao caráter psicológico do sujeito, desenvolvida para que os mesmos possam refletir sobre seus próprios anseios e para autoconhecimento, buscando autoconfiança e mudanças de comportamento, porém focado na individualidade.</p>
Religioso-radical	<p>Considera as interpretações literais da Bíblia, em um movimento social fundamentalista que usa o discurso religioso como uma verdade incontestável, para determinar o que é “normal” nas representações da sexualidade.</p>
Direitos humanos	<p>Está fundamentada nos direitos humanos e busca abordar, esclarecer e desconstruir as representações negativas que a sociedade impõe sobre os grupos mais vulneráveis e suas identidades marginalizadas (crianças, adolescentes, idosos/as, mulheres, afrodescendentes, povos indígenas, estrangeiros/as, refugiados/as e migrantes, ciganos/as, portadores/as de necessidades especiais, gays, lésbicas, travestis, transgêneros e bissexuais). Esse processo educativo tem um propósito político e está comprometido com a construção de uma sociedade mais justa, equitativa e verdadeiramente humana.</p>
Direitos sexuais	<p>Está baseada na Declaração dos Direitos Sexuais e procura abordar os direitos sexuais das mulheres, de todos os indivíduos que estão dentro do grupo LGBTQIPN+ e também no âmbito da infância e da adolescência.</p>
Emancipatória	<p>Está baseada na educação emancipatória, uma teoria</p>

	<p>associada à prática política por mudança. Busca promover a ruptura das estruturas vigentes, almejando a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Essa transformação deve respeitar e valorizar a diversidade cultural, compreendendo a sexualidade como um aspecto essencial e inalienável dos direitos humanos, fundamental para o pleno exercício da cidadania.</p>
<p><i>Queer</i></p>	<p>Em uma educação tradicionalmente normativa e baseada no ajustamento dos sujeitos em padrões, a teoria queer substitui a visão de identidade fixa e única por uma política da diferença. Rejeita a ideia de um essencialismo ligado à identidade sexual, reconhecendo os significados normativos e homofóbicos que foram historicamente atribuídos ao termo "queer". No entanto, ela transforma essa carga negativa em uma afirmação irônica e paródica. Ao adotar o termo, o grupo expressa resistência e desafia a heteronormatividade de maneira intencional e provocativa. O que interessa nessa abordagem é discutir como cada identidade é construída, desvalorizada, assumida ou não, e desconstruir o processo de normalidade.</p>

Fonte: Adaptado de Furlani (2017)

É possível observar a partir da análise do quadro que há certa similaridade entre as quatro primeiras abordagens. Elas se aproximam mais do modo de como a educação sexual pode ser compreendida, hoje, no Brasil, sob o ponto de vista político e prático, refletindo o pensamento dos movimentos conservadores que se dedicam arduamente a distorcer as informações e espalhar mentiras acerca de aspectos da sexualidade e do gênero.

Para Furlani (2011), as quatro últimas abordagens se aproximam mais do reconhecimento das diferenças como algo positivo e benéfico e são capazes de problematizar questões de um mundo que se encontra no terceiro milênio em todo o seu contexto social, político e cultural.

Ao final da primeira década do século XXI, os documentos oficiais BNCC, de 2017, e TCT, de 2019, tornaram-se marcos regulatórios essenciais para a educação básica no Brasil. Eles estabelecem os conhecimentos fundamentais para a formação

dos alunos e impactam na escolha dos recursos didáticos, especialmente os livros. A BNCC, como um documento normativo, define as competências e saberes que devem ser desenvolvidos pelos estudantes durante a educação básica, funcionando como um guia para a organização curricular e práticas pedagógicas nas instituições de ensino brasileiras, tanto públicas quanto privadas (Brasil, 2018). Na formulação de políticas educacionais, as escolhas relacionadas à formação escolar e ao currículo têm tanto dimensões técnicas quanto políticas, refletindo o modelo educativo que se pretende aplicar. Dessa forma, os documentos oficiais desempenham um papel vital em assegurar uma educação que atenda às necessidades contemporâneas dos alunos conforme a visão de seus criadores.

O fato de a BNCC de 2017 não abordar questões de sexualidade e gênero representa um retrocesso expressivo na educação brasileira. Diferentemente dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997, que reconheceram a orientação sexual como um tema transversal a ser discutido em sala, a BNCC limita o diálogo sobre essas questões fundamentais. A inclusão da Orientação Sexual nos PCN, apesar das críticas recebidas por pesquisadores da área (Vieira Braga, 2006), ressalta tanto a relevância desse tema nas aulas quanto a necessidade de formação docente para abordá-lo adequadamente, proporcionando apoio à integração transversal dessa temática em diferentes disciplinas (Marins; Pereira; Rôças, 2023). Vitor, Maistro e Tsuzuki (2021) afirmam que para a educação para a sexualidade, os PCN se configuram no documento mais completo publicado pelo Ministério da Educação de todos os tempos. No entanto, não tinha força de lei sendo comumente ignorado pelas instituições escolares e desconsiderado em muitas instituições de formação de professores(as).

Essa alteração de postura nos dois documentos, entre os vinte anos que os separam, parte de um contexto político mais amplo de fortalecimento de grupos conservadores no Brasil, evidenciado pelo surgimento do movimento “Escola Sem Partido” em 2004. Tal cenário, possibilita a persistência de tabus em torno da sexualidade em contextos educacionais, ficando a cargo do(a) professor(a) o interesse em explorar espaços deixados pelo Currículo na busca de superar essa força oculta e influente, que marginaliza e impede o debate sobre sexualidade, gênero e direitos humanos nas escolas do Brasil (Silva; Schwendler, 2020).

Silva, Brancaleoni e Oliveira (2019) evidenciam o silenciamento das questões de gênero no currículo, situação que pode, nas palavras dos autores, colaborar para “a manutenção de misoginia, homofobia, lesbofobia, transfobia, etc., no ambiente escolar” (p. 1548), e que os espaços possíveis, na BNCC Ciências da Natureza e suas Tecnologias, encontram-se apenas em sua dimensão biológica, fortemente marcada pela perspectiva médico-higienista, nos conteúdos vinculados à anatomia, fisiologia e reprodução humana. Na medida em que se apega a conteúdos que visam o controle das condutas sexuais que podem levar à gravidez na adolescência e as IST.

Na puberdade e adolescência, há uma necessidade maior de se conversar sobre questões relacionadas à sexualidade. Rocha (2023) refere que os estudantes dessa faixa etária desconhecem aspectos básicos da sexualidade, embora muitos já tenham iniciado relações sexuais. De acordo com uma pesquisa realizada por Abdo (2021), os jovens iniciam a vida sexual entre 13 e 17 anos, sendo a maioria aos 15. Dados do Sistema de Informações sobre Nascidos Vivos (Sinasc), ferramenta do Sistema Único de Saúde (SUS), mostram que um a cada sete bebês brasileiros é filho de mãe adolescente. Por dia, 1.043 adolescentes se tornam mães no Brasil. E, por hora, são 44 bebês que nascem de mães adolescentes, sendo que dessas 44, duas têm idade entre 10 e 14 anos, muito decorrentes de relações não consentidas.

Muitos desses jovens engravidam por não conhecer aspectos básicos da sexualidade, não conhecerem os próprios corpos e tampouco sobre relacionamentos, comportamentos sexuais seguros, métodos contraceptivos e IST. Chaves e colaboradores (2021), em sua pesquisa com 1.196 adolescentes, constataram que 70,8% dos entrevistados relataram que é quase impossível contrair HIV ou outra IST. 40,1% não usaram preservativo na primeira relação sexual, 87,7% nunca usaram durante sexo oral e 79,7% durante a relação sexual anal.

Esses dados nos mostram dois aspectos: primeiro, a importância de incluir de maneira completa os aspectos biológicos fundamentais da sexualidade nos conteúdos abordados e segundo a urgente necessidade da inclusão da educação sexual emancipatória focada nos direitos humanos, sexuais e reprodutivos nas escolas, uma vez que há espaço mesmo em um conteúdo eminentemente biológico, para trabalhar questões de gênero. As meninas e meninos podem ser encorajados a

questionar e analisar suas próprias experiências e crenças para entender como as normas de gênero podem, às vezes, perpetuar desigualdades de poder nos relacionamentos e tornar jovens de ambos os sexos vulneráveis a problemas sexuais e reprodutivos.

A lacuna nos currículos escolares, resultante muitas vezes da pressão de setores conservadores da sociedade, evidencia a importância de professores(as) compreenderem esses conteúdos e sua estrutura. Para que possam atuar de maneira significativa, é essencial que recebam uma formação adequada, que os prepare para abordar a sexualidade de forma responsável, embasada e sensível às necessidades dos estudantes, mesmo diante de resistências externas.

Compreende-se que os(as) professores(as)(as) desempenham um papel central nesse processo objetivando estimular os/as estudantes a compartilharem ideias e opiniões e pensar sobre como elas/eles podem fazer mudanças positivas em suas próprias vidas. O(a) docente pode organizar situações de ensino que abordem o fato de que as meninas são valorizadas na sociedade por sua docilidade, obediência e aparência e, a partir disso, auxiliar os/as estudantes a compreenderem, por exemplo, como a socialização de gênero dificulta a negociação de conflitos por parte das meninas, como no caso do uso da camisinha; as normas socioculturais estritas para o comportamento sexual feminino, principalmente associado à virgindade antes do casamento e ao número de parceiros sexuais; ou ainda, no momento da puberdade, o início da capacidade feminina de se reproduzir, pode, em muitas culturas, significar um período de grande exclusão social, em que as mulheres passam a ser mais vigiadas fora de casa e mais protegidas do contato com os homens (Mensch; Bruce; Greene, 1998).

Educadores(as) comprometidos(as) com a transformação social devem buscar questionar e reconfigurar as abordagens tradicionais sobre educação sexual no Brasil. No entanto, promover essa reflexão exige referências teóricas que sejam, no mínimo, críticas — e, de maneira mais arrojada, pós-críticas. Essa perspectiva se afasta de visões que sustentam paradigmas fixos e universais, orientando-se para a construção de currículos pós-críticos na educação sexual (Furlani, 2017).

Como mencionado anteriormente, a retirada dos temas gênero, sexualidade e orientação sexual da BNCC enfraqueceu a legitimidade da abordagem desses assuntos no currículo escolar. Com isso, está se tornando mais difícil o ensino desses conteúdos, apesar de fazerem parte de um rol de conteúdos científicos historicamente acumulados bem como de demandas sociais e das realidades dos próprios estudantes. Destacamos o papel dos(as) professores(as) como agentes de transformação das mentalidades e práticas sociais e, dessa forma, políticas que incentivem o debate sobre gênero e sexualidade na formação inicial docente são muito importantes (Soares; Monteiro, 2019) para que esses atores sociais se sintam preparados teoricamente e seguros para o trabalho docente. De acordo com Wouters e Acosta (2023, p. 321), no que se refere à sexualidade e formação docente,

este é um tema que necessita ser abordado com liberdade e tranquilidade na escola, sem os tabus que há muito tempo se instalam. Então, se ainda há tabus e ainda há o referido lapso, o lugar para começarem as mudanças de concepção, assim como, discussões e reflexões sobre Educação para a Sexualidade e sua importância para a formação integral do aluno, é na formação inicial daqueles que serão responsáveis por abordar este tema na sala de aula: os/as professores(as)/as.

De acordo com Corbagi e Bonzanini (2021) e Wouters e Acosta (2023) a formação inicial é a base para a construção do pensamento pedagógico especializado e o momento em que se iniciam os processos de reflexão sobre a prática, a teoria e a articulação teoria-prática. Entendemos que as práticas formativas precisam estar relacionadas com os desafios futuros que serão vivenciados pelos docentes em seu dia a dia e, um desses desafios, em especial, se articula a interesses políticos que se traduzem em valores cotidianos e tabus: a sexualidade e o gênero. Corbagi e Bonzanini (2021) enfatizam que quando opressões e o senso comum superam o rigor científico, a qualidade do ensino desses componentes curriculares fica comprometida.

As mesmas autoras ao pesquisarem sobre a formação de professores(as)(as) para o trabalho com sexualidade e gênero, referem que apesar desses temas comparecerem nos cursos de graduação em licenciatura pesquisados, as questões relacionadas à sexualidade e gênero são trabalhadas de forma rasa e simplista visto que a inclusão desses conteúdos científicos na formação docente deve ir além do conhecimento sobre aspectos biológicos e anatômicos do corpo humano. Envolve

compreender suas complexidades e como esses temas impactam a vida dos estudantes no ambiente escolar.

Mota (2023) denuncia que no que tange aos cursos de licenciatura do país, não há material e muito menos conteúdos propostos à diversidade sexual e suas peculiaridades enfatizando que “[...] No ambiente educacional, quando aludidos em sala de aula, comumente é a partir da biologia, ao ponderar o ser humano ou apenas a reprodução” (p. 45).

Muito se discute sobre a abordagem da sexualidade na formação continuada de professores(as), e não há outra resposta que não seja a da importância e pertinência desses temas, uma vez que essas questões estão cada vez mais presentes no cotidiano das escolas e demandam de educadores uma postura crítica e informada para lidar com as diversas situações que surgem nesse campo (Rizza, Ribeiro, Mota, 2018).

As faculdades e programas de formação docente possuem autonomia institucional para o trabalho das questões relacionadas à sexualidade durante as formações nas licenciaturas. No entanto, é preciso ressaltar que a ausência de menção a esses conteúdos nos currículos e documentos normativos oficiais confere a eles, caráter contingente, podendo ou não ser trabalhados com os estudantes em formação (Vitor; Maistro; Tsuzuki, 2021) de acordo com a conveniência e disposição de seu(sua) professor(a).

Para que a sexualidade e as diversidades sexuais sejam incluídas nos currículos dos cursos de formação de futuros(as) professores(as), é necessário não apenas o interesse dos docentes desses futuros docentes, mas também, e principalmente, um conjunto de demandas sociais, organizacionais e políticas (Mota, 2023). Rubin (1993) citado por Mota (2023), elenca que

É cada vez mais urgente que a escola traga para os seus currículos a sexualidade e as diversidades enquanto tópico de estudo, não apenas nas Ciências Biológicas, mas se possível de forma interdisciplinar, para que as diferenças, o respeito e a igualdade seja compreendida como elementos inerentes ao ser humano e que não deve existir uma hierarquização das orientações sexuais, como ainda ocorre no Brasil, na qual a comunidade atribui à heterossexualidade o caráter de norma e à homossexualidade um lugar marginal até mesmo dentro das escolas (p. 49)

No que diz respeito à formação continuada, Pêssoa, Pereira e Toledo (2017) referem que deve estar preocupada com “ensinar aos/as professores(as) o que deve ser repassado aos alunos” (p. 26). Dessa forma, os autores evidenciam que assuntos ‘urgentes’, especialmente na fase da adolescência, como os relacionados à sexualidade e gênero, devem ser pautados nas formações pelas instituições escolares brasileiras.

A formação continuada, nessa perspectiva, é ser vista como um meio de preencher "lacunas" deixadas na formação inicial, e acaba por ser encarada como uma tentativa de compensar os conhecimentos que os/as docentes não receberam durante sua primeira formação.

Independente se a formação ocorre em âmbito inicial ou continuado, além da transformação curricular, é preciso repensar a lógica tradicional de ensino, que separa o papel de quem ensina e de quem aprende. O processo educativo carece de uma abordagem mais dinâmica e interativa, em que tanto docentes quanto discentes se envolvam ativamente no processo de construção de conhecimento e reflexão crítica sobre temas contemporâneos, como a diversidade de gênero e sexualidade (Pessôa; Pereira; Toledo, 2017). Isto se faz necessário pois o maior desafio enfrentado pelos(as) professores(as) iniciantes ou sêniores ao lidar com questões relacionadas à sexualidade é, muitas vezes, o processo interno de desconstrução e reconstrução de seus próprios valores e crenças - muitas vezes consonantes com ideais conservadores (Wouters; Acosta, 2023).

Assim, além de conteúdos conceituais sistematizados acerca da sexualidade e do gênero, em um contexto educacional de formação inicial ou continuada em que a diversidade de pensamentos e escolhas deve ser respeitada, o professor formador precisa exercer plenamente seu papel de educador e deve garantir o respeito à diversidade dando espaço também para a aprendizagem de conteúdos procedimentais e atitudinais (Zabala, 1998). Por esse motivo, recursos educativos que facilitem o trabalho dialógico com estes temas, capazes de promover reflexão e sensibilização dos(as) professores(as) em formação, podem ser possíveis caminhos para que a educação sexual seja abordada, futuramente, por eles nas escolas.

Nesse sentido, depreende-se que os cursos de formação inicial ou continuada de professores(as) não estão suficientemente preparados para proporcionar uma reflexão aprofundada sobre como esses temas podem ser abordados de maneira respeitosa e inclusiva nas escolas, promovendo um ambiente escolar que combata o preconceito e a discriminação (Rizza; Ribeiro; Mota, 2018).

Existem diversos desafios e obstáculos para além do silenciamento curricular, expresso pela ausência de uma legislação que torne obrigatória a inclusão da sexualidade e do gênero como conteúdos no currículo escolar, e o fato de que a abordagem da sexualidade nas escolas colidir com a falta de preparo dos profissionais da educação para abordá-la de forma adequada, apresentados nas seções anteriores. Nessa pesquisa nos ocuparemos em apresentar possibilidades para professores(as) que desejem contornar os limites impostos na atualidade. Que possibilitem, a esses atores sociais abordarem o que é isso chamado “gênero”, e auxiliem seus alunos, alunas a aprender não apenas sobre corpo biológico, mas também sobre os direitos humanos, direitos sexuais e direitos reprodutivos que esses corpos possuem, bem como diversidade sexual, ciclo da violência e formas de romper o silêncio e procurar ajuda.

Assim, apresentamos os jogos como uma possibilidade metodológica capaz de fazer diferença durante as aulas, proporcionando aos alunos maior envolvimento com o assunto a ser trabalhado, sensibilizando-os, problematizando questões sociais, despertando o interesse e a curiosidade pelo conteúdo e, conseqüentemente, promovendo uma aprendizagem significativa, à medida que facilita sua abordagem dentro das limitações existentes.

2.4 Jogos: conceitos, fundamentos e classificação

Os jogos têm ganhado cada vez mais importância fora dos espaços convencionais de entretenimento a que são designados. No ano de 2013, Alves afirmou em sua pesquisa que a indústria de jogos superou a cinematográfica, ocupando o terceiro lugar como maior faturamento do mundo, somente atrás da indústria bélica e automobilística. No Brasil, existem cursos dedicados ao desenvolvimento de jogos e devido a sua capacidade de atrair diversas pessoas, os

mesmos, tornaram-se área de interesse de pesquisas acadêmicas, especialmente no que tange o ensino e aprendizagem.

As atividades lúdicas e jogos sempre fizeram parte da formação humana e do desenvolvimento de habilidades, desde as primeiras Olimpíadas, que surgiram na Grécia, em meados de 776 a.C. De alguma forma, os jogos estão sempre relacionados a um determinado contexto histórico e a uma realidade vivente e encontramos registros nas mais diversas formas e tipos de construções sociais. Seja para o uso como forma de alienação, na política do pão e circo, no Império Romano (27 a.C) ou atualmente para o uso nas mais diversas áreas, os jogos e a sociedade sempre estiveram intimamente ligados (Sigoli; Rose-Junior, 2004; Oliveira, 2022).

De acordo com Huizinga (1951) citado por Loro (2023) e referência clássica no assunto,

Sob o ângulo da forma, é portanto possível, em poucas palavras, definir o jogo como uma ação livre, vivenciada como fictícia e situada fora da vida comum, capaz no entanto de absorver totalmente o jogador; uma ação desprovida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza em um tempo e em um espaço expressamente circunscritos, desenrolando-se com ordem segundo regras dadas e produzindo na vida relações de grupo que voluntariamente se cercam de mistério ou acentuam pelo disfarce sua estranheza em relação ao mundo habitual (p. 35).

Em outras palavras, para Huizinga (2005), os jogos são atividades lúdicas, fundamentais para a cultura e estão presentes na linguagem, no direito, na guerra, na ciência, na poesia, na filosofia e nas artes, correspondendo a uma atividade voluntária, realizada dentro de limites de espaço e tempo, segundo regras livremente consentidas e obrigatórias. Além disso, o ato de jogar está diretamente relacionado ao sentimento de alegria e tensão e da fuga da vida cotidiana.

Para Caillois (2017),

Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, a menos que o jogo acabe no mesmo instante e este fato o destrua, pois a regra só é mantida pelo desejo de jogar, ou seja, pela vontade de respeitá-la (p.19).

O grande paradoxo acerca dos jogos está na ideia de que apesar destes serem uma atividade livre, considerada como informal e exterior a vida cotidiana, são capazes de absorver o jogador de forma intensa e total. Mesmo não estando

ligado a nenhum tipo de interesse material e/ou lucro, é capaz de promover a formação de grupos sociais livres de preconceito e diferenças e rodeados de disfarces e segredos que os beneficiem de alguma forma (Malta, 2016).

O ato de jogar consiste em uma capacidade humana tão importante quanto raciocinar e construir objetos. O jogo possui uma função social fundamental para o desenvolvimento humano (Huizinga, 1980 *apud* Loro, 2023). No entanto, o maior desafio que pode-se encontrar pela frente é a tentativa de classificá-los. Diversos estudiosos, como Piaget (1975), Wallon (2007) e Caillois (2017), se dedicaram em classificar os jogos de maneira a fundamentar teoricamente as possibilidades e repertório de cada um deles (Loro, 2023).

A classificação dos jogos, de acordo com Piaget (1975) baseou-se na observação do desenvolvimento cognitivo de suas filhas e tomou como base a fase e evolução das estruturas mentais de acordo com a faixa etária. A classificação, bem simplista, considera três tipos de jogos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras (Quadro 2).

Quadro 2 – Classificação de Jogos segundo Piaget (1975)

Tipo de jogo	Definição	Faixa etária
Jogos de exercício	Envolvem exercícios de repetição e exigem, para sua realização, esquemas motores assimilados.	0-2 anos
Jogos simbólicos	Envolvem ficção e faz-de-conta. Exercitam a imaginação e exigem atividades de imitação e assimilação lúdica.	3-6 anos
Jogos de regras	Verificáveis nos esportes.	A partir dos 7 anos

Fonte: adaptado de Loro (2023)

O Quadro 3 apresenta a classificação de Wallon (2007), que considera os jogos como meio central do desenvolvimento de potencialidades dos indivíduos.

Quadro 3 – Classificação de Jogos segundo Wallon (2007)

Tipo de jogo	Definição
Jogos funcionais	Jogos que provocam efeitos sensitivos, estimulando novas sensações e percepções.
Jogos de ficção ou imitação	Jogos que envolvem a imaginação e o faz-de-conta, ampliando o conhecimento sobre o mundo.
Jogos de aquisição	Jogos que requerem atenção, escuta, questionamentos e imitação.
Jogos de construção	Jogos que permitem o uso da criatividade para construir, recortar, colar e modificar.

Fonte: adaptado de Loro (2023)

E de acordo com Caillois (2017), comportamentos baseados na cultura e expressados pela sociedade podem ser manifestados em vários tipos de jogos e brincadeiras. Para o autor há quatro manifestações de jogos: Agon (competição), Alea (sorte), Mimicry (simulacro) e Ilinx (vertigem), representados no Quadro 4.

Quadro 4 – Classificação de Jogos segundo Caillois (2017)

Tipo de jogo	Definição	Exemplos
Agon	Jogos de competição, onde há vencedores e perdedores e a destreza dos participantes é crucial. Esse tipo de jogo é o mais característico na sociedade, definindo o próprio conceito de jogo como um espaço de competição. Embora não haja vantagens imediatas entre os competidores, fatores como a constituição física ou a vantagem de iniciar uma partida criam variações de vantagens e desvantagens, específicas dessa categoria de jogo. O Agon também se manifesta em aspectos culturais como duelos e torneios, entre outros.	Damas, xadrez, jogos esportivos diversos, corridas, entre outros jogos competitivos.

Alea	Jogos que são o oposto de Agon, onde não há competição direta, mas sim uma dependência da sorte. Aqui, não se exige habilidade ou prática, mas apenas o jogo do destino. De certa forma, esses jogos rejeitam o trabalho, o esforço e o treino. Os jogos do tipo Alea são tradicionais e têm raízes culturais profundas na experiência humana.	Jogos de dados, roleta, bingos, cara ou coroa, loteria etc.
Mimicry	É o jogo da representação e imitação, onde a brincadeira ou jogo envolve a personificação de algo ou alguém, permitindo que aparentemos ser o que não somos por meio da representação. Nesse contexto, estamos imersos na vontade de simular, representar e imaginar, além de nos envolvermos nas histórias e culturas associadas.	Brincadeiras de imitação, teatro, ilusionismo, bonecas, fantasias, máscaras etc.
Ilinx	O jogo da vertigem é um tipo de atividade que provoca uma ampla gama de emoções ou busca subverter a realidade através de uma espécie de transe ou êxtase. É fácil encontrá-lo em diversos tipos de jogos e nas categorias mencionadas anteriormente.	Piruetas, carrossel, balanço, danças, acrobacias etc.

Fonte: adaptado de Soares e Mesquita (2021)

Vygotsky (1998), por sua vez, destaca como as atividades lúdicas e os jogos são cruciais para o desenvolvimento das interações sociais das crianças. Ele argumenta que o mundo da fantasia e da imaginação que as crianças criam durante o brincar/jogar influencia a maneira como elas se relacionam com o ambiente ao seu redor, tanto com seus pares quanto com os adultos. Essa dinâmica, por sua vez, tem impacto direto na vida adulta e na organização social.

Alguns autores classificam os jogos como parte do processo histórico da humanidade. Outros os consideram de acordo com a evolução e o desenvolvimento individual. O jogo filosófico descrito por Piaget (1975), Wallon (2007) e Caillois (2017), conhecido como jogo *strictu*, muitas vezes é colocado como distante dos aspectos educacionais. No entanto, quando há certo equilíbrio entre as funções

lúdicas e educativas, é possível proporcionar o ensino e converter o jogo *strictu* em um importante material didático (Silva; Soares, 2023).

A classificação mais recente, apresentada por Caillois (2017) e apresentada anteriormente, servirá como referencial para a análise dos jogos selecionados neste trabalho. A partir das categorias, será possível compreender onde cada jogo se enquadra, permitindo uma avaliação mais detalhada.

Não necessariamente o jogo educativo será aquele utilizado em sala de aula, uma vez que ele é paradoxal. O jogo *strictu* é todo aquele que é livre, prazeroso e voluntário, ideias contrárias ao ato educativo, já que este, por sua vez, quase sempre não é livre nem voluntário e, em alguns casos, muito menos prazeroso. Quando utilizamos o termo jogo educativo, ele vem como reprodução do jogo *strictu*, havendo um equilíbrio entre as funções de prazer e ludicidade. Dessa forma, fica claro que, além da simples competição, o uso do termo jogo é muito mais complexo do que se imagina (Soares; Mesquita, 2021). Os jogos revelam sua importância para potencializar a construção de conhecimentos e proporcionar a união da ludicidade e prazer com a capacidade educativa. Eles são recursos riquíssimos para estimular crianças e adolescentes - fora ou dentro da sala de aula, em espaços formais e informais de ensino - a desenvolver o interesse, a concentração, a motivação e as relações interpessoais (Fialho, 2024).

2.5 Os jogos e o potencial educativo

De acordo com Rocha (2023), crianças e adolescentes, a partir dos 11 anos de idade começam a se interessar por jogos físicos ou digitais, os quais requerem habilidades cognitivas diferenciais. As emoções e sentimentos estão se organizando e o jogo, proporcionando o ganhar e perder, se torna mais emocionante e motivador. Contudo, é nesse momento que a criança e/ou adolescente precisa de orientação de adultos de referência para ajudar a selecionar jogos que tenham objetivo educativo, além da mera diversão.

Segundo Paulo Freire (1997), os jogos apresentam elementos do brincar e do educar, por isso é tão completo para se construir novos conhecimentos. A brincadeira sozinha não apresenta planejamento metodológico do que será

aprendido, mas quando unido ao educar, que exige rigorosidade metódica, motiva os estudantes e ajuda na construção da diversidade de conhecimentos e pensamentos.

Agindo como motivador, os jogos possuem um valor educacional intrínseco, e pode ser utilizado em sala de aula, unindo o “aprender” com vontade e o prazer durante o desenvolvimento de determinada atividade, conteúdo e/ou processo de aprendizagem, tornando as aulas mais dinâmicas e agradáveis e o ensino mais fascinante. Nas palavras de Murcia:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos (Murcia, 2005, p. 9).

Com isso, Melos (2015) refere à necessidade grande e permanente de renovação dos recursos pedagógicos utilizados pelos docentes, de modo a atender as demandas dos estudantes e do contexto histórico-cultural atual. De acordo com o mesmo autor, as atividades “tradicionais” desenvolvidas em sala de aula, exigem dos alunos grande capacidade cognitiva, que muitas vezes não condizem com sua faixa etária e nível de abstração, contribuindo para argumentações na defesa do desenvolvimento de instrumentos diferenciados, como os jogos, a fim de facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) incentivam as instituições educacionais e os profissionais da educação a buscarem um modelo que aproxime a realidade social dos alunos, uma vez que incluem princípios de equidade, qualidade e respeito à diversidade. Isso visa estimular a reflexão crítica sobre o ambiente em que vivem e encorajá-los a encontrar maneiras de transformar seu contexto. Nesse cenário de transformação na formação dos alunos, as Metodologias Ativas de Aprendizagem⁵ ganham destaque, como o uso de jogos para a aprendizagem de conceitos nas instituições escolares (Almeida; Oliveira; Reis, 2021).

Os jogos utilizados em ambientes formais de ensino são conhecidos como jogos educativos. Segundo Kishimoto (2021), considera-se educativo, todo jogo

⁵ Metodologias Ativas de Aprendizagem são abordagens pedagógicas usadas para estimular os estudantes a serem protagonistas do processo de ensino e aprendizagem.

utilizado dentro do ambiente escolar e que pode proporcionar integração, diversão, cooperação e melhoria no processo de ensino e aprendizagem. Esses jogos possuem duas funções bem definidas: a função lúdica e a função educativa, que como descrito na seção anterior deve estar em equilíbrio (Silva; Soares, 2023).

Por sua vez, os jogos educativos podem ser caracterizados como didáticos ou pedagógicos. Os jogos didáticos são usados com o objetivo de reforçar algum conteúdo ministrado pelo professor em algum momento da prática educativa. Já os jogos pedagógicos abordam o conteúdo sem a necessidade de aulas prévias. No entanto, muitos trabalhos reduzem os jogos a propostas meramente lúdicas, estando a ludicidade preocupada com o prazer e o divertimento, deixando de lado a função educativa, seja didática ou pedagógica (Cleophas; Cavalcanti; Soares, 2018; Rezende; Soares, 2019).

Para Neta e Castro (2017), neste mundo tão amplo, os jogos educativos se mostram como aqueles capazes de subsidiar e desenvolver habilidades cognitivas importantes durante o processo de ensino e aprendizagem. Sendo um recurso lúdico e educativo, espera-se que durante o processo, o prazer e a diversão estejam intrinsecamente entrelaçados com a ampliação de conhecimentos.

Os jogos educativos podem ser físicos ou digitais, sendo que muitos deles podem ser adaptados de acordo com a realidade e o contexto de cada professor. Os documentos oficiais referem que os jogos educativos se constituem num recurso facilitador e numa ferramenta poderosa para o processo de ensino e aprendizagem, tendo o poder de estimular e abordar questões relacionadas ao respeito à vida e a diversidade, incentivando a coletividade (Brasil, 2014), sendo eficientes no ensino.

Os jogos educativos podem ser confeccionados de diversas formas, mas duas se destacam: a elaboração e o desenvolvimento manual de um jogo físico, com trilhas e tabuleiros e a programação de jogos virtuais mais simples ou sofisticados, através de plataformas e gamificação, com design específico, online e que demanda conhecimento tecnológico aplicado (Emerick; Nogueira; Silva, 2022; Mattos et al., 2023).

Dentre os tipos de jogos, os jogos que envolvem tabuleiro, dados e cartas constituem um recurso fácil de ser confeccionado e que pode ser usado em designs

digitais de forma barata e de fácil acesso (Santos et al., 2016). Além disso, os princípios/regras existentes em muitos jogos comerciais e que são extremamente populares entre as pessoas, como Dama, Trilha, Bingo, Ludo, Gamão, Xadrez, Dominó, Banco Imobiliário, Jogos da memória, Jogo da Vida, Detetive e War, podem ser adaptados educacionalmente, uma vez que cada um deles possui uma maneira peculiar de ser jogado e são culturalmente muito difundidos, podendo ser jogados a qualquer hora e lugar (Pereira; Fusinato; Neves, 2009).

Estes jogos são valiosos pois promovem a interação direta entre grupo de jogadores, favorecendo a ação do professor em promover um ambiente lúdico (Do Prado, 2018). A escolha do tipo de jogo também é parte importante do processo de ensino e aprendizagem através de jogos educativos. De acordo com Silva-Pires, Trajano e Araújo-Jorge (2020), “a escolha dos jogos educacionais que serão utilizados em sala de aula também exige um olhar crítico dos docentes com relação ao potencial do material como motivador e facilitador da construção do conhecimento” (p. 15). Segundo Cunha (2012),

Para que o professor possa fazer uma boa escolha, é necessário que ele tenha claro o seu objetivo de ensino e a definição correta do momento no qual cada jogo se torna mais didático no seu planejamento. [...] Além disso, na escolha de um jogo, devem-se considerar dois aspectos: o motivacional – ligado ao interesse do aluno pela atividade (equilíbrio entre a função lúdica e função educativa); e o de coerência – ligado à totalidade de regras, dos objetivos pedagógicos e materiais utilizados para o seu desenvolvimento em sala de aula (p.96).

O professor deve se colocar como moderador da atividade, planejando, pesquisando e escolhendo jogos para traçar metodologias que estejam de acordo com os objetivos de aprendizagem (Brito et al., 2023). O aspecto de coerência trazido por Cunha (2012) diz respeito à verificação por meio de testagem prévia do jogo por parte do professor. O mesmo deve desenvolver as atividades pensando com a cabeça do estudante, pois assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para sua realização.

Ao inserir na prática pedagógica, metodologias diversificadas, o professor pode tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras. Quando aliadas a materiais

didáticos inovadores, o ensino se torna mais gratificante e significativo, havendo um retorno dos próprios estudantes, que se sentem parte da totalidade (Fialho, 2024).

Alencar e Nascimento (2016) destacam que quando conteúdos são abordados em sala de aula de forma lúdica, os estudantes ficam animados, interagem e se divertem, o que motiva até mesmo o professor, uma vez que esse processo de ensino se torna ativo e agradável. Campos, Bortoloto e Felício (2008), por sua vez, afirmam que:

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Neste sentido, trabalhar com ludicidade se constitui em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, a favorecer a apropriação de conceitos e atender aos anseios daqueles que ainda estão em processo de desenvolvimento (p. 35).

O uso de recursos lúdicos, em especial os jogos, facilitam e contribuem para o aperfeiçoamento do aprendizado dos estudantes. Dessa forma, substituir parte dos materiais tradicionais por esses recursos didáticos faz com que o aluno busque o conhecimento (Ramalho et al., 2019) e tenha mais curiosidade sobre determinado tema. Toda brincadeira consiste em uma realidade para qualquer pessoa, em qualquer fase, não importando se esteja na infância, adolescência ou fase adulta. Dessa forma, os jogos acabam por se basear no interesse que independe da faixa etária, e desse modo, podem promover uma aprendizagem mais atraente e gratificante, sendo um recurso muito poderoso no processo de ensino integral do aluno (Pereira; Fusinato; Neves, 2009).

Os jogos além de estarem associados com o desenvolvimento cognitivo dos discentes, também favorecem a socialização de ideias, a criatividade, a interação e o respeito aos seus próprios limites e limites do outro (Rupel, 2011), bem como o desenvolvimento da inteligência e da personalidade, essenciais para a construção tanto de conhecimentos, como de vínculos de amizade e afetividade e a vida em grupo (Alencar; Nascimento, 2016). Melo, Ávila e Santos (2017) destacam ainda que o docente, ao observar os estudantes em situação de jogo, pode perceber o desenvolvimento da capacidade de resolver problemas e intervir.

De acordo com Vygotsky (1984), o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, amplia e cria relações significativas nos meninos e meninas. Nogueira e colaboradores (2011), citam em seu trabalho que os jogos com

objetivos educacionais têm grande importância na produção do conhecimento, revelando o como e o porquê das coisas.

No ensino de Ciências e Biologia, por exemplo, para que o professor consiga atingir os objetivos presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), faz-se necessário que o mesmo procure tornar suas aulas mais dinâmicas e atraentes, de forma que o aluno participe ativamente e sinta que aquele momento é importante para ele e está ligado com sua realidade, ou seja, de forma contextualizada (Alencar; Nascimento, 2016). De acordo com os autores, o/a docente pode desenvolver suas aulas utilizando atividades lúdicas, desde que ele tenha sempre claro os objetivos que pretende atingir com determinada atividade, respeitando o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade para que seja possível a ação, exploração e reelaboração dos conteúdos propostos.

Gerônimo (2022), defende que alguns jogos podem até se alinhar aos 17 objetivos para o desenvolvimento sustentável (ODS), propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 2012. Isso porque podem contribuir para a conscientização de problemas da sociedade e propor soluções para os mesmos. Se os jogadores passarem a transpor seus comportamentos do jogo para a vida real, problemas da sociedade poderiam ser resolvidos através das reflexões promovidas durante o processo (McGonial, 2012 *apud* Gerônimo, 2022).

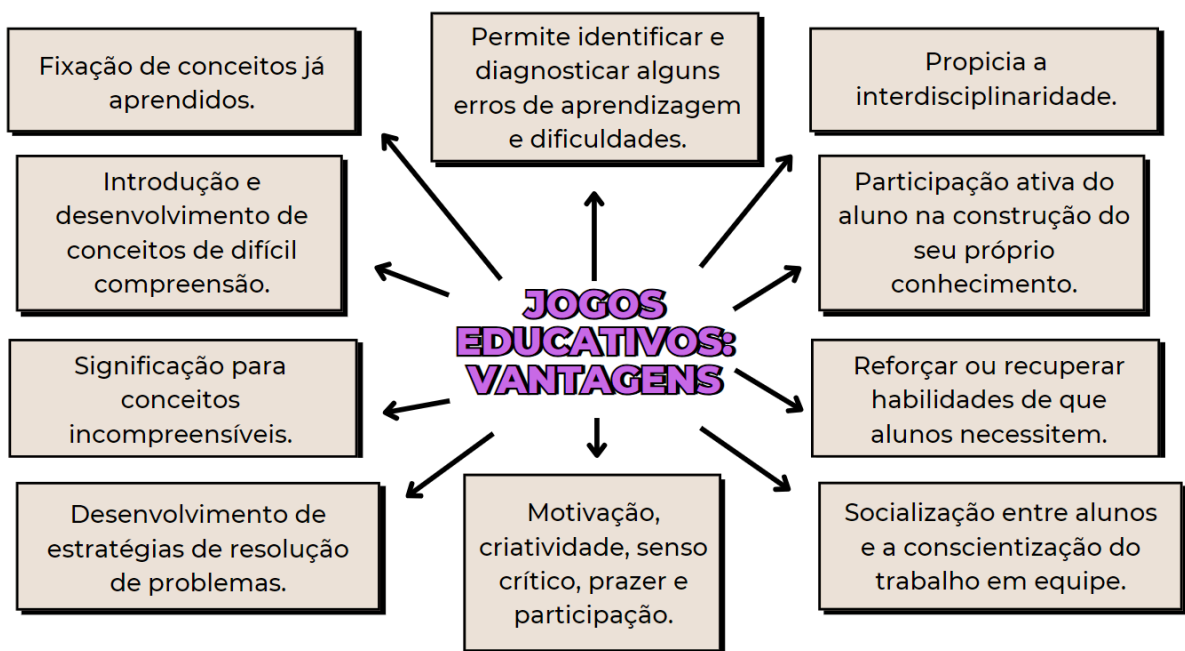
Gonzaga e colaboradores (2017) afirmam que quando os jogos são incorporados na prática pedagógica, os educandos desenvolvem melhor os significados construtivos, ou seja, “a associação do significado ao seu símbolo pela construção do conhecimento se torna mais eficiente com a utilização dos jogos didáticos” (p.2). Dessa forma, ao se observar os estudantes em situação de jogo, pode-se perceber o quanto irão desenvolver a capacidade de resolver problemas (Melo; Ávila; Santos, 2017).

Segundo Munhoz (2019), a incorporação de jogos no ambiente educacional oferece a oportunidade de adaptar o ensino às necessidades individuais de cada aluno. Esse método permite monitorar o avanço de cada estudante de forma personalizada, ajudando a identificar e atender suas necessidades específicas. Além disso, o uso de jogos pode contribuir para a redução da evasão escolar, ao tornar o

processo de aprendizado mais envolvente e motivador. Com essa abordagem, os alunos se tornam mais ativos e participativos em sua própria jornada de aprendizado, assumindo um papel central na construção de seu conhecimento.

A Figura 1, elaborada por Grandó (2000), sintetiza, na forma de mapa conceitual, algumas das vantagens da utilização de jogos educativos em práticas educativas.

Figura 1 - Vantagens do uso dos jogos educativos

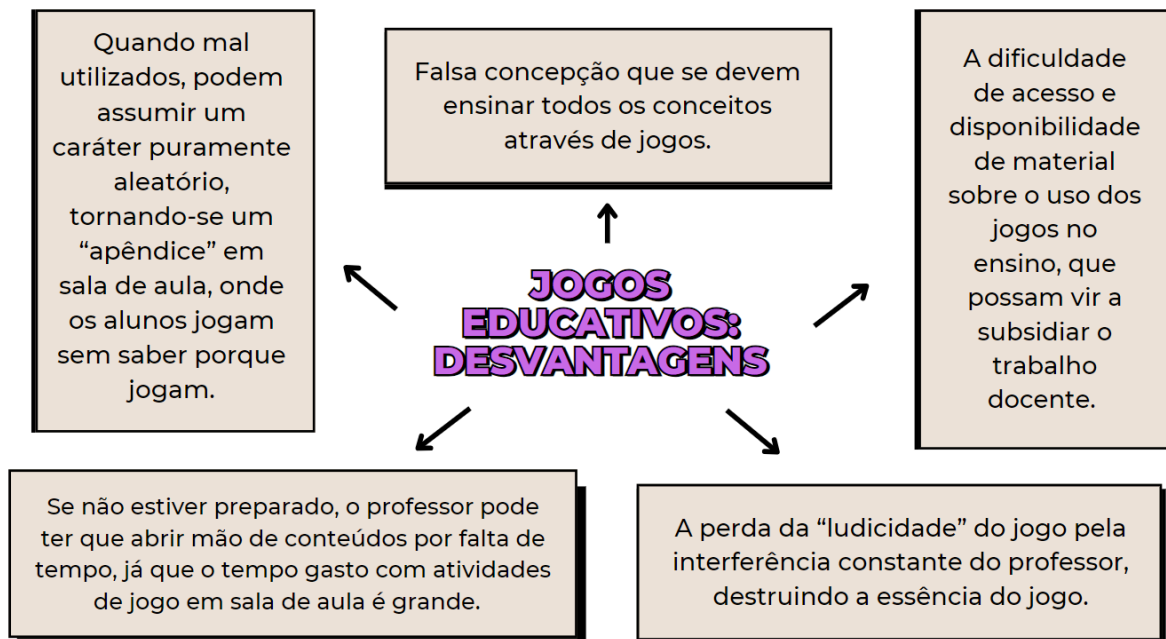


Fonte: Adaptado de Grandó (2000)

Contudo, além das vantagens apresentadas, a inserção de jogos, segundo o mesmo autor, no contexto de ensino-aprendizagem, implica em desvantagens, a depender de alguns aspectos. Silva e Moraes (2011) evidenciam a necessidade de não se perder de vista três pilares fundamentais para o sucesso na utilização de jogos na escola: a formação e preparação dos/das docentes; infraestrutura escolar, contando com a variedade e qualidade de jogos à disposição; e planejamento adequado. Sem esses pilares, o uso de jogos na experiência educacional pode gerar desvantagens e experiências frustrantes, como as sintetizadas, mais uma vez por Grandó (2000) na Figura 2.

O mapa conceitual da Figura 2, é apresentado como um alerta aos/as professores(as) que utilizam a metodologia de jogos, instando-os a compreenderem situações possíveis de serem evitadas.

Figura 2 - Desvantagens do uso dos jogos educativos



Fonte: Adaptado de Grando (2000)

Se as desvantagens relacionadas aos jogos não forem devidamente observadas, a inclusão deles no ambiente educacional pode não gerar os resultados esperados e até resultar em efeitos insatisfatórios. Muitos educadores esperam que o uso de jogos no ensino não só diversifique as atividades, mas também promova o pensamento crítico dos alunos. A ideia é que esses jogos funcionem como ferramentas para enfrentar desafios e contextos do cotidiano dos estudantes, proporcionando uma aprendizagem mais envolvente e prática. O objetivo é tornar o processo educativo mais interativo e significativo, incentivando os alunos a refletir e responder de maneira mais consciente às situações apresentadas (Silva; Moraes, 2011; Fialho, 2024).

Dessa forma, por conta desta relevância, muitos pesquisadores vêm se dedicando a pesquisa sobre o uso de jogos com finalidades educativas, com o objetivo de aplicação nos vários níveis de ensino (Gerônimo, 2022). A BNCC (2018,

p. 272) traz uma menção explícita de que os jogos: “[...] precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização dos conteúdos”.

Além disso, como já mencionado anteriormente, os jogos proporcionam maior interação e discussão entre pares, servindo de estímulo para a discussão de temas-tabus, polêmicos, graves, carregados de preconceito, que estão muito presentes na sociedade atual e que geralmente não são abordados de forma mais ampla nas demais esferas, uma vez que inúmeros estudos na literatura apontam a dificuldade que escolas e famílias ainda apresentam ao abordarem a temática da sexualidade e gênero com crianças e adolescentes (Nogueira et al., 2011).

2.6 Potencialidades dos jogos para o trabalho com sexualidade e gênero no ambiente escolar

Conforme discutido nas seções anteriores, os jogos têm o potencial de funcionar como um recurso significativo para a aquisição de conhecimentos e para a formação dos indivíduos. Eles oferecem uma abordagem envolvente e agradável para os estudantes, desde que sejam usados corretamente. No entanto, surge a questão: podemos empregar os jogos para explorar temas sensíveis e complexos, como sexualidade e gênero?

De acordo com Souza e colaboradores (2017) jogos educativos são instrumentos eficientes no que diz respeito à promoção da saúde e na formação de indivíduos críticos, que respeitem a diversidade e capazes de romper com preconceitos pré-estabelecidos em diversos âmbitos da sociedade. A autora refere que “a estratégia pedagógica no formato de jogo revela-se alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção” (p.7).

Em 1997, os Parâmetros Curriculares Nacionais já afirmavam a necessidade de o processo de ensino e aprendizagem abordar e estimular atitudes de curiosidade, valorização da vida, preservação do meio ambiente e incentivo à coletividade e o respeito à diversidade (Brasil, 1997). Desse modo, partindo do pressuposto de que os jogos educativos constituem uma estratégia que pode facilitar o processo de ensino, os mesmos podem ser utilizados como experimentação

dentro da sala de aula, de modo que os alunos participem ativamente, desenvolvendo as atitudes abordadas nos PCN (Ramalho et al., 2019).

O êxito no processo educativo está intimamente ligado à escolha das estratégias pedagógicas, dos recursos didáticos e da forma como os conceitos são abordados (Mazzioni, 2013; Pinheiro et al., 2023). É fundamental que haja um esforço contínuo para o ensino de questões relacionadas a gênero e sexualidade, empregando metodologias educacionais que promovam a aprendizagem de forma significativa. Esse processo visa proporcionar aos alunos o conhecimento necessário para superar preconceitos e tabus relacionados a esses temas.

Utilizar uma variedade de modalidades que integrem aspectos lúdicos, culturais e sociais pode tornar o aprendizado mais relevante e conectado à realidade dos alunos. Além disso, essas metodologias devem facilitar o esclarecimento de dúvidas e promover uma compreensão mais profunda do tema (Rufino et al., 2013).

No entanto, esse tema ainda é tratado com bastante tabu tanto no ambiente escolar e no familiar, o que remete a uma melhor formação de professores(as) e a necessidade de se criar o hábito de discutir essa temática de forma natural, para que se torne algo comum (Louro, 2007). Nogueira e colaboradores (2011) acreditam que o jogo tem o poder de potencializar as conversas e viabilizar a aprendizagem de temas polêmicos e tabus, como a sexualidade. Na palavra dos autores:

Uma vez que existe uma barreira cultural, na sociedade brasileira, de se tratar sexo e sexualidade nas esferas da família e da escola – campos que deveriam proporcionar a abertura ao diálogo sobre o tema –, o jogo potencializa a conversa a respeito do assunto entre os próprios adolescentes, baseando-se em informações científicas de qualidade (p. 952).

De acordo com Botan e Leão (2020), as instituições escolares ainda abordam as manifestações sexuais e de gênero de forma incoerente, uma vez que apresentam dificuldades para trabalhar com estas temáticas no cotidiano escolar, devido às amarras de preconceito e discriminações. Muitas vezes, apenas as dimensões biológicas são abordadas na escola, especialmente durante as aulas de ciências e biologia. É necessário que a escola realize um trabalho educativo que atenda a todos e esteja preocupada com a necessidade dos discentes, que, na maioria das vezes, está relacionada mais ao âmbito emocional e não biológico.

Miranda e colaboradores (2016) afirmam que

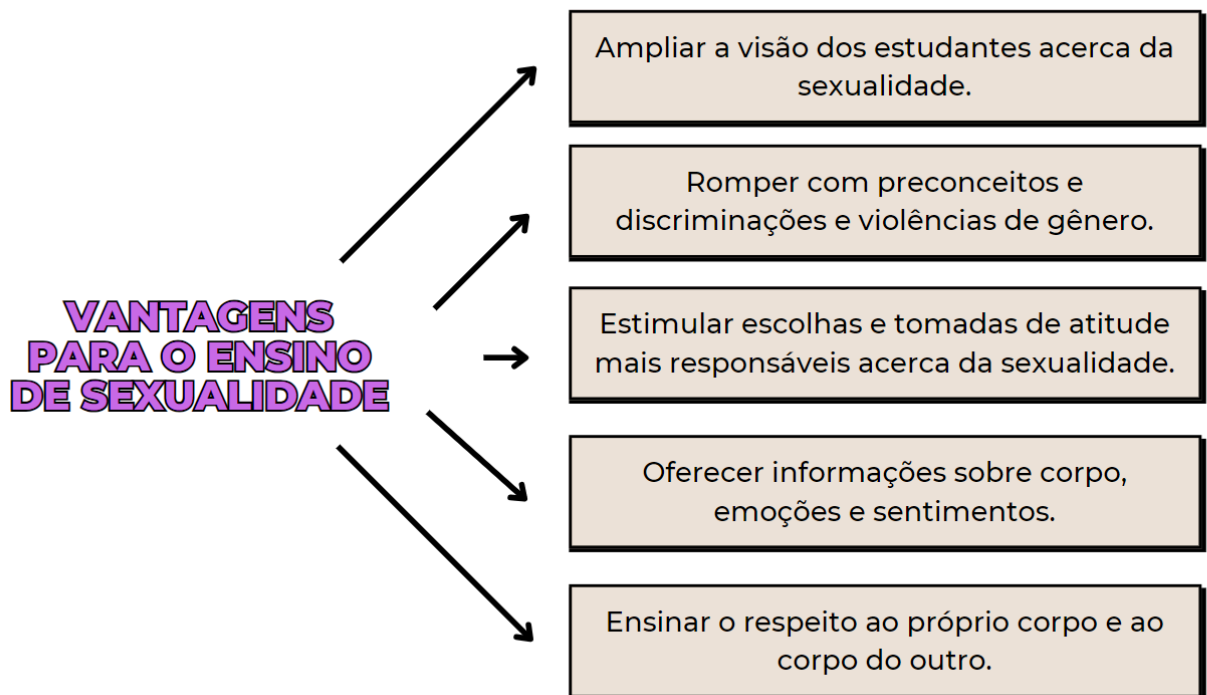
Não raro, temas relacionados à reprodução humana, como anatomia e fisiologia dos aparelhos reprodutores, gravidez e contracepção, e doenças sexualmente transmissíveis, são abordados de forma superficial em sala de aula. Tal situação parece refletir a maneira como nossa sociedade os trata, isto é, cercados de mitos e tabus, que promovem entre alunos e professores(as) certo desconforto ao discutirem certos temas (p. 1845).

Evidenciando a necessidade do investimento para criar espaços e estratégias mais efetivas no ensino de temas relacionados à sexualidade e gênero, Souza e colaboradores (2017), referem a esse respeito que o trabalho com a temática sexualidade por meio de jogos é uma “alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizada, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção”. Além disso, Kominkiewicz e Stange (2010) destacam que os jogos educacionais que abordam a temática da sexualidade humana direcionam os discentes a terem escolhas corretas a respeito do assunto, e possibilita discussão e troca de experiências sobre sexualidade, com o objetivo de “formar sujeitos capazes de lidar com suas próprias emoções”.

Bevitório, Gomes e Pirovani (2019) afirmam que os jogos educativos promovem uma melhor assimilação de conteúdos relacionados à educação sexual, quando a escola assume seu real papel formativo. Com isso, os jovens tendem a desenvolver habilidades, competências, conhecimentos e valores que permitem a realização de escolhas mais responsáveis acerca de suas vidas pessoais e sociais, especialmente no âmbito da sexualidade.

A Figura 3, apresenta algumas vantagens do uso de jogos no ensino de sexualidade e gênero, de forma resumida.

Figura 3 - Vantagens dos jogos educativos para o ensino da sexualidade



Fonte: Adaptado de Grando (2000)

De forma geral, conclui-se que dentro da dimensão da sexualidade e gênero - e da própria educação sexual - pode-se estabelecer discussões, debates e reflexões acerca de questões relacionadas a informações referentes ao corpo humano e aos órgãos sexuais, métodos contraceptivos, IST, embriologia humana e até mesmo aspectos mais complexos, como prevenção e conscientização contra o abuso e outras violências. Também se entende as discussões relacionadas ao respeito ao próprio corpo, ao corpo do outro, a autoestima e outras questões que envolvam sentimentos, valores, emoções, virtudes e relacionamentos (Rocha, 2023). Todas essas questões podem ser trabalhadas a partir do uso de jogos educativos.

Alguns estudos anteriores já se dedicaram ao mapeamento e levantamento de jogos e/ou aplicativos envolvendo gamificação, em diversas áreas do conhecimento. Essas iniciativas têm contribuído significativamente para o entendimento do potencial educativo dos jogos, especialmente no contexto educacional, ao promover o engajamento, a motivação e a construção ativa do conhecimento por parte dos estudantes. O Quadro 5 apresenta uma síntese de trabalhos escritos em português, nos últimos dez anos, encontrados em busca

simples no Google Acadêmico entre julho e novembro de 2024, que se encarregaram no mapeamento de jogos e aplicativos envolvendo o universo da sexualidade.

Quadro 5 – Trabalhos envolvendo mapeamento de jogos sobre sexualidade

Título do artigo	Ano de publicação	Objetivo
Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio a mobilização	2017	Reunir ao levantamento da coleção um conjunto de referências, a serem disponibilizadas na coleção, que permita às comunidades conhecer mais sobre os estudos de gênero, os estudos feministas, os estudos sobre questões de raça/etnia e sobre a relação entre gênero e jogos e suas demais interseccionalidades.
Análise do conteúdo central dos aplicativos sobre HIV para smartphones	2019	Identificar e descrever os aplicativos (apps) disponíveis para celulares sobre HIV, na perspectiva de analisá-los quanto ao seu conteúdo central.
Infância Segura: um jogo colaborativo para a prevenção da violência sexual infantil	2020	Definir uma estratégia para apoiar o professor a atuar como coordenador em um jogo colaborativo para a prevenção da violência sexual infantil.
Aplicativos como ferramentas de apoio didático para o desenvolvimento do tema sexualidade na educação básica	2021	Avaliar aplicativos que possam ser utilizados como recursos de apoio didático no desenvolvimento do tema Sexualidade, no contexto dos anos finais do Ensino Fundamental.
Qualidade de aplicativos móveis sobre prevenção e controle da sífilis	2021	Avaliar a qualidade dos aplicativos móveis sobre prevenção e controle da sífilis.
Aplicativos móveis desenvolvidos para Educação em Saúde no mundo: revisão integrativa	2021	Verificar o que foi desenvolvido na literatura científica mundial em aplicativos móveis para Educação

da literatura		em Saúde voltado para o público adulto, nos últimos 10 anos.
Jogos e tecnologias digitais para o ensino da educação sexual	2022	Descrever e analisar recursos lúdicos, com ou sem o uso de tecnologias digitais, utilizados para a educação sexual.
Serious games para educação sexual de adolescentes e jovens: revisão integrativa de literatura	2022	Mapear jogos educativos relacionados à sexualidade de adolescentes/jovens, a partir de publicações ocorridas na última década (2011 a 2020).
Jogos com Temática Feminina: Um mapeamento sistemático da literatura	2023	Apresentar um mapeamento sistemático da literatura para identificar publicações científicas, nos eventos WIT e SBGames, sobre jogos com temática feminina que abordam uma variedade de temas.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Observa-se que os artigos identificados que realizaram mapeamentos tendem a adotar recortes temáticos específicos dentro do amplo campo da educação sexual. Esses estudos focam, por exemplo, em tópicos como prevenção de ISTs, diversidade sexual e de gênero, ou ainda em faixas etárias e contextos educacionais determinados, como o ensino fundamental ou ações voltadas para a saúde pública para população em geral. Essa delimitação, embora contribua para aprofundar determinados aspectos, também revela a necessidade de abordagens mais abrangentes e integradas e nesse contexto, o presente trabalho busca ampliar essa perspectiva ao realizar um mapeamento dos jogos físicos e digitais disponíveis em lojas online, repositórios e banco de dados especializado em jogos, procurando identificar e analisar seus conteúdos, de forma mais ampla, contemplando vários subtemas, alinhados às necessidades contemporâneas da educação e ao respeito à diversidade, à equidade e aos direitos sexuais e reprodutivos.

3. PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é de abordagem qualitativa do tipo descritiva, documental e exploratória e está relacionada ao uso de jogos no ensino de sexualidade e gênero. No paradigma qualitativo, há uma preocupação com o processo de construção dos dados bem como da maneira como se deu a construção mental destes (Bogdan; Biklen, 1994). A pesquisa qualitativa consiste em observar, registrar e descrever as características de um determinado fenômeno ocorrido em uma amostra, utilizando “coleta de dados sem medição numérica para descobrir ou aperfeiçoar questões de pesquisa e pode ou não provar hipóteses em seu processo de interpretação (Sampieri; Collado; Lucio, 2006, p.5).

A pesquisa qualitativa se preocupa com a compreensão de fenômenos sociais e organizacionais. Os pesquisadores qualitativos estão no papel daqueles que pensam, sentem, percebem e expressam interesse pelo assunto que desejam pesquisar (Sampieri; Collado; Lucio, 2006). Os mesmos autores evidenciam como principais características desse paradigma de pesquisa a objetivação do fenômeno estudado; a organização das ações de descrever, compreender e explicar; a precisão nas relações entre o contexto global e local de um fenômeno específico; a consideração das distinções entre o mundo social e o mundo natural; a valorização da interação entre os objetivos dos pesquisadores, suas orientações teóricas e os dados empíricos coletados; a busca por resultados que sejam o mais confiável possível; e a rejeição da ideia de que existe um único modelo de pesquisa aplicável a todas as ciências.

Os estudos qualitativos podem desenvolver questões e hipóteses antes, durante ou depois da coleta de dados e análise (Bicudo; Costa, 2019), utilizados para descobrir e refinar as questões de pesquisa. Regularmente,

questões e hipóteses surgem como parte do processo de pesquisa, que é flexível e se move entre os eventos e sua interpretação, entre as respostas e o desenvolvimento da teoria. Seu propósito consiste em “reconstruir” a realidade, tal como é observada pelos atores de um sistema social predefinido. Muitas vezes é chamado de “holístico”, porque considera o “todo”, sem reduzi-lo ao estudo de suas partes (Sampieri; Collado; Lucio, 2006, p.7).

A pesquisa qualitativa é de natureza ontológica, ou seja, do ponto de vista filosófico, aborda questões relacionadas ao ser. Ela oferece respostas possíveis e não respostas concretas para explicar assuntos relacionados a conhecimentos sociais e/ou educacionais, já que faz referência a uma ampla gama de perspectivas, modalidades, abordagens, metodologias, desenhos e técnicas utilizadas no planejamento, condução e avaliação de estudos, questionamentos e investigações que buscam descrever, interpretar, compreender ou superar situações sociais ou educacionais vistas como problemáticas pelos próprios protagonistas ou que, por algum motivo, têm interesse em analisar essas questões de forma investigativa (Jordan, 2018).

González (2020) defende que a pesquisa qualitativa é ampla e variada e apresenta caráter polissêmico porque refere várias práticas de indagação do social. Por essa razão, a literatura especializada utiliza palavras, termos e expressões que propiciam uma exuberância discursiva (Martínez, 2000; Bicudo; Costa, 2019; Bogdan; Biklen, 1994).

Para Minayo (2001, p. 14),

a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Aplicada inicialmente em estudos de Antropologia e Sociologia, como contraponto à pesquisa quantitativa dominante, tem alargado seu campo de atuação a áreas como a Psicologia e a Educação. A pesquisa qualitativa é criticada por seu empirismo, pela subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador.

Gerhardt e Silveira (2009) descrevem de forma simplificada o significado das pesquisas descritivas, exploratórias e documentais. No que se refere a pesquisa descritiva, fatos e fenômenos serão descritos de forma a representar dados e informações sobre uma determinada realidade. Esse tipo de pesquisa tem como objetivo descrever situações em detalhes, permitindo desvendar relações entre eventos, grupos ou indivíduos e são usados quando o pesquisador tem a intenção de conhecer determinada comunidade, suas características, valores ou problemas relacionados a problemas socioculturais (Pedroso; Silva; Santos, 2018).

Já a pesquisa exploratória, visa proporcionar uma maior proximidade com o problema, tornando-o algo mais familiar. De acordo com Losch, Rambo e Ferreira

(2023), as pesquisas do tipo exploratórias estão cada vez mais sendo utilizadas para investigar fenômenos educacionais relevantes no contexto atual. Ela busca respostas para questionamentos simples ou complexos e se dedica a identificar os problemas e compreender os acontecimentos que precisam ser explorados. “Não se trata de uma simples consulta popular, o propósito é envolver o sujeito que participa desse processo de investigação em um momento de reflexão, análise da realidade e produção de conhecimento” (p.3).

Por fim, a pesquisa documental segue os mesmos passos da pesquisa bibliográfica tradicional, sendo, para alguns autores, quase impossível distingui-las. Realizar uma pesquisa documental é recorrer a fontes diversificadas em materiais já elaborados, tais como livros, artigos científicos, tabelas, dados estatísticos, documentos oficiais, filmes, obras artísticas, pôsteres, fotografias, relatórios e recursos audiovisuais (vídeos), slides, dentre outros exemplos (Gerhardt; Silveira, 2009).

A pesquisa documental e a pesquisa bibliográfica possuem o mesmo foco: a investigação. Todavia, como descrito por Sá-Silva, Almeida e Guindani (2009) e reafirmado por Gerhardt e Silveira (2009), o conceito de documento vai além de textos impressos e escritos. Todos os exemplos citados servem como fonte de informação que ajudam a elucidar e responder perguntas específicas de interesse do pesquisador.

Considerando que o objetivo do presente trabalho é mapear e analisar jogos físicos e digitais para o ensino de temas dentro de sexualidade e gênero, considera-se as abordagens exploratória, documental e descritiva de pesquisa qualitativa adequada, uma vez que para o mapeamento busca-se fazer uma exploração dos jogos existentes bem como descrever mecânicas de jogabilidade e apresentar potencialidades de jogos em práticas de sala de aula (Carvalho, 2020).

A análise dos jogos busca compreender se eles estão articulados a fenômenos do contexto histórico-social atual, especialmente no que tange aos temas sensíveis, foco desta pesquisa, tendo por base autores pós-estruturalistas. A análise destes materiais, a partir de autores e autoras que norteiam a pesquisa tais como Louro, Butler, Bento, entre outras, na busca de identificar a perspectiva ideológica,

valores, preconceitos e estereótipos que possam estar presentes nestes, bem como possíveis erros conceituais.

Sendo assim, do aspecto metodológico, o trabalho apresenta três momentos: mapeamento dos jogos digitais e físicos; análise dos jogos selecionados; e produção de “catálogo propositivo”. O Quadro 6 apresenta as fases metodológicas da coleta de dados da pesquisa em tela.

Quadro 6 – Percurso metodológico da coleta de dados

Etapas	Ações
I	Busca de jogos em lojas online, repositórios e banco de dados especializado em jogos.
II	Caracterização das informações dos elementos composicionais dos jogos encontrados.
III	Seleção e organização dos jogos em subtemas dentro dos grandes temas: sexualidade e gênero.
IV	Análise de conteúdo dos jogos selecionados (Bardin, 2011).
V	Elaboração de produto educacional do tipo “catálogo propositivo” sugerindo possibilidades didáticas com uso dos jogos analisados.
VI	Análise do produto educacional por juízes.

Fonte: elaborado pelas autoras (2025)

3.1 Mapeamento dos jogos

Para o mapeamento dos jogos, adotou-se como critério de busca as seguintes condições:

- a) Serem jogos nacionais (brasileiros, em língua portuguesa, de autores brasileiros);
- b) Serem jogos físicos ou digitais, gratuitos ou comerciais, disponíveis em sites de fácil acesso em buscas no Google.

As buscas foram realizadas de forma esporádica ao longo de um período de cinco meses, entre julho e novembro de 2024. Esse intervalo de tempo permitiu uma pesquisa mais cuidadosa, respeitando o ritmo das pesquisadoras e possibilitando

uma exploração mais aprofundada dos diferentes portais e fontes disponíveis, garantindo uma maior flexibilidade para a análise dos conteúdos encontrados.

Os sites de buscas foram pensados seguindo os critérios de serem encontrados em lojas de materiais educativos ou de jogos diversos; de serem jogos gratuitos de conhecimento prévio das pesquisadoras ou ainda por indicação de pesquisadores da área, deste modo, os jogos físicos e digitais foram captados nos portais como Ludopedia, Educapes, em sites da iniciativa privada e em lojas especializadas⁶. Essa diversidade de fontes buscou garantir um panorama mais abrangente e representativo dos jogos disponíveis sobre os temas investigados.

Inicialmente, os descritores utilizados para localizar os jogos foram propositalmente mais amplos, permitindo uma coleta mais extensa e variada. Termos como "sexualidade", "gênero", "identidade de gênero", "diversidade sexual", "educação sexual", "ensino de ciências", "ensino de ciências biológicas", "ciências", "biologia" e "ensino de biologia" foram utilizados como ponto de partida. Com o avanço da pesquisa e a necessidade de refinar os resultados, passou-se a adotar descritores mais específicos. Assim, temas como "violência e abuso sexual", "empoderamento feminino", "masculinidade tóxica", "homofobia", "transfobia" e "direitos sexuais e reprodutivos" começaram a guiar uma busca mais direcionada, permitindo a seleção de jogos mais alinhados aos objetivos do estudo.

3.2 Procedimento de análise de dados

A sistematização dos dados descritivos referentes aos jogos físicos e digitais mapeados foram organizados em um quadro, contemplando as seguintes informações: ícone do jogo, nome do jogo, ano de lançamento, autoria, natureza do

⁶ Ludopedia <https://ludopedia.com.br/>
Educapes <https://educapes.capes.gov.br/>
Escola=Diversa <https://escolamaisdiversa.cieds.org.br/>
Synopsis <https://www.sinopsyseditora.com.br/busca/?busca=sexualidade>
Trilha Educacional https://www.trilhaeducacional.com.br/categoria/5/educacao_sexual/
Psicovita <https://www.psicovita.com.br/loja/sexualidade-para-adolescentes>
Loja Caqui <https://www.lojacaqui.com.br/recursos-educativos>
Eu me protejo <https://www.eumeprtejo.com/>
Ficar de bem <https://ficardebem.org.br/publicacoes/>

acesso (gratuito ou comercial), local de disponibilização (site ou loja), público-alvo por faixa etária, classificação de acordo com Caillois (2017), tema específico abordado e objetivos educacionais propostos. Essa organização visa oferecer uma base estruturada para a análise de conteúdo dos jogos encontrados. Os dados coletados encontram-se dispostos no Apêndice A deste trabalho, de modo a garantir transparência metodológica e facilitar o acesso às informações para futuras consultas e estudos correlatos.

O procedimento de análise de dados ocorreu através da análise de conteúdo a partir dos pressupostos teóricos de Bardin (2009) e Franco (2012) que, em seu livro, traz a proposta de Bardin de modo simplificado, destacando suas possibilidades no contexto da pesquisa qualitativa. De acordo com Franco (2012, p. 12), “O ponto de partida da Análise de Conteúdo é a mensagem, seja ela verbal (oral ou escrita), gestual, silenciosa, figurativa, documental ou diretamente provocada”. Segundo Bardin (2009), a análise de conteúdo é definida como

um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (Bardin, 2009, p.44).

Apesar de não prever em seu livro a análise de jogos, Bardin (2009) afirma que tudo o que pode ser descrito e qualquer forma de transmitir significados de uma pessoa para outra pode ser escrita e entendida por meio da análise de conteúdo. Buscamos, então, adaptar o método para o presente trabalho.

A análise de conteúdo é um método que depende da interpretação que se objetiva alcançar com a pesquisa, não existindo “receita pronta”, e sim algumas regras e fases para sua implementação. Franco (2012) organiza a análise de conteúdo em duas fases principais: (1) pré-análise e (2) categorização. Adotaremos a abordagem proposta por Franco (2012) por se tratar de um método de fácil compreensão, o que a torna adequada aos objetivos deste trabalho. Importa destacar que essa abordagem está fundamentada na metodologia clássica de análise de conteúdo desenvolvida por Bardin (2009), o que lhe confere respaldo teórico e rigor metodológico.

Na pré-análise houve a preparação do material, ou seja, o próprio mapeamento dos jogos físicos ou digitais da forma descrita anteriormente. Após a coleta, realizou-se uma leitura flutuante, e, através dela, hipóteses ou questões norteadoras permitiram observar convergências e divergências entre os materiais analisados e o propósito da pesquisa, permitindo o encaminhamento para o segundo passo: a categorização.

A partir da categorização classificamos os elementos constitutivos dos jogos em conjuntos por diferenciação, Assim a categorização foi elaborada a partir de cinco categorias temáticas prévias, tendo por base as seis abordagens da Educação Sexual propostas por Furlani (2017): biológico-higienista, moral tradicionalista, terapêutica, religioso-radical, dos direitos humanos, dos direitos sexuais, emancipatória e queer e estão apresentadas no Quadro 7.

Quadro 7 – Síntese descritiva das categorias temáticas prévias

Categorias temáticas de conteúdos	Descrição
(1) Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos	Trabalha elementos da sexualidade de forma ampla, plural, evidenciando a noção histórica e cultural.
(2) Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero	Problematiza e reflete questões de respeito sobre diversidade de identidade de gênero e orientação sexual e propõe reflexões sobre direitos, vivências e desafios enfrentados por pessoas transgêneros e dissidentes de gênero na sociedade atual.
(3) Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero	Evidencia como as questões de gênero se entrelaçam com desigualdades raciais e de classe, promovendo uma compreensão interseccional das vivências sociais.
(4) Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero	Permite identificar como papéis de gênero são representados, questionados ou reforçados, promovendo reflexões sobre igualdade.
(5) Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e/ou terapêutica	Trabalha elementos da sexualidade de forma restrita e limitada às questões orgânicas e biológicas do corpo, priorizando a prevenção em saúde, desvinculadas da cultura.

Fonte: elaborado pelas autoras (2025)

A adoção dessas categorias permitiu organizar e interpretar os dados de maneira sistemática, evidenciando características semelhantes. Essa estrutura categorial não apenas orientou a leitura crítica dos conteúdos, mas também possibilitou uma compreensão mais aprofundada sobre como temáticas relacionadas à sexualidade e gênero são abordadas. Assim, a categorização funcionou como uma lente analítica fundamental para o desenvolvimento das reflexões apresentadas neste estudo.

3.3 Catálogo propositivo

O presente produto educacional (PE), caracterizado como “Catálogo de jogos para o ensino em sexualidade e gênero” é derivado de um processo de investigação e busca solucionar questões de ensino e aprendizagem (Rizzatti et al, 2020), tendo como propósito subsidiar atividades de ensino que promovam múltiplas possibilidades de trabalho com temas relacionados à sexualidade e gênero, auxiliando os docentes em contexto educacional.

O PE consiste em apresentar os jogos educativos encontrados, expondo uma descrição detalhada do recurso e seus objetivos de aprendizagem. Foi estruturado em seções temáticas, baseada nas categorias temáticas em que os jogos foram analisados, facilitando assim a navegação e a seleção por parte dos(as) professores(as), considerando os diferentes níveis de ensino e abordagens pedagógicas. Destacamos que a capa do PE foi elaborada com o apoio da ferramenta de Inteligência Artificial (IA) Gemini, utilizada como recurso de criação visual. A escolha pela utilização dessa tecnologia foi pautada nos princípios éticos da pesquisa, garantindo a transparência quanto à origem da produção, a não utilização de conteúdos que violem direitos autorais e o devido reconhecimento da ferramenta como instrumento auxiliar. Ressalta-se que a IA foi empregada exclusivamente para fins ilustrativos e de apoio estético, sem substituir o protagonismo autoral e reflexivo da pesquisa acadêmica.

O PE, está disponibilizado com uma licença aberta (Creative Commons), permitindo o acesso gratuito e a reprodução para fins educacionais. O modo de divulgação pode variar desde o compartilhamento em repositórios e plataformas

educacionais, envio a redes de professores(as) da educação básica, apresentação em eventos acadêmicos e pedagógicos ou por meio de redes sociais e canais digitais voltados à educação. Inserido no contexto da Educação Aberta, o produto educacional se configura como um Recurso Educacional Aberto (REA), um movimento mundial fomentado inicialmente pela Unesco (2017). Podemos definir que os REAs são “materiais de ensino, aprendizado, e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros”, o que possibilita que os que com ele entrarem em contato possa revisá-lo, remixá-lo e redistribuí-lo trazendo ao catálogo, por exemplo, sugestões de uso em sala de aula, possíveis articulações com os componentes curriculares, inclusão em sequências didáticas e relatos de experiências.

O produto educacional “Catálogo: jogos para sexualidade e gênero” (Apêndice B) está disponível no link: https://drive.google.com/drive/folders/1_v7N36scMha5eyq21IBJAaEb_cj3eOnp?usp=drive_link sob licença Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Assim você está livre para: Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer meio ou formato; Adaptar — remixar, transformar e desenvolver o material nos seguintes termos: Atribuição — deve ser dado o devido crédito, fornecer um link para a licença e indicar se foram feitas alterações; Não comercial — o material não pode ser usado para fins comerciais; Compartilhamento pela mesma licença — Se o material for remixado, transformado ou outro material for criado a partir do material original, deverá ser distribuída ao novo material, a mesma licença do material original.

Desse modo, longe de o produto educacional ser um fim em si mesmo, ele atende as cinco liberdades mínimas descritas por David Willey: (Re)Usar: compreende a liberdade de usar o original, ou a nova versão por você criada com base num outro REA, em uma variedade de contextos; (Re)visar: compreende a liberdade de adaptar e melhorar os Recursos Educacionais Abertos (REA) para que melhor se adequem às suas necessidades; (Re)mixar: compreende a liberdade de combinar e fazer misturas e colagens de REA com outros REA para a produção de novos materiais; (Re)Distribuir: compreende a liberdade de fazer cópias e

compartilhar o REA original e a versão por você criada com outros e, por fim, a liberdade de guardar uma cópia do material para si.

Assim, pedimos que aos docentes que revisarem e remixarem o catálogo, seja adicionando mais jogos ou adicionando sugestões de uso em sala de aula, possíveis articulações com os componentes curriculares, inclusão em sequências didáticas e relatos de experiências, envie-nos uma cópia para fazermos upload no drive do jogo e disponibilizarmos ao público, permitindo assim que mais e mais pessoas utilizem, adaptem e distribuam esses recursos.

A escolha da licença e o respeito às cinco liberdades mínimas se deve ao fato de que desejamos que o catálogo seja adaptado e remixado tornando-o mais relevante para diferentes contextos e necessidades, melhorando a qualidade do aprendizado (de docentes e de seus estudantes) e que, a partir da ideia de produção colaborativa de conhecimento, o mesmo seja democratizado.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Caracterização geral dos jogos

Por meio da busca empreendida, foram identificados 86 jogos (Apêndice A) sob a temática geral sexualidade e gênero, considerando os critérios e condições elencados nos procedimentos metodológicos. O modelo de quadro em apêndice, contemplando ícone do jogo, nome do jogo, ano de lançamento, autoria, disponibilidade (físico ou digital/gratuito ou comercial), local de disponibilização (site ou loja), público-alvo por faixa etária, classificação do jogo segundo Caillois (2017), tema específico abordado e objetivos educacionais propostos estão apresentados na Figura 4.

Figura 4 - Características dos jogos mapeados

Ícone	Nome do Jogo	Ano	Autores(as)	Disponibilidade	Localização	Público-alvo	Tipo de jogo segundo Caillois (2017)	Tema específico	Objetivos
-------	--------------	-----	-------------	-----------------	-------------	--------------	--------------------------------------	-----------------	-----------

Fonte: elaborada pelas autoras (2025)

A maioria esmagadora dos jogos encontrados – 77 dos 86 (89,5%) – foram lançados a partir do ano de 2018 sendo 1 jogo (1,1%) foi lançado no ano de 2018;

14 jogos (16,2%) em 2019; 8 jogos (9,3%) em 2020; 37 jogos (43,0%) em 2021; 6 jogos (7,0%) em 2022; 8 jogos (9,3%) em 2023; e, por fim, 3 jogos (3,5%) em 2024. Esses dados revelam uma concentração significativa de lançamentos a partir de 2018, com um pico expressivo no ano de 2021.

Apenas 9 jogos não estão encaixados no período de 2018-2024, sendo que 5 deles foram desenvolvidos pelo extinto Instituto Kaplan – Centro de Estudos de Sexualidade Humana, juntamente com a Editora Trilha Educacional, com publicações no período de 2005-2007. Consideramos os jogos desse instituto cisheteronormativos, pois reforçam estereótipos de gênero em nossa sociedade e, nessa perspectiva, não possibilitam discussões amplas acerca da sexualidade na perspectiva emancipatória e sob a vista dos direitos humanos, sexuais e reprodutivos.

Aqui pode-se ressaltar que o Instituto Kaplan foi responsável pela implantação de política pública em prevenção de gravidez em escolas públicas dos Estados de São Paulo, Espírito Santo, Alagoas, Rio Grande do Norte e Sergipe até o ano de 2015, através do Projeto Vale Sonhar⁷. Essa parceria público-privada sugere que os jogos do Instituto atendem a um determinado viés político ideológico acerca da sexualidade e do gênero, nos currículos desses Estados, ou seja, atende a cisheteronorma. Assim, entendemos que o Instituto Kaplan não foi “colocado na escola” de forma aleatória, pautado na cisheteronorma ele se esquivava da ala política que acusa a escola de fazer “doutrinação de gênero” (Alves e Rossi, 2020).

De que maneira o contexto político e social de um país influencia a produção cultural, como no caso dos jogos? De acordo com Rosa e Domingues (2025), a partir de 2020, a escola e a inclusão de temas como sexualidade e gênero foram atacadas fortemente por discursos neoconservadores, que acusavam-nas de promover o mito da “Ideologia de Gênero”. Além disso, houve o fortalecimento de movimentos como o “Escola sem Partido” criando um campo fértil de tensões e resistências entre docentes, estudantes e suas famílias. A política de “pânico moral” instaurada nas instituições escolares do país, começou a espalhar mentiras que

⁷ Outros jogos do Instituto Kaplan, como os do Projeto “Vale Sonhar”, também analisados nesta dissertação foram desenvolvidos em parceria com os Laboratórios Pfizer, o Fundo Social de Solidariedade do Governo de São Paulo e a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

culpabilizaram escolas e professores(as) pela perda de valores tradicionais familiares (Miguel, 2021).

Em 2018, tomava o poder, como presidente da república, Jair Bolsonaro, ex-militar de extrema-direita, conhecido por sua apologia à tortura e por seus discursos machistas, racistas e homofóbicos. Dessa forma, o desenvolvimento desses recursos educativos a partir da data mencionada pode estar relacionado a um movimento de resistência e enfrentamento à ascensão do conservadorismo no Brasil e aos esforços de silenciamento de temáticas de gênero, raça e direitos das minorias nos currículos e documentos norteadores da educação nacional, surgindo como resposta às demandas sociais. Assim, essa produção recente pode estar relacionada à ação dos movimentos sociais que, ao pressionar por mudanças, abrem caminhos para políticas de ação afirmativa e outras políticas públicas, voltadas à discussão de questões antes silenciadas.

Apesar da existência desses recursos educativos ressaltamos ser fundamental a importância da formação de professores(as) para que projetos de lei como o “Escola sem Partido”, que busca legitimar o silenciamento, a perseguição e a punição aos(as) professores(as), proibindo o uso dos termos “gênero” ou “orientação sexual” (Sousa; Chaves, 2025) nas escolas, não tomem força constantemente em nosso país.

No que diz respeito à disponibilidade dos jogos, 74 (86,0%) são materiais físicos, 7 digitais (8,1%) e 5 (5,9%) com as duas modalidades concomitantes. Embora a maioria das pessoas acredite que os jogos digitais – com seus recursos tecnológicos e interação online entre jogadores – estejam mais presentes em nossa realidade, é importante não ignorar o potencial educativo dos jogos físicos (Petri et al., 2018).

Encontrar mais jogos físicos do que digitais nesta pesquisa pode ser justificada pelo fato de que a maioria dos jogos educativos é criada pelos(as) próprios(as) professores(as) e instituições, que geralmente dispõem de poucos recursos e tempo. Como o desenvolvimento de jogos digitais exige um esforço significativo, esses jogos muitas vezes não atingem seu pleno potencial em termos de atratividade, complexidade e interatividade. Em contrapartida, os jogos físicos

costumam demandar menos esforço para serem elaborados e, naturalmente, promovem um ambiente mais interativo e imersivo para os alunos no contexto da aprendizagem da escola pública que, na maioria das vezes, não possui o aparato tecnológico necessário para o trabalho com jogos digitais (Petri et al., 2018).

Além disso, 47 (54,7%) estão distribuídos gratuitamente em plataformas e sites da internet e 39 (45,3%) são comerciais, sendo alguns desenvolvidos por grandes empresas de fabricação de jogos e disponíveis em sites de venda na internet. O predomínio de jogos gratuitos também pode ser explicado pelo perfil dos(as) autores(as) desses materiais – os(as) professores(as) – que desenvolvem e compartilham seus jogos com o objetivo de apoiar práticas pedagógicas, promover o acesso ao conhecimento e colaborar com outros educadores, indo ao encontro dos princípios da educação aberta (Almeida; Almeida; Silva, 2023).

Além disso, o caráter educacional desses jogos muitas vezes está associado a iniciativas colaborativas e institucionais, como projetos de extensão universitária, grupos de pesquisa e redes de professores, que prezam pela democratização do ensino e pela circulação aberta de recursos didáticos (Fernandes, 2024). Isso contrasta com os jogos comerciais, geralmente produzidos por empresas especializadas, cujo foco principal é o lucro e a comercialização do produto, mesmo que em políticas públicas com parceria privada, como no caso do Instituto Kaplan mencionado anteriormente.

Podemos observar que alguns jogos encontrados surgem como políticas públicas e são frutos de projetos fomentados por importantes instituições do país, como o Instituto Butantan; campanhas com apoio do Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania, como o “Eu me Protejo”; e universidades, como Unifesp (Universidade Federal de São Paulo), UFPE (Universidade Federal de Pernambuco) e UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina). Essas e outras instituições, através de suas pesquisas têm colaborado ativamente para o reuso, adaptação e distribuição de jogos educativos para professores, reforçando a lógica de acesso e colaboração.

Vale ainda mencionar que alguns professores individualmente desenvolvem seus próprios jogos educativos e optam por comercializá-los a preços mais

acessíveis. Entendemos que essa prática visa a possibilidade de um incremento na renda mensal do docente que produz e disponibiliza esses materiais tendo em vista que a renda dos professores brasileiros é 47% menor que a renda dos demais países da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE, 2024) .

É importante destacar que, embora muitos jogos educativos estejam disponíveis gratuitamente em plataformas digitais, isso não significa ausência total de custos para sua utilização. Em se tratando de jogos físicos, por exemplo, pode haver a necessidade de impressão de materiais, o que demanda papel, tinta e outros insumos que dependem da estrutura e dos recursos disponíveis na instituição escolar. Além disso, alguns jogos podem exigir recortes, plastificações, montagem ou o uso de materiais complementares (como dados, tabuleiros, fichas ou envelopes), o que também pode representar um desafio em contextos com recursos limitados. Portanto, mesmo com o acesso facilitado aos conteúdos, a aplicação prática dos jogos educativos pode envolver custos indiretos e exigências logísticas que precisam ser consideradas.

Em relação ao público-alvo, o predomínio dos jogos encontrados foram adolescentes, especialmente na faixa etária de 12 a 16 anos, que correspondem a 52 jogos do total de 86, o que representa aproximadamente 60,4% do conjunto mapeado. Em seguida, destacam-se as crianças, com idades entre 3 e 10 anos, que foram o público-alvo de 34 jogos, correspondendo a cerca de 39,6% do total.

Embora haja uma variedade de propostas, os jogos voltados para adolescentes e jovens são maioria, evidenciando a importância desse público no mercado desses recursos educacionais. Esse fato pode ser explicado pelo entendimento de ser maior a necessidade de se discutir sexualidade nessa fase, marcada por grandes transformações físicas, psíquicas e sociais (Carneiro et al., 2015). Além disso, a adolescência traz consigo um grande interesse na iniciação dos assuntos relacionados tanto a temáticas biológicas como psicossociais – representada pelo modo de ser e estar no mundo (Pessoa; Pereira; Toledo, 2017). Diante da grande oferta de jogos para adolescentes, será que seus conteúdos realmente atendem às necessidades biológicas e sociais dessa faixa etária?

Do ponto de vista da saúde pública, de acordo com Carneiro e colaboradores (2015),

Nessa etapa da vida, os indivíduos assumem comportamentos para os quais não estão preparados, como iniciar relacionamento sexual precocemente, o que se deve, muitas vezes, à ansiedade de viver de maneira rápida e intensa, razão pela qual não refletem sobre suas atitudes. A sexualidade precoce aumenta a vulnerabilidade às infecções sexualmente transmissíveis (IST), à gravidez na adolescência e outros riscos, o que interfere em suas metas de vida (p. 105).

Segundo Rocha (2023), muitos adolescentes já iniciaram a vida sexual, mas desconhecem aspectos básicos da sexualidade, como métodos contraceptivos, IST e comportamentos seguros. Por outro lado, do ponto de vista psicossocial, existe hoje uma tentativa de controlar a sexualidade dos adolescentes e jovens, o que gera impactos negativos. Uma das expressões atuais desse controle está relacionada à imposição de valores morais, que utilizam a culpa para punir aqueles que vivenciam sua sexualidade de maneira diferente da normatividade social (Hanitzsch et al., 2024). Dessa forma, é válido pensar em estratégias para o trabalho de uma educação sexual emancipatória que possa “formar e possibilitar que o jovem desenvolva autonomia para tomar suas decisões em relação ao próprio corpo, de acordo com seus desejos, suas vontades e seus sentimentos” (Hanitzsch et al., 2024, p.35).

Vale ressaltar que apesar de não ser esse o foco principal do trabalho, estes jogos também podem ser utilizados no trabalho educativo na modalidade Educação de Jovens e Adultos. A discussão sobre gênero e sexualidade na Educação de Jovens e Adultos (EJA) é essencial na desconstrução de preconceitos e estereótipos. Essa modalidade de ensino é composta por estudantes a partir de 15 anos de idade que não concluíram o Ensino Fundamental e 18 anos para os que não concluíram o Ensino Médio, sem limite de idade máxima para ambas as modalidades.

Do mesmo modo que no currículos dos ensinos Fundamental e Médio muitas vezes, os materiais didáticos da EJA, não abordam explicitamente a sexualidade e o gênero, mas podem retratar representações limitadas sobre o papel de homens e mulheres. Associado a isso, a EJA atende a um público diverso e socialmente vulnerável, o que torna o acesso a informações sobre sexualidade, gênero, saúde e prevenção ainda mais fundamental (Faria et al., 2025)

Assim os jogos em sala de aula auxiliam a integrar a temática ao currículo da EJA, e podem configurar a sala de aula num espaço para discutir as diversas identidades de gênero e orientações sexuais, promovendo um ambiente mais inclusivo e seguro para todos os alunos, provocando reflexões e mudanças de paradigma nas ações dos docentes e no engajamento dos alunos, fomentando a reflexão dos alunos auxiliando os educandos a refletir sobre o mundo e seus próprios lugares nele, aprendendo a lidar com situações adversas de forma mais confiante.

Um resultado que nos chamou a atenção é o fato de na maioria dos jogos da faixa etária entre 3 e 10 anos, predominar o tema “absurdo e violência sexual infantil” e “sistema reprodutor, anatomia e fisiologia”, relacionando conteúdos que promovam a prevenção nesta faixa etária, por meio de informações e atividades que promovam o respeito ao corpo, a autoestima e valores como empatia e cuidado. Esses jogos geralmente possuem características lúdicas, educativas e acessíveis, adequadas ao desenvolvimento dessa categoria etária.

Sánchez e Pérez (1996) irão defender que

As crianças realmente são vítimas fáceis porque justamente carecem de informações e habilidades que as facilitem poder defender-se a tempo. Pensamos que já se esperou muito tempo para tomar alguma atitude, agora não podemos permitir que o silêncio continue; já são demais as vítimas. Por que oferecer Educação Sexual e assim prevenir o abuso sexual infantil? Já é hora de falar sobre como nascem os bebês, como são diferentes as meninas dos meninos, como é o abuso sexual e como dizer não ao abuso. Não permitam que estranhos ensinem as crianças de forma enviesada ou errada algo tão delicado... não esperem que seu filho ou filha seja vítima de abuso sexual para depois buscar este tipo de ajuda ou se este já ocorreu, ele voltará a ocorrer se não houver prevenção (p. 5) [Tradução nossa].

O objetivo do trabalho desses temas é desenvolver na criança a capacidade de identificar situações de violência, para que haja a prevenção. Bortolozzi (2022) afirma que a educação sexual é fundamental para a proteção contra a violência sexual e seu enfoque deve promover a “autoestima, autonomia e habilidades relacionais” (p. 69). Sabemos que isso ainda consiste em um grande desafio, já que muitos casos de violência sexual infantil advém de pessoas conhecidas que seduzem e enganam crianças e adolescentes, gerando grandes danos psicológicos e sociais. Além disso, cabe uma reflexão importante: é mais fácil criar jogos sobre

este e outros temas sensíveis para meninas e meninos do que para adultos, especialmente homens?

Existem diversos jogos sobre sexualidade e gênero direcionados às infâncias, adolescência e juventude. Contudo, poucos são os jogos voltados exclusivamente ao público masculino adulto em temáticas gerais de sexualidade e gênero, mas, principalmente, não foi encontrado nenhum com as temáticas específicas do assédio/abuso.

Em sites de organizações⁸ como o Instituto Promundo, uma organização que trabalha pela equidade de gênero e justiça racial são encontrados materiais educativos, inclusive sobre o engajamento dos homens em diversas questões sociais, como paternidade e desenvolvimento infantil; a ONG Barong desenvolve projetos e produz materiais focados na promoção da saúde sexual e reprodutiva de homens, incluindo prevenção de ISTs/aids e informações sobre autocuidado; o Coletivo Feminista Sexualidade e Saúde: Possui projetos e discussões sobre "Masculinidades", analisando como as construções sociais de gênero afetam os homens e a sociedade e o site Gênero e Educação oferece materiais educativos e planos de aula, como a cartilha "Cidadania e Diversidade" e a sequência didática "Virando Homem: Masculinidade e Adolescência", que exploram o tema da masculinidade na adolescência.

Não deveria a produção dos jogos também estar voltada para o ataque à raiz do problema do assédio/abuso perpetrado pelos homens adultos em nossa sociedade?

Mais uma vez destacamos a necessidade de formação dos(as) os(as) educadores(as) para conversar e esclarecer às crianças e adolescentes o que é violência sexual, quais são seus tipos (abuso, exploração, assédio, tráfico, exibicionismo, entre outros) e suas manifestações, para que, bem informados, estejam menos vulneráveis. Prevenção do abuso e violência sexual geralmente envolve programas educacionais e a integração das novas tecnologias, tais como o

⁸ Promundo: <https://promundo.org.br/>

ONG Barong: <http://barong.org.br/>

Coletivo Feminista Sexualidade e Saúde: <https://coletivofeminista.org.br/>

Gênero e Educação: <https://generoeeducacao.org.br/>

uso das mídias sociais e jogos que possuem potencial para possibilitar essa prevenção (Bortolozzi, 2022).

A presença recorrente dos temas “sistema reprodutor, anatomia e fisiologia” nos materiais voltados para essa faixa etária pode ser justificada pela importância de proporcionar às crianças o conhecimento sobre o próprio corpo. Quanto mais elas souberem identificar e nomear suas partes, incluindo as genitálias, mais preparadas estarão para reconhecer situações de risco e comunicar qualquer ocorrência a um adulto de confiança (Bortolozzi, 2022). Dessa forma, a abordagem desses conteúdos contribui significativamente para a promoção da autonomia, do autocuidado e da proteção integral da criança.

A respeito da classificação dos jogos encontrados a partir da perspectiva de Caillois (2017), 46 jogos (53,4%) são do tipo Agon, 23 (26,7%) são do tipo Mimicry e 5 (5,8%) são do tipo Alea. Além disso, 6 jogos (7,0%) apresentam modalidade Agon/Ilinx, 4 (4,6%) apresentam modalidade Agon/Alea e 2 (2,3%) apresentam modalidade Agon/Mimicry.

A análise da classificação dos jogos segundo Caillois (2017) revela uma predominância expressiva dos jogos do tipo Agon. Essa predominância se justifica pelo fato de que são jogos de natureza competitiva, nos quais há vencedores e perdedores e a habilidade dos participantes é determinante, sendo os mais característicos dentro da nossa estrutura social. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro ou cartas têm forte presença – essa categoria está profundamente enraizada em manifestações culturais, sendo, portanto, recorrente e amplamente reconhecida. Além disso, a presença de modalidades híbridas, como Agon/Ilinx, Agon/Alea e Agon/Mimicry, reforça a centralidade do Agon na configuração dos jogos, mesmo quando combinada a outras dinâmicas (Lemes; Souza, 2021).

Entre os diversos tipos de jogos, aqueles que utilizam tabuleiro, dados e cartas se destacam por serem de fácil confecção e viáveis para aplicação de maneira acessível e econômica (Santos et al., 2016). Ademais, muitos jogos encontrados são adaptações de jogos comerciais amplamente populares, esses que possuem regras e dinâmicas próprias que podem ser modificadas para fins educacionais. Esses jogos, além de serem culturalmente enraizados, apresentam

versatilidade quanto ao tempo e ao local em que podem ser jogados (Pereira; Fusinato; Neves, 2009).

O segundo tipo de jogo mais frequente na classificação foi o Mimicry. De acordo com Caillois (2017), nesses jogos, a essência está na simulação e no faz de conta, onde os jogadores mergulham em narrativas, histórias e culturas, explorando identidades e realidades alternativas. A expressiva presença dos jogos do tipo Mimicry pode ser explicada pelo seu potencial de promover interações significativas entre os participantes, favorecendo a empatia, a reflexão e o diálogo (Lemes; Souza, 2021). Além disso, esse tipo de jogo se alinha de forma especialmente relevante aos temas de sexualidade e gênero, pois permite a experimentação simbólica de papéis e identidades, desafiando normas e abrindo espaço para questionamentos e descobertas.

A respeito dos temas específicos, foram encontrados jogos educativos que abordam conceitos que estimulam o conhecimento de subtemas tais como: saúde sexual, IST e métodos contraceptivos; anatomia e fisiologia do sistema reprodutor; violência de gênero; racismo; bullying; masculinidade tóxica e machismo; questões que compõem a causa LGBTQIAPN+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, transgêneros, Queer, Intersexo, Assexuais, Pansexuais, Não-binárias e outros mais que compõem o espectro); abuso e violência sexual infantil; relacionamentos interpessoais; estereótipos de gênero; igualdade de gênero e/ou feminismo. Estes subtemas foram condicionados a partir dos descritores utilizados durante a busca.

Do conjunto de 86 jogos analisados 36 (41,8%) abordam, essencialmente, aspectos biológicos, como saúde sexual, IST, métodos contraceptivos, ciclo menstrual, gravidez, sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, aborto e menstruação. Outros 50 (58,2%) jogos abordam aspectos psicossociais, como racismo, violência de gênero, bullying, masculinidade tóxica, machismo, feminismo, questões envolvendo a causa LGBTQIAPN+, abuso sexual, relacionamentos interpessoais, estereótipos de gênero e igualdade de gênero. Do total apontado, 5 jogos possibilitam a abordagem de mais de uma temática, sendo mais abrangentes que os anteriormente listados, por esse motivo a soma do total de jogos apresentados na Tabela 1 é maior que 86.

Tabela 1 – Relação dos subtemas específicos em sexualidade e gênero encontrados nos 86 jogos virtuais e físicos presentes nesta pesquisa

Subtema	Quantidade de jogos
Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	34
Abuso e violência sexual infantil	15
Violência de gênero	10
Igualdade de gênero e/ou feminismo	8
Relacionamentos interpessoais	8
Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia	5
Racismo	4
Estereótipos de gênero	3
LGBTQIAPN+	3
Masculinidade tóxica e machismo	1
Bullying	1

Fonte: elaborada pelas autoras, 2025

Os resultados indicam que os aspectos psicossociais são os mais abordados para elaboração dos jogos, indicando a necessidade de abordar não apenas o corpo biológico. Isso revela, como já citado anteriormente, uma resposta às ofensivas antigênero que tentam silenciar debates sobre diversidade sexual e de gênero. Como destacam Maracci e Prado (2022), essas ofensivas representam uma força política reacionária, articulada em diferentes contextos, que busca restringir discussões sobre gênero, alegando ameaças à família, infância e valores morais.

A tabela evidencia que, entre os jogos identificados, temáticas como abuso e violência sexual infantil, igualdade de gênero e feminismo, estereótipos de gênero e violência de gênero, são os mais abordados para elaboração de jogos, evidenciando a necessidade de, ao se falar sobre sexualidade, abordar não apenas o corpo biológico, mas também os aspectos psicossociais, temas gritantes no cenário político-cultural atual.

As questões de gênero e sexualidade têm importante sentido na vida dos educandos, especialmente daqueles que estão descobrindo e significando seu próprio corpo. De acordo com Bandeira e Veloso (2019), para o educando que vive a

transformação de seu corpo “é ainda mais significativa o estudo do corpo humano, o qual é, muitas vezes, representado como sinônimo de imperfeição, de fetiche ou de beleza entre outros significados atribuídos pelos adolescentes” (p. 1023). Porém, o corpo humano não pode se limitar à visão biológica ou biologizante, sendo necessário ir além do ensino e estudo da anatomia e fisiologia humana, que é tão pregada dentro da sala de aula, através de materiais, como o livro didático, por exemplo. Além disso, os jogos podem servir como aparato para prevenção e conscientização contra o abuso e outras violências, o que explica a grande quantidade de jogos que tratam de abuso e violência sexual infantil.

Dessa forma, encontrando-se mais jogos que se referem aos aspectos subjetivos da sexualidade, encontra-se um ponto positivo para que não somente aspectos relacionados à Biologia sejam trabalhados em sala de aula. Observa-se que as temáticas, violência de gênero e igualdade de gênero e feminismo, se sobressaem sobre outros temas encontrados.

Segundo Amaral, Domingues e Silva (2008) *apud* Bandeira e Veloso (2019),

o corpo é espaço de expressão e constituição de identidades, é nele que são inscritos os principais signos de cada sociedade. O corpo tem uma história, é constituído de linguagem, fala e exprime seus anseios de forma significativa. O corpo ainda é visto como objeto para comprovar as diferenças de comportamentos sociais entre gêneros. Não é raro encontrarmos textos dissertando sobre as diferenças comportamentais e cognitivas masculinas e femininas. Precisamos abordar esses aspectos na escola, a fim de enfrentar a dicotomia de papéis de gêneros, em que muitas vezes a mulher é submetida à inferioridade (p. 1024).

Além disso, de acordo com Hanitzsch e colaboradores (2024), é importante lembrar que, ao longo da história, o controle sobre a sexualidade sempre foi mais rígido e punitivo para as mulheres. Isso aconteceu não só por causa da influência da religião, mas também por causa do machismo. Até hoje ainda existem sinais de uma visão antiquada sobre sexualidade, cheia de regras rígidas e sentimentos como culpa, medo e ansiedade, principalmente no que diz respeito ao controle dos corpos femininos.

Existe uma necessidade gritante de se trabalhar essas temáticas dentro das instituições escolares, uma vez que, assim como destaca Louro (1997), a escola é um espaço de continuidades e descontinuidades, onde há deslocamentos e rupturas. Ela destaca que “ainda que de forma talvez tímida, vemos hoje em escolas

brasileiras experiências e iniciativas que buscam subverter as situações desiguais – de classe, raça, gênero, etnia – vividas pelos sujeitos” (p. 120).

Contudo, não podemos deixar de considerar os jogos que abordam aspectos biológicos da sexualidade. É fundamental, porém, que o professor esteja devidamente preparado para conduzir essas atividades de forma crítica, garantindo que os conteúdos não se limitem a uma abordagem meramente biológica. Assim, é possível promover reflexões mais amplas, que envolvam também as dimensões subjetivas, sociais e culturais da sexualidade. Dessa forma, o jogo se torna um recurso educativo mais potente e significativo no processo de ensino.

Diante do panorama apresentado, observa-se que o mapeamento permitiu identificar não apenas a variedade de jogos voltados para o trabalho com sexualidade e gênero, mas também suas características, disponibilização, formatos e propósitos educativos. Esse levantamento foi fundamental para compreender como esses recursos estão organizados, quais temáticas predominam e de que forma dialogam com a proposta educativa. No entanto, para além da descrição desses elementos, faz-se necessário aprofundar a compreensão sobre os conteúdos que esses jogos veiculam. Assim, no próximo tópico, será apresentada a análise de conteúdo, que busca investigar de maneira mais detalhada como as temáticas de sexualidade e gênero são abordadas nesses materiais, considerando seus discursos, intencionalidades e possíveis contribuições para o ensino da educação sexual.

4.2 Análise de conteúdo dos jogos

Não basta sabermos que há materiais que abordam a sexualidade em seus aspectos mais amplos, é necessário um cuidado para identificarmos sobre qual perspectiva essas dimensões são tratadas e se o caminho adotado favorece, ou não, a problematização e ruptura com as normas hegemônicas de sexualidade, gênero, raça e classe social. Isso se faz ainda mais necessário considerando o contexto político brasileiro de crescimento do conservadorismo e de sua interferência em políticas, legislações e práticas educacionais.

A categorização foi realizada com base nas seis abordagens da Educação Sexual propostas por Furlani (2017): biológico-higienista, moral tradicionalista, terapêutica, religioso-radical, dos direitos humanos, dos direitos sexuais, emancipatória e queer. As quatro primeiras abordagens, biológico-higienista, moral tradicionalista, terapêutica, religioso-radical, apresentam características semelhantes e foram reunidas dando origem à categoria (5), por estarem mais alinhadas às formas como a Educação Sexual ainda é, em muitos contextos, compreendida no Brasil, especialmente sob uma perspectiva política conservadora.

Por outro lado, segundo Furlani (2017), as quatro últimas abordagens, dos direitos humanos, dos direitos sexuais, emancipatória e queer se associam a uma visão que valoriza as diferenças como elementos positivos e necessários, além de promoverem reflexões críticas sobre as questões contemporâneas em seus contextos sociais, culturais e políticos. Essas abordagens, não foram agrupadas como as quatro anteriores, e deram origem às categorias (1), (2), (3) e (4).

A quantidade de jogos organizados por categoria temática, considerando as formas específicas de compreender e trabalhar os temas relacionados à sexualidade e gênero, conforme os referenciais teóricos adotados na pesquisa, está representada no quadro 8.

Quadro 8 – Quantidade de jogos por categoria temática

Categorias temáticas de conteúdos	Quantidade de jogos
(1) Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos.	8
(2) Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero	5
(3) Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero	4
(4) Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero	14
(5) Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e/ou terapêutico	55

Fonte: elaborado pelas autoras (2025)

4.2.1 Categoria 1: Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos

Os materiais analisados apresentam diferentes abordagens relacionadas à sexualidade e gênero. A primeira categoria “Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos” contempla jogos que, em comparação aos demais, se caracterizam por uma educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, comprometida com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos. Os jogos incluídos nessa categoria tendem a trabalhar os elementos da sexualidade de modo ampliado, considerando suas dimensões históricas e culturais. Contudo, essa categoria necessita de professores(as) muito bem formados(as) para que os materiais alcancem os objetivos por eles elencados.

Sabemos que um(a) docente, por mais que tenha acesso ao conhecimento científico, não se despe de sua sexualidade e de seus valores morais e/ou religiosos ao entrar em sala de aula. O conhecimento científico, o dispositivo de sexualidade (Oliveira, 2021), o gênero e a religião, emaranham-se, na organização das relações e modos de vida, em regra permeados por conflitos cognitivos (Mortimer, 1996), culturais, políticos e educativos. Esperamos que um(a) docente com boa formação consiga tensionar os regimes de verdade sobre o corpo, o gênero e a sexualidade na busca de atingir uma abordagem que contemple a sexualidade de forma mais ampla, abrangendo aspectos biológicos, culturais, afetivos e éticos, com o objetivo de formar cidadãos mais conscientes (Brasil, 1997).

Os jogos aqui presentes tocam diretamente em aspectos morais muito fortes e sensíveis que fecundam discussões a respeito do machismo, misoginia, violência contra a mulher, homofobia, transfobia, intersexualidade, bullying, relação sexual, direitos humanos, negritude, raça e etnia, abuso sexual infantil entre outros.

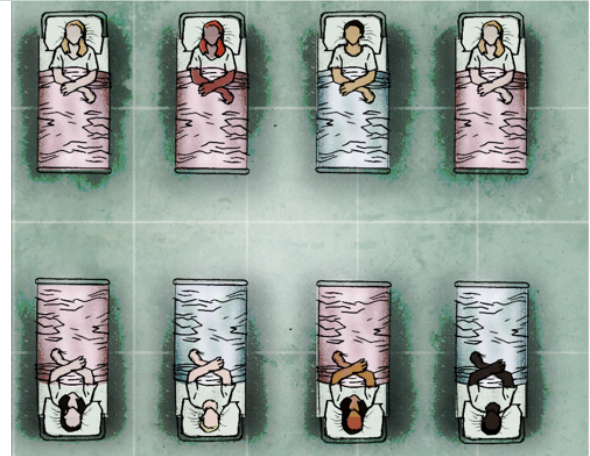
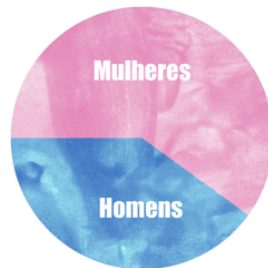
Além disso, mesmo sendo jogos com potencial emancipatório, eles possuem limitações na medida em que temas como a pornografia, a não monogamia, a

Profilaxia Pré-Exposição (PrEP), a pobreza menstrual, entre outros, ainda não aparecem nessas propostas.

O primeiro jogo aqui categorizado é intitulado “*Caixa de Pandora*”. Trata-se de um software educativo com download gratuito, com versões para computador e celular com sistema operacional Android, que combina design visual atrativo, significativo e ilustrações impactantes com questões de múltipla escolha que estão alinhadas as três fases do jogo que conta a história de vida de Marta, uma mulher que sofre violência do marido. O objetivo é abrir a Caixa de Pandora para compreender a questão da violência contra a mulher enquanto um problema social que impacta na vida e na saúde das mulheres que a sofrem (Almeida et al., 2023). Para isso, é necessário passar por três fases e resolver as questões corretamente para passar para as próximas: Fase 1 - a infância de Marta; Fase 2 - a vida adulta de Marta; Fase 3 - a busca de Marta por atendimento em saúde. Em cada fase, os jogadores se deparam com ilustrações simbólicas, que antecedem cada pergunta e atuam como gatilhos para a reflexão. Em seguida, precisam responder às questões de múltipla escolha, que não apenas cobram conhecimentos, mas também estimulam a problematização.

Os temas tratados envolvem violência doméstica e de gênero, Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), direitos humanos, saúde pública e desigualdades de gênero no SUS, estereótipos e papéis sociais de gênero, entre outros, através de questões como “Meninos e meninas precisam mesmo ser educados de formas diferentes?”, “O que é essa Lei Maria da Penha?”, “Com essa conduta, quais os princípios doutrinários do SUS que foram desconsiderados nesse atendimento?”, “Nesse contexto, como a violência contra a mulher deve ser vista no setor Saúde?” e “Marta faltava no serviço quando sofria agressões em casa. O que você pensa disso?”. Ou a questão “As mulheres são a maioria da população brasileira e também estão em maior número inscritas no SUS. Apesar de viverem mais que os homens, elas adoecem com maior frequência. Você compreende por que?”. Dessa forma, o jogo promove uma educação crítica e emancipatória, que articula direitos humanos, sexuais e reprodutivos, saúde, gênero e violência. A Figura 5 apresenta uma das problematizações do jogo “*Caixa de Pandora*”.

Figura 5 - Jogo “Caixa de Pandora”

Usuários do SUS

Fonte: Almeida e colaboradores (2023)

O jogo colaborativo *“Emancipação: jogando contra o machismo”* é inteiramente voltado ao letramento de gênero, com foco na desnaturalização das violências, na promoção do debate crítico sobre masculinidades, dispositivos culturais de opressão de gênero, e no incentivo ao pensamento reflexivo e coletivo entre adolescentes. Ele se baseia em fundamentos teóricos interseccionais e feministas contemporâneos, abordando as raízes culturais do machismo, misoginia, dispositivos amorosos e maternos, masculinidades e violências contra mulheres, entre outras. É definido como

um recurso educativo que busca promover o letramento de gênero entre adolescentes e jovens. Por meio desse jogo cooperativo é possível nomear e tornar visível as violências de gênero que podem acontecer em diversas situações e contextos. Este jogo é constituído por temas voltados às questões de gênero, performances e emoções gendradas, violências contra as mulheres e masculinidades (Zanello; Feitosa, 2022, p. 4).

As 52 cartas estão divididas em quatro eixos. No primeiro eixo tem-se cartas com problematizações do tipo: “Para comemorar seu aniversário, Sofia convidou toda a galera da escola para uma festa em sua casa. Na festa, todas as suas amigas foram abordadas por rapazes que estavam a fim de conquistá-las, menos Sofia. Ela ficou arrasada, se perguntando ‘o que há de errado comigo?’. O que você diria para Sofia?”. No segundo eixo encontramos cartas como: “Muitas são as propagandas que utilizam o apelo sexual usando, sobretudo, corpos femininos. Isso

acontece com produtos que são consumidos tanto por homens como por mulheres. Pense em uma propaganda que circula na mídia em que as mulheres têm seus corpos explorados com o objetivo de atrair, principalmente, o olhar masculino. Compartilhe com o grupo e justifique a escolha da propaganda”.

Já no terceiro eixo, “Eduardo participa de um grupo só de garotos no WhatsApp. Um dia, seu amigo Pedro compartilhou algumas mensagens íntimas que sua namorada tinha mandado. Eduardo não achou correto e se sentiu desconfortável com a atitude de Pedro, mas não fez nenhum comentário sobre o fato. O que você acha da atitude de Pedro e de Eduardo? Caso a namorada de Pedro descobrisse o que aconteceu, como ela se sentiria?”. Por fim, no quarto eixo, perguntas como: “Marcelo se diz muito apaixonado por Bruna. Os dois têm uma relação cheia de altos e baixos. É comum Marcelo se exaltar e reagir de forma agressiva por Bruna. Um dia ele pegou um copo e jogou na parede da sala. Bruna ficou bastante assustada e terminou o namoro. No outro dia, Marcelo apareceu em casa chorando, com um buquê de rosas, pedindo desculpas e prometendo que isso nunca mais voltaria a acontecer. O que vocês entendem dessa situação?” podem ser discutidas e problematizadas.

O jogo “*Fuxico*” também se enquadra na categoria 1. Isso se deve ao fato de que o material foi elaborado com o propósito de promover reflexões críticas sobre temas como gênero, sexualidade, raça e etnia, além de desconstruir discursos conservadores que sustentam práticas discriminatórias nas escolas e na sociedade. Seu manual é muito robusto e sua dinâmica está baseada no jogo comercial Perfil. Através de verbetes como androcentrismo, assimetria de gênero, direitos sexuais, estereótipo, estigma, feminismo, gay, gênero, heteronormatividade, heterossexismo, hierarquia de gênero, homofobia, homossexualidade, identidade cultural, identidade de gênero, intersexualidade, negritude, orientação sexual parentalidade, paternidade, patriarcado, preconceito, racismo, saúde sexual e reprodutiva, sexismo, sexualidade, transexual, transexualidade, transfobia, travesti, violência de gênero (Figura 6) entre outros, que contemplam conceitos ausentes no currículo tradicional, o jogo favorece a construção de uma educação comprometida com os direitos humanos, com a inclusão e com o combate às opressões, estimulando uma perspectiva crítica, emancipatória histórica, plural, social e decolonial.

Figura 6 - Ficha 61: Conceito Violência de Gênero

◁ FICHA 61 ▷

EU SOU: VIOLÊNCIA DE GÊNERO
Diga a todas/os que sou um: CONCEITO

1. Sou fruto do preconceito e da desigualdade entre homens e mulheres.
2. Estou baseada nos estereótipos do homem viril e da mulher submissa.
3. Sou uma explícita manifestação da discriminação de gênero.
4. Ocorro, quase sempre, no ambiente doméstico.
5. Estou também presente no ambiente escolar.
6. Estou associada à construção da masculinidade como um modo de agir agressivo.
7. Posso me manifestar por meio de ameaças, agressões físicas, abusos sexuais, estupro, assédio moral.
8. Estou em relação com os valores que mantem a superioridade de gênero e geracional.
9. A defesa da integridade física e psíquica das mulheres submetidas a mim é um dos pontos centrais da luta feminista.
10. Avance 2 casas.
11. O lugar subordinado das mulheres na hierarquia de gênero as torna vulneráveis a mim.
12. Sou muitas vezes causada por pessoas próximas como maridos, padrastos, tios, vizinhos.
13. A Lei Maria da Penha é hoje uma forma legal de me combater.
14. Muitas vezes estou presente em piadas, brincadeiras, apelidos, perseguições.
15. São variantes de mim a Homofobia, lesbofobia e transfobia.
16. Também afeto pessoas em razão de sua orientação sexual e/ou identidade de gênero.
17. Perca sua vez.
18. Estima-se que muitas mulheres agredidas não denunciam a agressão e/ou seus agressores.
19. Sou quase um sinônimo de violência contra a mulher.
20. Aconteço em casais de mulheres.

Anna Carolina Hoststman Amorim

Fonte: Grossi; Garcia; Graupe (2014)

Vale ressaltar que ele pode ser utilizado de modo a instar os adolescentes a elaborarem novos verbetes e fazerem pesquisas sobre os mesmos, atualizando as cartas para o contexto atual e incorporando novos conhecimentos à sua estrutura cognitiva. Verbetes como “escola sem partido”, “pânico moral” e “ideologia de gênero” poderiam ser adicionados na perspectiva de problematizar esse ideário junto aos estudantes os auxiliando a compreender a origem histórica dos termos e a desmontar o discurso conservador que os circunda visto que de acordo com Souza e colaboradores (2017, p. 7) “a estratégia pedagógica no formato de jogo revela-se alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de

mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção”.

Outro exemplo é o jogo “*No Sigilo*”, que trabalha sexualidade de forma crítica, social, contextualizada e plural, integrando sentimentos, saúde, comportamentos, inseguranças, identidade e prevenção, sendo um recurso potente para discussões ampliadas sobre sexualidade. O jogo é uma adaptação do estilo verdade ou desafio e sua dinâmica é simples, onde cada jogador escolhe uma carta da categoria sexualidade e decide como responder: “Eu já”, “Eu nunca”, “Passo a vez” ou “Prefiro desafio”. As cartas sexualidade envolve algumas situações como “Me senti inseguro(a) sobre meu corpo”, “Me apaixonei por alguém”, “Tive relação sexual sem preservativo”, “Tive dúvidas sobre minha sexualidade”, “Me senti inseguro(a) em conversar com meus pais sobre sexo”, “Achei que estava grávida”, “Sofri bullying, pois tive relação sexual com mais de um(a) menino(a)” e “Fico ansioso(a) quando penso em ter a primeira vez”.

Caso o jogador prefira um desafio, ele deve responder a perguntas como “Fale o nome de três métodos contraceptivos”, “Fale três coisas que gostaria de mudar no seu corpo”, “Conte sobre o que você acha de diferente na forma como meninos e meninas encaram a sexualidade”, “Simule qual seria sua reação, ao descobrir que terá um filho?”, “O que você faria se o seu namorado não quisesse usar camisinha?”, “Conte quais são os padrões da sociedade que você sente pressionado a seguir” e “Simule você no papel de sua amiga contando que teve a primeira relação sexual”. Seu manual é extremamente simples, porém é preciso que os educadores estejam bem formados para aprofundar as problematizações. A Figura 7 possui um exemplo de carta sexualidade, opções de resposta ao jogador e carta desafio.

Figura 7 - Cartas jogo “No Sigilo”



Fonte: fotografia das autoras (2025)




O jogo “*Sexualidade para adolescentes*” também se enquadra na categoria 1, uma vez que propõe reflexões que extrapolam a dimensão biológica, abrangendo questões relativas à diversidade sexual, identidade de gênero, combate ao preconceito, às violências e aos estigmas, bem como questões biológicas sobre a sexualidade. Por meio de perguntas que abordam situações do cotidiano tais como as exemplificadas a seguir: “Arthur é pré-adolescente e vem percebendo mudanças em seu corpo – pelos crescendo, voz mudando –, e isso o deixa envergonhado. O que você diria a Arthur se fosse amigo dele?”; “Uma professora disse a um aluno que ele não poderia apresentar uma dança porque isso é coisa de menina. O que você faria se tivesse na situação desse aluno?”; “Bianca é uma garota de 14 anos. Ultimamente ela vem sofrendo bullying na escola por causa da maneira como se veste, com roupas largas, que dizem ser de meninos. O que você faria no lugar dela?”; “Dani procurou uma psicóloga, pois se diz perdida quanto à sua identidade/sexualidade. Que conselho você daria a ela?” ou ainda “Para você, é normal que outra pessoa toque suas partes íntimas e as estimule durante um beijo?”.

Muito parecido com o jogo anterior, “*Sexualidade na adolescência: e agora?*” é um jogo que, ao propor perguntas que estimulam o pensamento crítico, a desconstrução de estigmas e a empatia com vivências diversas, mobiliza tanto dimensões cognitivas quanto afetivas da sexualidade na adolescência. O jogo

possui três tipos de cartas: as cartas “Verdadeiro ou Falso” abordam mitos e desinformações ainda comuns entre adolescentes, como “Meninos sempre querem transar e eles pensam mais em sexo do que as meninas”; “Sexo com penetração é a única forma de se contaminar com ISTs” e “Meninas que usam anticoncepcionais estão 100% seguras”, desconstruindo normas e estigmas com base em evidências. As cartas “Você sabe o que é?” aprofundam temas como identidade de gênero e papéis de gênero, transfobia, machismo, feminismo, assexualidade, etc., revelando um compromisso com a diversidade, o reconhecimento de minorias e a problematização das normatividades impostas à sexualidade. Por fim, as cartas de “Desafio” colocam os adolescentes no centro de situações reais, promovendo o exercício da empatia, do pensamento crítico e do posicionamento diante de conflitos como “Você percebe que sua menstruação está atrasada e imagina a possibilidade de estar grávida. Como seria isso na sua família e escola?” e “Você presenciou uma situação de discriminação sexual na escola. Como poderia dizer aos seus amigos sobre como se sente nessa situação?”.

O jogo de tabuleiro “*Superando tabus*” possibilita aos participantes desenvolverem empatia, senso crítico e reflexões sobre os direitos humanos, favorecendo práticas educativas mais inclusivas e sensíveis à pluralidade de experiências, e dessa forma está na categoria 1. Trata-se de um jogo colaborativo que promove diálogo, troca de saberes e desconstrução de tabus. As situações-problema apresentam questões relacionadas a perspectivas biológicas, incorporando discussões sobre orientação sexual, preconceito, homofobia, transfobia, machismo, violência doméstica, padrões estéticos, questões socioculturais, entre outros temas sensíveis e relevantes no contexto da educação sexual emancipatória. A figura 8 apresenta duas cartas de situação-problema, que acompanham suas cartas de informação sobre aquele assunto abordado.

Figura 8 - Cartas jogo “Superando tabus”

<p>Situação Problema 23</p> 	<p>Situação Problema 23 Ao descobrir que estava grávida do namorado uma conhecida da família pensou em realizar um aborto. O que vocês pensam sobre isso?</p> 
<p>Cartão Informação 23</p> 	<p>23 – ABORTO</p> <p>O aborto é um termo utilizado para designar a interrupção da gravidez antes do período perinatal, ou seja, quando ainda não há viabilidade do feto. Embora o termo aborto seja bastante utilizado, o nome adequado a esse processo é abortamento. O período perinatal corresponde ao período entre a 22ª semana de gestação, quando o feto apresenta a partir de 500 gramas, até a primeira semana de vida do bebê.</p> <p>Existe o aborto espontâneo, quando a mãe perde o bebê involuntariamente por diversos motivos, que ainda não são determinados pela medicina, mas na maioria das vezes diz respeito a alguma má formação do feto ou problemas na gestação.</p> <p>No Brasil, a realização do aborto só é permitida em três casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • em caso de estupro; • em casos onde ocorra o risco de morte para a mãe; • em casos em que o feto apresenta anencefalia (má formação de estruturas do cérebro). <p>Embora o aborto seja ilegal, sendo autorizado apenas nos casos citados anteriormente, é elevado o número de mulheres que morrem em decorrência da realização de abortos em clínicas clandestinas, onde não existem condições adequadas para a realização desse tipo de procedimento.</p> <p>Diante disso, esse assunto acaba sendo sempre motivo de muitos debates e discussões a respeito da sua legalização, pois mesmo sendo uma questão de saúde pública e fazer parte dos direitos sexuais e reprodutivos, acaba envolvendo também questões religiosas e culturais.</p> <p>Assim, o aborto, segundo a legislação, ainda não é uma opção possível no Brasil, com exceção dos casos citados a cima.</p>

Fonte: Mello (2021)

O jogo está alinhado com uma perspectiva que visa romper com estigmas, preconceitos e naturalizações, promovendo reflexões baseadas nos direitos humanos, na diversidade e na construção de uma sociedade mais justa. O material apresenta ilustrações preocupadas em representar a diversidade e não trata apenas das questões de gênero ou sexualidade isoladamente, mas também evidencia como essas questões se atravessam com classe social, padrões culturais, expectativas familiares, desigualdades de acesso e papéis socialmente atribuídos. Entre as questões estão: “Uma mulher, amiga da família de vocês, decidiu que não quer mais ter filhos e gostaria de um método contraceptivo definitivo. O que vocês acreditam

que é o mais indicado?"; "Um parente de vocês tem um colega de trabalho que descobriu estar com HIV/AIDS⁹. Vocês saberiam explicar como funciona essa síndrome?"; "Ao descobrir que estava grávida do namorado uma conhecida da família pensou em realizar um aborto. O que vocês pensam sobre isso?"; "Durante um trabalho da escola, um garoto, amigo das/dos filhas/os da família, ouviu de um colega o termo "homossexualismo". Vocês conhecem esse termo? Sabem o que ele significa?"; "O que a família pensa sobre os costumes sociais de que o menino pode ter várias "namoradas" e a menina não?"; "Uma colega da família conta que quando era mais jovem um conhecido "passou a mão" em algumas partes íntimas do corpo dela. Vocês acham que isso caracteriza abuso sexual?"; "Durante um programa de televisão que sua família assistia apareceu o termo identidade de gênero. Vocês saberiam explicar o que significa esse termo?"; "Uma colega da escola das/dos filhas/os da família assumiu-se transexual. Vocês sabem o que isso significa?"; "Uma mulher que trabalha com o tio da família exerce a mesma função que ele, mas recebe um salário menor. O que vocês acham disso?" e "Um primo da família se assumiu bissexual e os moradores do bairro estão dizendo que isso é frescura. O que vocês acham disso?"

Por fim, o jogo "*Revelação espontânea*", possui uma particularidade especial, pois foi elaborado com o objetivo de orientar os múltiplos profissionais da escola e dos espaços de educação não formal sobre a revelação espontânea de violência, ou seja, pode e deve ser utilizado em reuniões de equipe, reuniões de pais, formações, dinâmicas, estudos de caso ou em situações específicas de violência. Trata-se de um jogo com foco na prevenção e no acolhimento de revelações de violência contra crianças e adolescentes, fundamentado na Lei 13.431/2017 (Lei da escuta protegida).

Ele oferece cartas que orientam como lidar com essas situações de maneira ética e responsável com ênfase em direitos humanos. Além disso, propõe reflexões sobre violência (incluindo violência sexual), valoriza a promoção da cidadania dos jovens e possui uma ampla gama de atividades, que inclui dramatização, estudo de casos, debates e cartazes. Algumas questões trabalhadas são: "O que deve ser feito

⁹O termo "HIV/Aids" está incorreto, pois HIV e Aids não são etapas inevitáveis de um mesmo processo. HIV é o vírus, enquanto Aids é uma condição clínica que pode ou não se desenvolver.

se a situação de violência apresentar risco ao retorno da criança ou adolescente para sua casa?"; "Como acolher revelações espontâneas realizadas por meio de mídias sociais?"; "Se a violência ocorreu a menos de 72h, o que deve ser feito imediatamente?"; "Quais sinais podem indicar violência em uma criança ou adolescente?" e "Reflexão sobre como agir sem julgar ou constranger a vítima".

Dessa forma, os jogos apresentados nesta categoria estão relacionados à abordagem da educação sexual emancipatória, que baseia-se no respeito à diversidade, à luta pela garantia dos direitos humanos, sexuais e reprodutivos (Furlani, 2017). De acordo com Hanitzsch e colaboradores (2024), a perspectiva emancipatória é fundamental para promover um olhar amplo sobre a temática e sobre fatores sociais, culturais e históricos que a atravessam.

No entanto, é necessário investir na formação dos(as) educadores(as), para que sejam cientificamente embasados, livres de tabus e preconceitos e preparados para trabalhar temas relacionados à sexualidade e gênero de forma transversal.

4.2.2 Categoria 2: Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero

A segunda categoria "Abordagem Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero", congrega os jogos em que foram observados preocupação com o respeito à diversidade sexual, na medida em que os materiais problematizam e refletem sobre as questões relacionadas à identidade de gênero e orientação sexual, promovendo o respeito às diferentes vivências. Outro ponto importante é a abordagem de temas mais amplos sobre transexualidade e outras questões contemporâneas relacionadas ao gênero. Há uma proposta de reflexão sobre os direitos, as vivências e os desafios enfrentados por pessoas transgêneros e dissidentes de gênero na sociedade atual.

O jogo "*Teste de Orientação Sexual*", apresenta-se no formato de quiz, inspirado na Escala de Klein, um instrumento reconhecido por ampliar a concepção da orientação sexual para além de uma lógica binária e restrita (Cardoso, 2008). Este material se enquadra na categoria 2, uma vez que tem como objetivo central favorecer reflexões sobre a sexualidade em sua pluralidade. As perguntas propostas levam os participantes a refletirem sobre diferentes dimensões da sexualidade,

como: “Por quem você sente atração sexual?”; “Sobre quem você costuma fantasiar sexualmente?”; “Por quem você se apaixonou?”; “Com quem você se sente mais confortável para estabelecer vínculos emocionais?” e “Com quem você se imagina mantendo relações afetivas ou sexuais no futuro?”. Dessa forma, o teste proporciona uma experiência de autoconhecimento, contribuindo para a desconstrução da cisheteronormatividade e da ideia de orientação sexual como algo fixo e imutável. No entanto, é importante destacar que, apesar de promover uma abordagem de valorização da diversidade sexual, o material não se propõe a aprofundar discussões sobre os determinantes sociais da cisheteronormatividade, nem sobre as relações de poder, as interseções de gênero, raça e classe ou os direitos sexuais como dimensão dos direitos humanos, características que configurariam uma abordagem emancipatória e crítica (categoria 1).

O jogo “*Vamos falar de LGBTI+*”, através de perguntas como “O que é amor para você?”; “A rejeição dos familiares pode ser perdoada? Por quê?”; “Preconceito pode ser perdoado? Por quê?” e “Qual foi o momento em que você mais se sentiu só? Como você lidou com a solidão?”, convida os jogadores a refletir sobre autoconhecimento e expressão de sentimentos e emoções. Além disso, pautas LGBTQIAPN+ são trazidas à tona para a reflexão de padrões normativos, identidade, sexualidade e pertencimento através de questões como “Que tipo de ensinamento você teve na infância sobre ser diferente dos padrões impostos pela sociedade?” e “Você tende a comprar produtos de empresas que se alinham publicamente às causas LGBTI+?”.

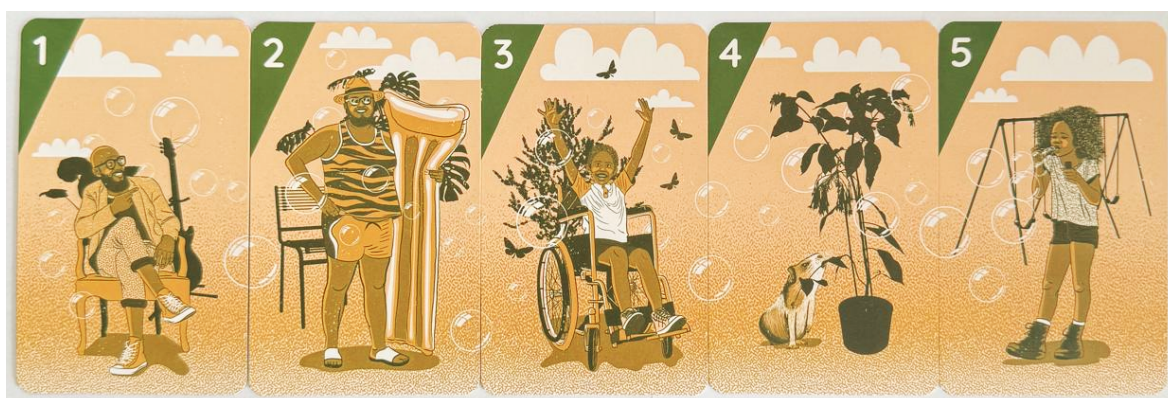
O mesmo acontece no jogo “*Diversidade sexual e de gênero*”, que através de questões como “Identidade de gênero é a percepção individual que alguém tem sobre si como homem, mulher ou outra categoria de gênero presente em cada cultura”; “Há pessoas que se identificam com um gênero fora do padrão homem/mulher: são pessoas não binárias”; “LGBT é a sigla usada para designar as comunidades de pessoas lésbicas, gays, bissexuais, trans e travestis” e “Há pessoas que usam variações da sigla LGBT, como LGBTI, LGBTQI ou LGBTQIAP+”, trabalham conceitos como identidade de gênero e orientação sexual, contribuindo para discussões sobre a diversidade e valorização da pluralidade.

O jogo “*Bingo da Sexualidade*”, apesar de possuir características que o aproximam da categoria 5, possui elementos significativos relacionados à categoria 2. Sua dinâmica é estruturada no formato de bingo, com perguntas cuja resposta deve ser localizada na cartela, abordando conteúdos ligados à saúde sexual e reprodutiva, métodos contraceptivos e IST, com questões diretas do tipo: “Método utilizado para prevenir a gravidez após uma relação sexual desprotegida que pode ser usado em até 72 horas” ou “Comprimido que contém hormônios sintéticos parecidos com os que as mulheres produzem”. Entretanto, diferencia-se da categoria 5 ao incluir perguntas que abordam temas relacionados à identidade de gênero, orientação sexual e formas de violências associadas às questões de gênero e sexualidade, ampliando, ainda que de maneira complementar, a reflexão através de perguntas como: “O que faz com que pessoas não heterossexuais demorem para perceber, entender e aceitar a sua orientação sexual? (resposta: heteronormatividade)”; “Qual é o termo usado para se descrever homens que se sentem atraídos, romanticamente ou sexualmente, por homens? (resposta: gay)”, “Qual o termo usado para descrever pessoas que não sentem atração sexual (resposta: assexual)”; “Qual é a palavra que descreve o gênero que uma pessoa se identifica? (resposta: identidade de gênero)”; “Como são chamadas as pessoas que não se identificam com o gênero atribuído no nascimento? (resposta: pessoa transgênero)”; “Qual é o termo que descreve a prática de discriminação por conra da orientação sexual ou da identidade de gênero? (resposta: LGBTQIAPN+Fobia)”; “Qual é o nome dado ao comportamento que rejeita a igualdade de condições sociais e direitos entre homens e mulheres? (resposta: machismo)” ou “Qual é o crime em que ocorre a prática de um ato sexual sem a permissão de outra pessoa? (resposta: abuso sexual).

O jogo “*7 famílias*” tem seus desenhos elaborados por 7 ilustradores de vários cantos do Brasil o que torna sua estética ímpar. O jogo é composto por 35 cartas, sendo 5 representando cada família em múltiplas configurações (cada uma com uma cor de identificação). A família laranja representa uma família indígena de cinco pessoas; a família rosa representa um pai solo, suas duas filhas, um peixe e uma planta; a família roxa representa um casal heterossexual sem filhos, mas com uma iguana, um gato e uma planta; a família verde apresenta um casal homossexual, com seus dois filhos, sendo um cadeirante, além de um porquinho da índia; a família

vermelha representa um casal lésbico, com seus dois filhos e um gato; a família preta representa uma família negra composta por um casal heterossexual e seus três filhos; e a família azul representa uma família negra composta por um casal heterossexual, sua filha e dois cachorros. Por meio de suas ilustrações e estrutura lúdica, o jogo convida os jogadores a reconhecer que o afeto e os vínculos familiares não estão restritos a padrões normativos, debate importante em nosso contexto atual. Dessa forma, consiste em um material que valoriza a diversidade, além de oferecer não uma, mas quatro possibilidades de trabalho/dinâmica diferentes. A figura 9 é representativa das cartas da família negra homoparental.

Figura 9 - Cartas da família verde no jogo “7 famílias”



Fonte: fotografia das autoras (2025)

Os jogos apresentados nesta categoria podem ajudar os(as) educadores(as) a trabalhar a diversidade sexual e de gênero, identidade de gênero e orientação sexual, rompendo com visões heteronormativas, responsáveis pelo caráter de construção social e cultural das representações de uma sociedade machista, sexista e preconceituosa (Furlani, 2017). Esse tipo de abordagem também tem viés emancipatório, uma vez que contribui para defender a dignidade humana e legítima sua diversidade. Além disso, a abordagem destes assuntos no ambiente escolar colabora para combater violências e LGBTfobia, e, se a comunidade educativa não promover esforços para interromper essas violências, elas serão cada vez mais naturalizadas (Penna; Salgado, 2025).

4.2.3 Categoria 3: Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero

A terceira categoria “Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero” congrega os jogos em que a intersecção entre gênero, raça e classe e gênero foi

identificada, evidenciando como essas dimensões se entrelaçam e impactam as vivências sociais. Essa compreensão interseccional permite ampliar a análise das desigualdades e dos preconceitos.

O jogo “*Empoderadas*”¹⁰ foi criado com o intuito de estudantes e professores(as) terem acesso livre a um material lúdico que aborde racismo e violência de gênero e dessa maneira compreendam o quão nocivo são para a sociedade. Sua estrutura é inspirada no clássico jogo Detetive, mas atualizada para uma realidade futurista, no ano de 2081, onde a presença da Inteligência Artificial (IA) é apresentada como uma aliada no combate às violências.

O primeiro elemento que o coloca nesta categoria é a presença de mulheres negras como personagens heroínas. Esta escolha representativa reflete diretamente uma compreensão interseccional dos problemas sociais, pois reconhece que gênero e raça se articulam na produção das desigualdades e violências (Furlani, 2017). Além disso, o jogo traz questões relacionadas à justiça social, permitindo que os jogadores reflitam sobre as causas estruturais dessas opressões. No entanto, a duração do jogo é medida através de temporizador, que por um lado torna o jogo mais acessível, facilitando a sua aplicação em diferentes contextos, mas de certa forma podem limitar o aprofundamento das discussões durante a dinâmica em si, por priorizar raciocínio lógico, investigação e rapidez.

Outro que está nesta categoria é o jogo “*Kontae! Heroínas Negras Brasileiras*”¹¹ que possui cartas de mulheres negras brasileiras (cartas de heroína), cartas de biografia (cartas de prosa) e cartas com seus principais feitos no cordel (cartas de versos). O objetivo é encontrar as 3 cartas relativas à personagem histórica de estudo: a de Heroína; a de Prosa e a de Verso, funcionando de maneira competitiva ou colaborativa, com ou sem o uso de internet. Os jogadores são convidados a reconhecer e valorizar expressões culturais e sociais de povos historicamente marginalizados, rompendo com perspectivas coloniais e racistas. Essa proposta está diretamente vinculada a uma perspectiva de educação antirracista, emancipatória, crítica e interseccional, pois não aborda apenas raça

¹⁰ Disponível em: <https://ufg.br/p/empoderadasprintanplay>

¹¹ Disponível em: <https://sites.google.com/view/kontae/jogo?authuser=1>

como marcador isolado, mas articula outras questões, todas profundamente atravessadas também por gênero e classe.

O jogo “*Sociedade Justa?*” também pode ser classificado nesta categoria, uma vez que sua proposta central é promover uma reflexão crítica sobre as desigualdades estruturais por meio de diferentes vivências. O jogo propõe que cada participante crie um personagem com características sociais variadas (etnia, identidade de gênero, orientação sexual, religião, classe social e condição física), sorteadas aleatoriamente através de dados (Figura 10), o que força os jogadores a assumirem perspectivas sociais diferentes das suas e refletirem sobre os privilégios e exclusões presentes na sociedade. Por exemplo, João Carlos, ao jogar os dados assume o papel de asiático (etnia), classe social baixa, umbandista (religião), gênero fluido, gay (orientação sexual) e com 100% das condições físicas.

Figura 10 - Dados do jogo “Sociedade Justa?”



Fonte: Bastos; Pereira (2019)

Ainda que esteja de acordo com princípios da educação sexual emancipatória (categoria 1), sua inserção na categoria “Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero” se justifica pela diversidade de marcadores sociais trabalhados e por evidenciar como essas intersecções moldam o modo como os sujeitos vivem sua sexualidade.

Outro exemplo é o jogo “*Vamos falar de racismo*”, que através de perguntas como “Mulheres negras enfrentam ainda mais dificuldades que os homens negros. Que dificuldades adicionais são essas?”; “No Brasil, a proporção de mulheres negras que cuidam sozinhas de seus filhos é maior do que a de mulheres brancas na mesma situação. Que explicações você tem para isso?”; “Um dos atos mais sutis de racismo é ficar olhando para uma pessoa negra em ambientes como um restaurante caro. É algo que pode ser inconsciente e durar poucos segundos, mas a

pessoa que recebe os olhares certamente percebe. Você acredita que possa cometer esse ato falho?"; "Você acredita que pessoas negras correm maior risco de sofrer abusos cometidos por policiais? Por quê?" e "O que você entende por equidade racial? O que você já faz e pode fazer no cotidiano para incentivar essa equidade?", mobiliza discussões sobre desigualdades raciais estruturais, muitas vezes articuladas com gênero e classe social, contribuindo para a reflexão sobre papéis sociais e rompimento de estereótipos.

Os jogos aqui elencados ajudam os(as) educadores(as) a subsidiar a visão interseccional, em que se compreenda o todo dentro de uma perspectiva de educação sexual emancipatória preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos. Segundo Furlani (2017), aspectos como gênero, raça, etnia, religião, nacionalidade, geração, condição física e classe social são identificados como determinantes da vida humana e na dinâmica social, um mesmo sujeito pode experimentar situações em que esses aspectos se sobrepõem, podendo passar por identidades marginalizadas e estigmatizadas e ao mesmo tempo centrais e consideradas normais.

4.2.4 Categoria 4: Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero

Os materiais da quarta categoria abordam preconceitos e estereótipos relacionados a gênero, permitindo a identificação de como os papéis de gênero são representados, questionados ou, por vezes, reforçados. Essa reflexão, conduzida por um(a) professor(a) bem formado(a), contribui para a promoção da igualdade de gênero.

O primeiro jogo aqui categorizado é intitulado "*Abuso e assédio*" e está organizado no formato de perguntas e respostas referentes a conteúdos relacionados a abuso (digital, de gênero, racial) e assédio (sexual, político, cibernético). O recurso não possui uma mecânica lúdica complexa, é funcional, com grande potencial formativo, por fornecer definições, provocar reflexões e estimular diálogos sobre estereótipos. Por exemplo, sobre assédio de raça/etnia temos a carta "O assédio de raça ou etnia se dá quando uma pessoa é discriminada por sua raça ou etnia. Ocorre muitas vezes por meio de tratamento injusto em situações sociais e/ou de trabalho, inclui insultos, intimidações, piadas e difamação" e, para assédio

de gênero, traz a definição “O assédio de gênero ocorre quando uma pessoa é vítima de comportamentos ofensivos ou discriminatórios em razão de seu gênero ou identidade de gênero. Pode incluir comentários desrespeitosos, zombarias e exclusão”.

Também nessa categoria está o jogo “*Baralho da Diversidade: respeitando as diferenças*”. Destacamos aqui que devido ao seu alto valor comercial, a análise foi realizada com base exclusivamente nas informações disponíveis no site oficial do fornecedor¹², o alto preço inviabilizou o acesso ao material completo. A princípio, trata-se de um jogo corporativo que tem como principal objetivo fomentar reflexões sobre diversidade e inclusão, abordando temas como gênero, raça, etnia, orientação sexual, deficiência e religião, com perguntas como: “Trabalhar com uma pessoa com deficiência. Alguém já teve essa experiência?”; “Quem aqui já trabalhou ou conviveu com uma pessoa de outra religião?” ou “Alguém já se sentiu discriminado por ser diferente em algum aspecto?”. Seu foco central está na desconstrução de estereótipos e no combate a preconceitos, atuando como um instrumento de sensibilização em contextos organizacionais ou educacionais.

O jogo “*Duelo*” também se encaixa nessa categoria. A cada rodada, dois jogadores duelam utilizando cartas de personagem (como Carolina Maria de Jesus, Paulo Freire, Angela Davis, Marta, Elza Soares, Machado de Assis, Mandela, Alicia Alonso, Gato de Botas, etc.) para defender quem desempenharia melhor uma ação, como “trocar uma fralda”, “construir um foguete” ou “ficar em silêncio”. Dessa forma, o jogo propõe reflexões sobre estereótipos de gênero, corpo, raça e papel social e preconceitos implícitos nas expectativas sociais, como a ideia de que certos corpos, gêneros ou perfis não seriam “adequados” para determinadas tarefas, a partir de disputas argumentativas entre personagens. Por exemplo, seria possível desestabilizar visões normativas, imaginando que Alicia Alonso, uma mulher e bailarina que perdeu a visão, poderia construir um foguete?

O jogo “*Vamos falar de masculinidade*” se enquadra nessa categoria visto que tem como proposta central refletir sobre os impactos da masculinidade tóxica e

¹² Disponível em:

<https://www.treinamundi.com.br/loja/jogo-de-diversidade/?srsitid=AfmBOoriRPisj9WWCcACfj9aPO-7n1AUc1A2NA7r5VLzAM0f-7fdvMx>

promover a desconstrução de estereótipos associados ao ser homem. A partir de questões provocativas como “Na casa em que você vive hoje, como é a divisão de tarefas entre homens e mulheres?”; “Você já deixou de fazer algo por receio de que questionassem sua orientação sexual?”; “O que você pensa de um homem que não gosta de futebol e não bebe cerveja?”; “Você considera que há brinquedos ou brincadeiras só de menino e outros só de menina? Quais e por quê?” e “Quem dirige melhor: o homem ou a mulher? Por quê?”. Dessa forma, o material estimula mudanças nas atitudes e comportamentos, contribuindo para a construção de relações livres de violências.

Já o jogo “*Cards sobre prevenção a Violência contra a mulher*” apresenta cards contendo 5 tipos de violência contra a mulher, tendo por base as tipificadas na Lei Maria da Penha (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e 16 cards que descrevem situações apresentando casos para que os jogadores os relacionem ao tipo/tipos de violência sofrido. Muitos dos casos estão vinculados a figuras públicas como cantoras, atrizes e influenciadoras (Angélica, Anitta, Ellen Roche, Mayra Cardi, Luana Piovani, Duda Reis e Pamella Holanda). Esse recurso aproxima os conteúdos da realidade dos alunos e gera identificação, tornando o tema mais acessível.

Embora o jogo colabore na identificação da violência contra a mulher e na desconstrução de padrões machistas, por outro lado, não contempla problematizações de outros marcadores sociais e se mantém dentro de uma lógica cisheteronormativa, pois todos os casos apresentados retratam relações entre homens e mulheres cis, não contemplando outras experiências. Sobre as relações homoafetivas no contexto de violência doméstica, é importante destacar que, o foco da lei é o gênero da vítima e não do agressor, ou seja, o fato da agressora ser do sexo feminino não afasta a aplicação da lei, como bem evidenciado em seu Art 5º:

Para os efeitos desta Lei, configura violência doméstica e familiar contra a mulher qualquer ação ou omissão baseada no gênero que lhe cause morte, lesão, sofrimento físico, sexual ou psicológico e dano moral ou patrimonial: I - no âmbito da unidade doméstica, compreendida como o espaço de convívio permanente de pessoas, com ou sem vínculo familiar, inclusive as esporadicamente agregadas; Parágrafo único. As relações pessoais enunciadas neste artigo independem de orientação sexual (BRASIL, 2006).

Outro recurso que trata sobre os tipos de violência contra a mulher é o jogo digital “*Mariazinha da Penha*”. Ele possui 5 fases correspondentes a 5 tipos de

violência previstas na Lei Maria da Penha: Fase 1 - Violência Moral; Fase 2 e 3 - Violência Patrimonial; Fase 4 - Violência Sexual; Fase 5 - Violência Física. A cada fase, os jogadores enfrentam situações-problema em forma de imagens inspiradas no cotidiano de muitas mulheres, e ao solucioná-las indicando de qual violência se trata, compreendem os direitos garantidos pela legislação e as medidas de proteção previstas na Lei Maria da Penha.

O mesmo acontece com o jogo “*Vidas Maria*”, que visa contribuir para uma “reflexão sobre os desafios diante da violência doméstica e familiar contra a mulher, bem como, entender o funcionamento da Lei Maria da Penha, concebendo-a como um mecanismo de apoio a essas mulheres em situação de risco, através da prevenção, coibição e punição prevista na lei” (Oliveira, 2023, p. 152). O tabuleiro está disposto em formato de trilha, composto por 39 casas, sendo 14 de imagens e 25 de situações problema, a partir das experiências da personagem fictícia Mariinha, de 15 anos. Ao cair em determinada casa, os jogadores devem interpretar a imagem realizando um comentário ou resolver a situação problema. Alguns exemplos de situações problema são: “O namoro ficou muito sério, Mariinha iniciou sua vida sexual. Contudo, não quer ter filhos agora. O namorado a proíbe de tomar pílulas anticoncepcionais e também não quer usar preservativo. Essa situação está prevista na Lei Maria da Penha? Trata-se de uma violência?” e “Hoje, Mariinha, ao chegar mais tarde do trabalho, levou um puxão de orelha. Para o namorado, é uma correção para que ela se ajuste com o horário. E para você? Como qualifica essa atitude?”.

O jogo possui “cartas auxílio” que ajudam fornecendo informações sobre a legislação e os direitos previstos na Lei Maria da Penha. Já as “cartas curinga” apresentam histórias reais de mulheres que enfrentaram e superaram contextos de violência, ou que lutaram por direitos, como Dandara, Marielle Franco, Anastácia, Naíde Teodósio, Mariana Ferrer e Maria da Penha. Há um equilíbrio intencional na representação de mulheres negras e brancas, o que contribui para visibilidade e diversidade nas referências, embora o jogo não trate diretamente de interseccionalidade. Essas cartas curinga funcionam como recompensas, porque valorizam figuras femininas estimulando a reflexão.

Outro exemplo é o jogo *“Incríveis Inventoras e Suas Grandes Invenções”* que propõe, em formato de dominó, o desafio de conectar inventoras às suas respectivas criações. O jogo inclui inventoras negras, o que contribui para uma representação mais plural das contribuições femininas à humanidade. Ele evidencia que muitas invenções importantes (software de computador, conexão sem fio, seringa, bote salva-vidas, cirurgia à laser para olhos, filtro de café) foram criadas por mulheres, ainda que estas tenham sido apagadas da história da ciência. Ao tornar essas informações visíveis, o jogo questiona estereótipos de gênero relacionados à inteligência, criatividade, ciência, medicina e capacidade técnica.

O jogo *“Triunfo - Heroínas da História”* também traz as mesmas reflexões, com cartas representando mulheres marcantes da história brasileira, como Ivone Lara, Tarsila do Amaral, Enedina Alves Marques, Maria da Penha e Irmã Dulce, entre outras. Cada carta possui “superpoderes” como inovação, carisma e persistência, uma pequena descrição, ano de nascimento e a ilustração do rosto das mulheres. O jogo reconhece e valoriza o legado de mulheres que marcaram a história, muitas vezes inviabilizadas e desconstrói estereótipos de gênero, representando-as como protagonistas. Além disso, há presença de muitas personalidades negras, o que mostra a preocupação com as questões raciais para além das questões de gênero. Com a dinâmica muito parecida, o jogo *“Mulheres super triunfam”*, também possui cartas com “superpoderes” (poder, impacto, coragem e fama), de personagens como Malala Yousafzai, Laudelina de Campos Melo, Elza Soares, Dandara dos Palmares, Elke Maravilha e Antonieta de Barros.

O jogo digital *“Lutas & Conquistas”* também é um exemplo de material que tem como foco central mostrar a história e a trajetória de mulheres de diferentes épocas, etnias e classes sociais que se tornaram símbolo da luta do feminismo e que protagonizaram lutas por direitos sociais e igualdade de gênero, como Pagu, Anita Malfatti, Leila Diniz, Maria Lacerda, Chiquinha Gonzaga, entre outras. Seu tabuleiro tem formato de espiral, onde cada casa representa uma mulher e pode conter textos informativos sobre conquistas feministas ou missões, como por exemplo, na casa de Joaquina Azevedo, o desafio é impedir que a produção literária feminina seja apagada, através de comandos dados pelo jogador. Mas atenção, o tabuleiro também possui casas de “convento” ou “retrocesso”, onde os jogadores

devem voltar casas ou perder os direitos conquistados, voltando para o início do jogo.

Seguindo esta mesma linha, “*Ms. Monopoly*” é um jogo de tabuleiro comercial, derivado do clássico Monopoly, que traz como principal proposta a valorização das conquistas femininas e o enfrentamento da desigualdade de gênero, especialmente no aspecto salarial. No jogo, as mulheres recebem mais dinheiro que os homens no início da partida e as propriedades tradicionais são substituídas por invenções femininas, como o Wi-Fi, colete à prova de balas e sistema de aquecimento solar, com bonificações associadas. Com discurso centrado no empoderamento, o jogo busca apoiar “mulheres de visão” e incentivar a reflexão sobre o papel social das mesmas e a importância do reconhecimento de suas contribuições. Por ter como foco central o debate sobre desigualdade de gênero, o jogo também foi alocado na categoria 4 “Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero”.

Por fim, os jogos “*Violetas*” e “*Vidas Violetas*”, ambos do projeto Recriar-se, estão relacionados à desigualdade de gênero e à luta por direitos das mulheres. Eles possuem visual marcante, com ilustrações simbólicas e significativas e com elementos especiais que ajudam a criar uma identificação única, além de possuírem manual de instruções muito completo, detalhado, com exemplos práticos e sugestões de mediação, o que facilita sua aplicação, deixando os educadores mais seguros. Sobre suas jogabilidades, o jogo “*Violetas*”, trabalha através de um tabuleiro colaborativo em forma de rosa dos ventos, onde os jogadores se unem para conter a violência que se espalha sobre as cidades brasileiras (contidas no tabuleiro). O jogo possui dois tipos de peça, as peças violência e as peças cidadania, sendo que, o mesmo é vencido quando todas as peças violência forem eliminadas ou quando uma peça violência for encurralada por quatro peças cidadania. Os jogadores devem responder as perguntas corretamente, através de missões, para acabar com os estereótipos de gênero e tudo que desconhece os aspectos relacionados à violência contra a mulher, para adicionar peça cidadania ao tabuleiro. Caso errem, uma peça violência será adicionada. A Figura 11 apresenta o jogo “*Violetas*”.

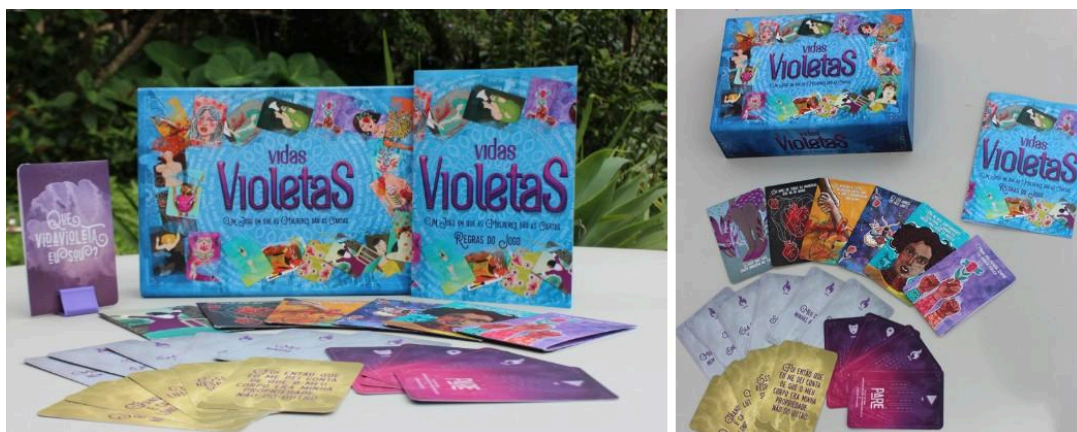
Figura 11 - Jogo “Violetas”



Fonte: Divulgação (2016)

Já o jogo “*Vidas Violetas*”, idealizado pela professora Dra. Maria Raquel Gomes Maia Pires da Universidade de Brasília (UnB), trabalha com contação de histórias colaborativas, onde os jogadores devem escolher uma vida violeta e começar a partir dela e das cartas recebidas a narrar uma história. Ainda há uma segunda etapa no estilo jogo Perfil, onde é necessário adivinhar qual personagem foi representada na narrativa construída, através de dicas. Entre as personagens estão Marta (futebolista), Madonna (cantora), Bertha Lutz (bióloga), Simone de Beauvoir (filósofa), Katherine Johnson (cientista), Carolina Maria de Jesus (escritora), Marielle Franco (ativista e política), Joana D’Arc (heroína histórica), entre outras. Dessa forma, o jogo valoriza as trajetórias de mulheres marcantes da história mundial, promovendo a reflexão sobre estereótipos e violências de gênero. A Figura 12 apresenta o jogo “*Vidas Violetas*”.

Figura 12 - Jogo “Vidas Violetas”



Fonte: Divulgação (2020)

Como pode ser observado ao longo da narrativa, a maioria dos jogos da categoria “Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero” apresentam temas relacionados à violência de gênero e como romper com estereótipos e preconceitos relacionados, principalmente, às mulheres. Dentro dessa perspectiva, estes jogos vão ao encontro de um dos princípios da educação em direitos humanos que busca o empoderamento de sujeitos e grupos historicamente marginalizados, como mulheres, pessoas negras, entre outros. Sendo assim, buscará consolidar uma

concepção de educação que repense e reestruture as relações de ensino-aprendizagem; que reconfigure os conteúdos, tempos, formatos e espaços educativos, sobretudo na escola, para que ela não siga reproduzindo sistemas de opressão, de desumanização, e uma cultura de fracasso e infelicidade escolar” (Penna; Salgado, 2025, p. 9).

Os jogos relacionados, nas mãos de um(a) professor(a) com boa formação na temática podem ser uma estratégia poderosa para problematizar sobre os diversos tipos de violência. Eles transformam conceitos complexos, formas de denúncia, como ajudar as vítimas e até as leis em algo lúdico e fácil de entender. Com isso, tornamos a luta contra a violência muito mais eficiente. Os jogos, a educação e os direitos humanos se unem nesse cenário. O combate à violência contra a mulher, em particular, exige a criação de meios e ferramentas que envolvam toda a sociedade e os jogos têm um papel fundamental na sensibilização e na educação na medida em que podem, mediados pelo(a) docente, despertar uma consciência maior

sobre o impacto profundo da violência de gênero em nossas vidas, incentivando a mudança de atitude e o apoio.

4.2.5 Categoria 5: Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e terapêutica

A quinta e última categoria “Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e terapêutica” agrega os jogos que expressam uma abordagem de educação sexual que se mantém essencialmente biológica, orgânica e terapêutica. Nesses casos, a sexualidade é tratada de forma restrita, limitada às questões biológicas e orgânicas do corpo, com foco na prevenção em saúde e desvinculada dos contextos culturais e sociais.

O jogo “*BinSex*” se enquadra nessa categoria pois está centrado na transmissão de informações sobre saúde sexual e reprodutiva, prevenção das IST e métodos contraceptivos. Sua dinâmica, estruturada no formato de bingo, promove a fixação de conhecimentos biológicos por meio de perguntas diretas, cujas respostas são marcadas nas cartelas. As perguntas possuem caráter predominantemente técnico e informativo, como: “Qual é o método contraceptivo de emergência utilizado no dia seguinte à relação sexual, para evitar gravidez indesejada?”; “Qual é o método contraceptivo de uso oral e diário, que possui hormônios responsáveis por inibir a ovulação e prevenir a gravidez?”; “Prega cutânea que recobre a glândula do pênis”; “Estrutura anatômica tubular que vai do útero até o orifício externo do canal genital feminino” ou “Resultado da fecundação de um óvulo pelo espermatozoide, que envolve o subsequente desenvolvimento intrauterino do feto, até sua expulsão”.

Os 24 jogos presentes na cartilha de jogos educativos produzida pela Universidade Federal de São Paulo UNIFESP (Fegadolli et al., 2021), no âmbito de um projeto de extensão, apresenta um conjunto diversificado de jogos destinado à promoção de conhecimentos relacionados aos direitos sexuais e reprodutivos, voltados, especialmente, para adolescentes. Porém, o conjunto de jogos tem como foco principal a transmissão de informações, priorizando temas como métodos contraceptivos, prevenção das IST e gravidez na adolescência, sem avançar para uma abordagem crítica. As dinâmicas propostas reforçam práticas educativas

baseadas na compreensão biológica da sexualidade, nos cuidados com o corpo e na adoção de comportamentos considerados seguros, o que caracteriza seu enquadramento nesta categoria.

Todos os jogos da cartilha apresentam objetivos lúdicos e de aprendizagem e possuem descrição detalhada do que é necessário para que os/as professores/as os reproduzam. Podem ser confeccionados com materiais simples como papel e papelão, porém exigem impressão e designs de imagens específicas, que podem não estar disponíveis em certas realidades. Os jogos abrangem diferentes formatos: dominó, estratégia, gincana, jogo da memória, quebra-cabeça, quiz e tabuleiro. De forma geral, os jogos são bem parecidos, porém com dinâmicas de jogo e tempo diferentes, de forma a contemplar distintas realidades de sala de aula. O quadro 9 apresenta uma síntese dos jogos contidos na cartilha.

Quadro 9 – Jogos Cartilha UNIFESP

Tipo de Jogo	Nome do jogo
Dominó	Dominó da prevenção
Estratégia	Baloão no pé
	Quem vê cara não vê IST
	Sensibilidade com camisinha no braço
Gincana	Bebê quente
	Brincadeira com bexigas
	O show da gestação
	Paternidade/Maternidade: agora ou depois?
	Previna-se já!
	Revezamento
Memória	Jogo da memória da prevenção
Quebra-cabeça	Quebra-cabeça da prevenção
Quiz	Ação e reação
	Aprendendo os métodos contraceptivos
	Em busca do uso correto dos métodos contraceptivos
	Jogo da roleta
	Mito ou realidade?
	Quiz da proteção
	Quiz das IST
	Quiz dos métodos contraceptivos
	Segura o “Tchan”
Tabuleiro	Acerte e avance
	Adivinha qual é?
	Proteja-se se souber

O jogo *“Dominó da prevenção”* mostra seu foco informativo, centrado na apresentação dos métodos contraceptivos em sua descrição, onde cada peça de dominó deve conter uma imagem de um método contraceptivo e a definição de algum outro método, de modo a compreender melhor seus usos. O jogo de estratégia *“Quem vê cara não vê IST”* ilustra claramente o foco na perspectiva médica ao propor uma dinâmica onde os participantes compartilham copos contendo água e vinagre, simulando a transmissão invisível de uma IST, sendo revelado apenas no final através da solução de repolho roxo. Esta dinâmica reforça a ideia de risco invisível e a necessidade de proteção, sem abrir espaço para discussões ampliadas sobre sexualidade ou os determinantes sociais das IST.

A gincana *“Bebê quente”* centraliza a discussão na gravidez como risco e reforça uma visão normativa sobre prevenção. O jogo de quiz *“Segura o Tchan”*, simula as dificuldades associadas à gravidez na adolescência, reforçando uma lógica de responsabilização individual. Por fim, os jogos de tabuleiro, de forma geral, apresentam apenas questões para reforçar os conteúdos, em uma perspectiva meramente biológica, sendo um exemplo o jogo *“Proteja-se se souber”*, onde o tabuleiro é em formato de sistema reprodutor feminino.

O jogo *“Mitos e Verdades sobre IST”*, configura-se como um quiz cuja proposta central é avaliar e promover conhecimentos sobre as IST, com base na dinâmica de verdadeiro ou falso, como por exemplo: “IST sempre apresenta sintomas”, “Sexo oral não transmite IST”, e “A proteção é maior se usarmos 2 preservativos”. Dessa forma, a abordagem é voltada para a prevenção, sem promover reflexões mais amplas sobre gênero e sexualidade.

Desenvolvido por pesquisadoras do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Vulnerabilidade e Saúde na Infância e Adolescência (NEPVIAS) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), outro exemplo de jogo que trata da gravidez na adolescência e métodos contraceptivos (especificamente camisinha masculina) é o jogo *“Decidix”*. Ele é um jogo digital que simula uma conversa entre o jogador e uma amiga, onde o mesmo deve dar conselhos sobre certas situações. Em três momentos, o game traz reflexões sobre os assuntos que estão sendo abordados na conversa: “E aí pessoal? O que vocês fariam no lugar destes adolescentes?”; “Como

vocês acham que será a vida desses adolescentes agora que eles vão ter um bebê? O que pode ser bom? E o que vai ser difícil?” e “Considerando que estes adolescentes não queriam ser pais nesse momento da vida, se vocês fossem eles e pudesses mudar a história, o que fariam?”. Por fim, o jogo termina mostrando como usar corretamente a camisinha masculina e indicando sites seguros para que o adolescente acesse caso passe por situações semelhantes. A Figura 13 apresenta um momento do jogo Decidix.

Figura 13 - Tela do jogo “Decidix”



Fonte: Gontijo e colaboradores (2018)

Os jogos/oficinas do projeto *Vale Sonhar*, “*Identificação do Sonho*” (oficina 1), “*Nem toda relação sexual engravida*” (oficina 2) e “*Engravidar é uma escolha*” (oficina 3), têm seu objetivo central focado na prevenção da gravidez na adolescência, situações de risco para gravidez precoce e apresentação de métodos contraceptivos, respectivamente, a partir da responsabilização individual dos jovens e da associação entre planejamento de vida e escolhas sexuais. A proposta não contempla discussões mais amplas sobre diversidade sexual, identidade de gênero ou interseccionalidade, mantendo-se ancorada em uma perspectiva que entende a sexualidade sob a ótica dos riscos e da reprodução, sem avançar para uma abordagem crítica, emancipatória ou plural.

Percebe-se essa lógica, quando a partir da leitura do Livro do Professor, na *Oficina 1* espera-se que os alunos que embarcam grávidos no trajeto imaginário do

jogo sintam mais os impactos negativos da gravidez não planejada em seus projetos de vida, criando uma espécie de pânico e medo.

Da mesma forma, na *Oficina 2*, observa-se que são trabalhados os sistemas reprodutores masculino e feminino internos e externos, menstruação, ovulação, espermatogênese e fecundação, em perguntas como “Quais os hormônios femininos?”, “Quais os nomes dos órgãos que compõem o aparelho genital feminino externo? Identifique-os no quadro.”; “O que é ereção e ejaculação?”; “Por quanto tempo o espermatozóide pode ficar vivo no corpo da mulher?”, bem como situações onde os alunos precisam identificar se apresentam ou não risco de haver uma gravidez: “Um casal estava dando uns amassos. Ele se masturbou e ejaculou. depois de alguns minutos, com a mão seca, masturbou a menina” ou “Uma garota virgem transou, e o garoto ejaculou dentro da vagina”, reforçando uma abordagem centrada na compreensão biológica dos processos reprodutivos e dos riscos associados à atividade sexual.

Já na *Oficina 3*, destaca-se a apresentação dos métodos contraceptivos de barreira, hormonais, mecânicos, cirúrgicos e naturais, através de questões que valem 6 pontos como “O que a pílula anticoncepcional faz no organismo para impedir a gravidez?”; “Quais os cuidados com a camisinha masculina?” e “Uma garota que toma pílula anticoncepcional regularmente precisa tomar a pílula de emergência se transar no provável período fértil sem camisinha?”; questões que valem 4 pontos como “Como se usa a pílula anticoncepcional?”; “Como deve ser usada a camisinha masculina?”; “Qual a forma de usar a pílula do dia seguinte?” e questões que valem 2 pontos, como “O que é coito interrompido e por que não é um método recomendável?”; “Quais as desvantagens da tabelinha?” e “Quais os locais do corpo da mulher em que o contraceptivo adesivo pode ser usado?”. A Figura 14 representa elementos constituintes dos jogos/oficinas do projeto *Vale Sonhar*.

Figura 14 - Jogos/oficinas do projeto “Vale Sonhar”



Fonte: fotografia das autoras (2025)

Por fim, o mesmo acontece com o jogo “*Jogo de corpo*”, também produzido pelo extinto Instituto Kaplan, que a partir de conteúdos gerais da puberdade, reprodução humana e métodos contraceptivos (com os cartões de contraceção, que incluem: camisinha, camisinha feminina, pílula anticoncepcional, pílula do dia seguinte, DIU, diafragma, tabelinha, muco cervical, adesivo transdérmico, espermicida, implante, injetável, anel vaginal), prioriza conteúdos relacionados à prevenção das IST, HIV e Aids com cartões de perguntas do tipo: Uma pessoa que não lava seus genitais (pênis e vulva) de forma adequada tem mais chance de pegar uma DST? A resposta correta seria: sim, pois a falta de higiene favorece a produção de uma secreção que se aloja nos genitais e que pode ser uma fonte de infecções. No casal, a quem cabe o papel de solicitar o uso da camisinha? A resposta certa seria: aos dois. Quem usa outro método anticoncepcional também precisa usar camisinha? Resposta correta: Sim, porque a camisinha é o único método que previne as DSTs. Dá para perceber quando uma pessoa é portadora do HIV? Resposta correta: não. Assim, por centrar-se em uma perspectiva que associa a sexualidade apenas a riscos e responsabilidades, típica de uma abordagem médica-higienista, o “*Jogo de Corpo*” foi categorizado na Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e terapêutica. A Figura 15 representa elementos constituintes do “*Jogo de Corpo*”.

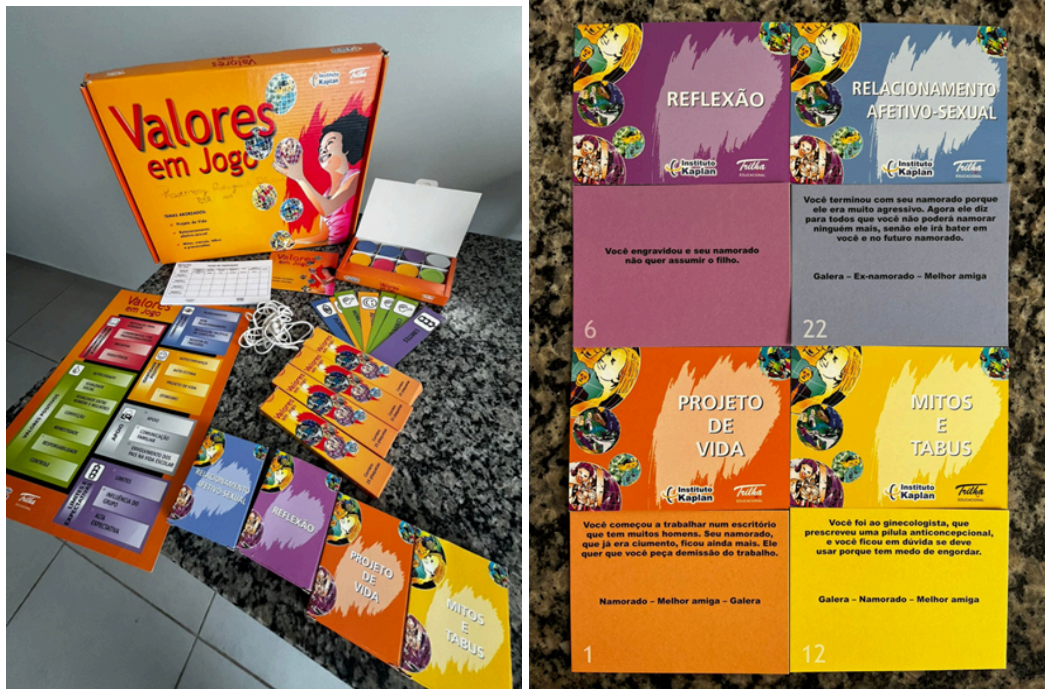
Figura 15 - Jogo “Jogo de Corpo”



Fonte: fotografia das autoras (2025)

Ainda do Instituto Kaplan, o jogo “*Valores em Jogo*” possui alguns aspectos que o aproxima da categoria 4 “Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero”, e pode ser utilizado como dispositivo educativo e pedagógico para a abordagem das relações interpessoais afetivo-sexuais e prevenção à IST/AIDS, gravidez na adolescência e vulnerabilidade feminina, contudo ao que existe potencialidade do jogo para a problematização, debates e reflexões importantes acerca da sexualidade, ele possui uma perspectiva cisheteronormativa, que reforça estereótipos de gênero, e dessa forma, não contribuem para estimular o respeito à diversidade e inclusão, reforçando violências que excluem e silenciam sujeitos que não se enquadram no grupo hegemônico, perpetuando discriminações, preconceitos e desigualdades. Além disso, ao reproduzir os valores cisheteronormativos também se naturaliza a concepção tradicional de família sem convidar os jovens a pensarem na diversidade de arranjos familiares possíveis e legítimos. A Figura 16 representa elementos constituintes do “*Valores em Jogo*”.

Figura 16 - Jogo “Valores em Jogo”



Fonte: fotografia das autoras (2025)

O jogo de tabuleiro “*HIV/Aids*”, desenvolvido pelo Museu de Microbiologia do Instituto Butantan, é um material que possui caráter informativo e preventivo, características da categoria em tela. O jogo tem como objetivo informar sobre o HIV, suas formas de transmissão, métodos de prevenção, tratamento e aspectos históricos e legais relacionados à epidemia. Esse enquadramento se evidencia nas perguntas que compõem o jogo, como: “O que é o HIV?”; “Como o HIV é transmitido?”, “Que tipo de medicamento é usado no tratamento do HIV?”; “Existe prevenção contra o HIV?”; “O HIV tem cura?”; “O que significa ‘intransmissível?’” e “Discriminar as pessoas vivendo com HIV é crime?”.

Nesta mesma linha, o jogo digital “Prevenix” também foi desenvolvido com o objetivo de mediar ações educativas com grupos adolescentes sobre transmissão, sinais e sintomas, tratamento e prevenção de IST (HIV e Aids, HPV, Sífilis, Hepatites virais, Clamídia, Gonorréia e Tricomoníase). O jogo possui um tabuleiro com pinos de cores diferentes para representar jogadores ou grupos, uma roleta com 7 espaços que correspondem a 6 temas específicos e 1 aleatório, onde cada temática contém afirmativas que deverão ser respondidas como verdadeiras ou falsas.

Apesar de propor problematizações, o jogo se restringe a perspectiva biológica da educação sexual.

Todos os jogos até aqui apresentados possuem foco no ensino de temas biológicos da sexualidade, como IST, métodos contraceptivos, fecundação, gametogênese e gravidez. Não podemos excluir e nem diminuir a importância do trabalho desses temas, já que os mesmos constituem a base do aprendizado sobre a reprodução e a prevenção e muitos adolescentes ainda desconhecem informações básicas sobre esses temas, o que os torna mais vulneráveis a riscos e decisões não seguras (Rocha, 2023).

A educação sexual, ao abordar esses tópicos com fundamentação científica e linguagem adequada, contribui não apenas para o esclarecimento, mas também para o desenvolvimento de atitudes responsáveis e conscientes. Como aponta Bortolozzi (2020), é por meio do domínio dessas informações que os adolescentes podem exercer sua sexualidade com mais segurança e autonomia. No entanto, esses conteúdos não devem ser isolados de uma visão crítica e ampla: a educação sexual emancipatória, baseada em direitos humanos, sexuais e reprodutivos, permite incluir também discussões sobre gênero e desigualdades. Mesmo em conteúdos eminentemente biológicos, é possível e necessário estimular os estudantes a questionarem crenças normativas e compreenderem como as desigualdades de poder podem afetar sua saúde sexual e reprodutiva.

O jogo *“Corpo humano”* combina a dinâmica de quiz com quebra-cabeça, onde os jogadores só recebem uma peça à medida que acertam alguma questão. As questões focam majoritariamente em conteúdos biológicos sobre sistema nervoso, ósseo, muscular, cardiovascular e respiratório, possuindo apenas quatro cartas relacionadas a conteúdos sobre sistema reprodutor, gravidez, hormônios, etc., sendo duas delas questões de curiosidade e duas delas com perguntas propriamente ditas: “Você sabia que durante a gravidez o coração da mulher trabalha mais para compensar o aumento de cerca de 50% no volume de sangue?”; “Você sabia que o desenvolvimento físico das crianças nos primeiros anos de vida e, principalmente, a maturação do cérebro, dependem dos hormônios produzidos pela tireóide?”, “Qual a maior célula do corpo humano? (Resposta: óvulo)” e “O DNA de células humanas está agrupado em quantos pares de cromossomos? (Resposta: 23 pares)”. Dessa

forma, o jogo não contempla problematizações e também é muito limitado nas questões biológicas relacionadas à sexualidade.

Pensando na perspectiva biológica, anatômica e orgânica, algo parecido acontece com o jogo *“Expresso Anatomia”*, que contém cinco cartas para cada sistema do corpo humano: cardiovascular, endócrino, digestório, nervoso, renal, respiratório e reprodutor. Focando no sistema reprodutor, as cartas de tuba uterina, útero, canal vaginal, pênis e próstata apresentam pequenas descrições desses componentes, com o objetivo de fixar o conteúdo. Os jogadores devem gerenciar suas cartas, da forma mais rápida possível, para completar um dos sistemas do corpo. Em contrapartida, o jogo *“Quem sou eu? aprenda anatomia jogando”*, de mesma autoria, apesar de possuir uma dinâmica interessante baseada no jogo comercial Perfil, não trabalha questões relacionadas a sistema reprodutor e órgãos sexuais, focando especialmente na revisão de ossos, músculos e articulações específicos do corpo humano.

Seguindo a mesma linha, o jogo *“Caça Figuras: conhecendo o corpo humano”*, também auxilia no aprendizado de partes do corpo humano e no desenvolvimento da coordenação motora fina, utilizando uma dinâmica extremamente simples a partir de dois quebra-cabeças. Um deles associa as partes do corpo de uma menina com o nome e a imagem dessas partes: cabelo, cabeça, braço, mão, pernas, olho, orelha, nariz, boca e pé. O outro associa estas partes (dessa vez, de um menino) a suas respectivas funções: proteger a pele, pensar, abraçar, pegar, andar, enxergar, ouvir, cheirar, falar e chutar. O material não cita órgãos sexuais e nem vem acompanhado de manual, sendo indicado para crianças pequenas, crianças com deficiência intelectual ou transtorno do espectro autista (TEA) e doenças raras.

Sobre a perspectiva de ensinar sexualidade para crianças, fazendo a psicoeducação e dando as primeiras orientações, tem-se o jogo *“Tudo explicadinho!”*. Recomenda-se que o material seja trabalhado após a leitura do livro de mesmo título e que o manual seja lido pelo(a) docente para aproveitamento do jogo. Esse jogo, assim como os anteriores, aborda aspectos biológicos que envolvem anatomia e fisiologia dos órgãos sexuais feminino e masculino, gravidez, fecundação, métodos contraceptivos e IST, de forma lúdica e ilustrativa. Os

jogadores devem andar pelo tabuleiro respondendo perguntas como “Qual é o seu sexo? Como você sabe disso?”; “Qual é o nome do período da vida em que as mudanças corporais começam a acontecer?”; “Porque as mulheres menstruam?”, “Como você entende o que é sexualidade?”; “Como o bebê entra na barriga da mãe?” e “Se um amigo seu tiver AIDS você tem que evitar brincar com ele?”. Caso tenham dificuldade em responder, podem consultar as informações no livro.

O jogo “*Trilha da Proteção*” é um recurso pedagógico que deve ser utilizado após a leitura do livro “Pipo e Fifi”, o que já evidencia que ele faz parte de uma sequência didática estruturada com o objetivo de que a criança desenvolva conceitos e atitudes de proteção, auxiliando a diminuição da vulnerabilidade à violência sexual por meio da informação, do conhecimento do corpo, da busca de ajuda e da comunicação. Está agrupado nesta categoria, pois prioriza conhecimentos sobre o corpo, noções de proteção da saúde física, emocional e integridade corporal da criança, toques seguros e prevenção da violência sexual infantil. As perguntas incluem: “Fale o nome de uma pessoa na qual você confia”; “Agora que você leu Pipo e Fifi, fale o nome de alguma parte íntima do corpo”; “Agora que você leu Pipo e Fifi, tente lembrar de alguma situação de toque do não”; “Quando Luíza senta no colo do seu avô, ela não gosta. Para quem ela pode pedir ajuda?” e “O primo mais velho do Marcelo sempre mostra no celular vídeos de pessoas sem roupas. O que Marcelo deveria fazer?”. A Figura 17 representa a vista da caixa do jogo Trilha da Proteção.

Figura 17 - Caixa do jogo “Trilha da Proteção”



Fonte: Arcari; Costa; Schervenski (2021)

Do mesmo modo que o anterior, o jogo *“Não me toca, seu boboca! Fuga da casa 75”* também deve ser utilizado após a leitura do livro *“Não me toca seu boboca!*, voltado para a prevenção da violência e abuso sexual infantil. A estrutura do jogo oferece situações-problema, nas quais as crianças devem decidir, com apoio de um adulto mediador, se o cenário é seguro ou perigoso para ela e seus amiguinhos, exemplos: “No banheiro da escola, uma colega quer suspender o vestido de Ritoca para ver a cor da calcinha dela. Ela deixa?”; “Um garoto mais velho do que Paulinho tem vídeos de pessoas sem roupa no celular e oferece mostrar a ele... Paulinho aceita acompanhar o garoto?” ou “Paulinho escorregou e machucou as partes íntimas. Uma pessoa adulta em quem ele confia o leva ao pronto-socorro e acompanha o atendimento. O médico pede que ele tire a cueca para examinar o machucado. Paulinho tira?”.

Essas perguntas evidenciam a preocupação do jogo em desenvolver na criança a capacidade de reconhecer limites, nomear situações desconfortáveis e buscar ajuda. Ao mesmo tempo, o jogo ensina que há situações que são seguras e necessárias, como um exame médico. Além disso, três pontos chamam a atenção, o primeiro é o fato de ter um material bastante elaborado e complexo, com explicações detalhadas ao mediador, o segundo é a apresentação de três formas de jogar diferentes, sendo seu tabuleiro móvel, e por fim, o manual do professor oferece atividades para além do jogo, apresentando inúmeras possibilidades metodológicas para o trabalho do tema. A Figura 18 apresenta os elementos constituintes do jogo *“Não me toca, seu boboca! Fuga da casa 75”*

Figura 18 - Jogo “Não me toca, seu boboca! Fuga da casa 75”



Fonte: fotografia das autoras (2025)

Nesta mesma linha, o jogo “*Mapa do corpo*” utiliza um corpinho feito de pelúcia e canetas coloridas, para que, como relatado pela própria autora, os profissionais possam trabalhar a identificação do corpo e suas marcas físicas e psíquicas com adultos e crianças. Também pode ser usado como recurso para investigar casos de suspeita de maus tratos físicos e sexuais com crianças. O jogo oferece uma abordagem lúdica e interativa, favorecendo uma experiência manual e sensorial, porém se concentra em aspectos biológicos e anatômicos da sexualidade.

Da mesma autora do jogo anterior, temos os jogos “*Caminhos da segurança*” e “*Semáforo do toque*”. O primeiro, aborda conteúdos funcionais sobre o corpo, segurança e prevenção ao abuso infantil, através de perguntas como “Quais desses são órgãos sexuais?” e “Quais dessas partes do corpo são partes íntimas?”, ao mesmo tempo em que aproxima-se de abordagem terapêutica, por estimular o desenvolvimento da autonomia, a verbalização de sentimentos e a construção de vínculos de confiança com adultos, através de perguntas como “Se alguém espionar você trocando de roupa, o que você faz?” e “Você sempre terá que fazer o que o professor, pai, padrasto, tio, ou quem cuida de você te mandar fazer, mesmo que isso faça você se sentir mal?”. Já o segundo se configura em quebra-cabeça com a localização das partes do corpo associadas às cores vermelho, amarelo e verde do semáforo, para indicar “não pode”, “atenção” e “pode”, respectivamente a toques de outras pessoas.

Outro jogo também intitulado como “*Semáforo do toque*”, desenvolvido por outra empresa fabricante de jogos pedagógicos, utiliza a dinâmica de categorizar as partes do corpo que podem ser tocadas, as que merecem atenção e as que não podem ser tocadas, fazendo alusão às cores do semáforo, verde, amarelo e vermelho, respectivamente. Seu objetivo é instruir as crianças como reagir corretamente a situações de perigo, bem como, conhecer sobre seu corpo e protegê-lo.

Os jogos do projeto “*Eu Me Protejo*”, também são exemplos desta categoria. Atualmente vinculados ao Instituto MetaSocial, com o objetivo de prevenir a violência sexual contra crianças no Brasil, o conjunto é composto por cinco diferentes jogos: *Dominó*, *Lince*, *Memória*, *Quebra-Cabeça* e *Trilha*. Os jogos Lince e Memória são voltados para crianças menores e trabalham principalmente associação de imagens. Já os demais trazem perguntas e reflexões que favorecem o desenvolvimento da autonomia e da consciência sobre os próprios corpos, os sentimentos e as redes de apoio. Entre as perguntas presentes nos jogos, destacam-se: “Você tem alguém que confia e possa pedir ajuda?”; “Quem pode ajudar você a se limpar?”; “Quais nomes você conhece para vagina e/ou pênis?”; “Você pode fazer carinho em pessoas que não confia?”; “O que você faz se está com medo, vergonha ou não quer ficar perto de alguém?”; “Você acha que todas as crianças são iguais?”; “Todas as famílias são

iguais?"; "Como as partes íntimas do seu corpo são cobertas?"; além de perguntas que abordam questões sobre deficiência e diversidade, como "Você tem alguma deficiência?"; "Existem pessoas que andam de cadeira de rodas?"; "Existem pessoas que não enxergam?", "Fale qual a cor dos seus olhos, cabelo e pele."

As ilustrações dos jogos revelam uma preocupação com a representação da diversidade racial, corporal e familiar, rompendo com padrões únicos de representação e contribuindo para que mais crianças se sintam acolhidas e representadas no material. Ainda que os jogos dialoguem com aspectos relacionados à diversidade, a abordagem não chega a se aprofundar em discussões estruturais sobre gênero, sexualidade ou interseccionalidade de forma crítica e ampla, sendo seu foco a autoproteção.

Outro jogo agrupado nesta categoria é o jogo "*Não me toque*", que utiliza perguntas sensíveis elaboradas para facilitar a expressão verbal de experiências traumáticas, muitas vezes silenciadas ou bloqueadas pela criança, como: "Alguém fez algo comigo que eu não acho certo. Vou contar como foi..."; "Uma pessoa já tocou em mim de uma forma que não gostei. Vou falar. Ela foi com suas mãos... começou por aqui... e parou quando..." e "Já pediram para eu me despir sem eu deixar e foi assim...". Dessa forma, o jogo lida com a proteção do corpo e os limites do toque, temas associados à abordagem biológica e preventiva, com finalidade terapêutica.

O jogo terapêutico "*Segredos e Ameaças*" tem por principal objetivo ensinar, de forma lúdica, crianças a reconhecerem situações seguras e inseguras, compreenderem a diferença entre segredos que podem ou não ser guardados e saberem a quem recorrer diante de ameaças ou violências, não necessariamente ligados à sexualidade. Através de um jogo colaborativo, os jogadores enfrentam criaturas que representam ameaças, usando Aliados, Itens e Segredos, enquanto incentivam a cooperação e evitam o fracasso coletivo. Ao aprender a reconhecer e derrotar ameaças e não esconder segredos de pessoas próximas promove a segurança social da criança e/ou adolescente contra o bullying e demais abusos.

O jogo atua como uma ferramenta educativa preventiva, estimulando o desenvolvimento de habilidades de autoproteção e segurança pessoal, sendo

recomendado para o uso com acompanhamento de adultos responsáveis e bem formados.

Também podemos relacionar à perspectiva da educação sexual terapêutica, o jogo *“Espelho, espelho meu”*, que trabalha autoestima, autoimagem e autoconsciência. A cada rodada, um jogador escolhe três cartas de animais (entre as 65 disponíveis) e apresenta uma pergunta relacionada à sua autoimagem ou sentimentos, que será apresentada no espelho, como “Como eu gostaria de ser visto no futuro?” ou “Como minha família me vê?” e os outros jogadores devem identificar qual animal representa melhor a resposta correta, promovendo a reflexão sobre características pessoais e emoções. Dessa forma, seu foco está no fortalecimento do bem-estar e da empatia, sem abordar diretamente questões sociais mais amplas.

O mesmo acontece com o jogo *“Como sou? Como me vejo?”* que, de acordo com a autora, busca psicoeducar sobre as emoções; monitorar o humor; verificar como o paciente se enxerga (visão de si); identificar pensamentos; identificar crenças e auxiliar no diagnóstico de transtornos alimentares. Representa corpos humanos de cor e formas físicas variadas e é inspirado em abordagem terapêutica cognitivo-comportamental (TCC) da psicologia. Embora possa auxiliar educadores na identificação de abusos sexuais sofridos, exige preparo desses profissionais para conduzir o jogo e fazer os encaminhamentos necessários.

O jogo *“Comportamento Adolescente: 100 perguntas sobre dilemas dos jovens”* apresenta questões sobre autoestima, relações sociais, dilemas morais e saúde emocional. Embora inclua algumas perguntas que abordam sexualidade, violência sexual, racismo, gravidez e IST, como “Você está namorando e pintou uma gravidez inesperada. O que fazer?”; “Você conhece um dos jovens que participaram de um estupro coletivo. Ele vai ser processado. O que pensa sobre isso?”; “Você presenciou uma situação de discriminação por causa de orientação sexual. Você toma alguma atitude? Qual?”; “Você presenciou um amigo sendo racista. Como você procede?”; “Um(a) amigo(a) seu(sua) diz que não gosta de fazer sexo com camisinha. O que você acha disso?” e “Você ficou com uma pessoa e começou a apresentar sintomas de DST. O que você faz?”, esses temas não compõem o foco principal do jogo, aparecendo como tópicos pontuais dentro de um repertório amplo

de situações relacionadas ao cotidiano dos adolescentes. Trata-se então de um material que atua mais como mediador de conversas sobre comportamentos.

Aqui vale ressaltar o que chamamos de abordagem terapêutica: está voltada ao caráter psicológico do sujeito e ligada a consultórios de orientações, utilizando técnicas de terapia individual ou grupal (Furlani, 2017). Não exatamente buscam curar os sujeitos, mas foram desenvolvidos para que os mesmos possam refletir sobre seus próprios anseios e para autoconhecimento, buscando autoconfiança e mudanças de comportamento.

A análise de conteúdo dos jogos (Bardin, 2009; Franco, 2012), permitiu a identificação de abordagens distintas de educação sexual, agrupadas em cinco categorias baseadas em referenciais teóricos, especialmente os de Furlani (2017). A categoria 5 - Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e/ou terapêutico foi a mais numerosa, o que reforça os dados apontados por Corbagi e Bonzanini (2021) e Rocha (2023) de que a educação sexual ainda é predominantemente marcada por um viés preventivo, focado em saúde e reprodução. Muitos jogos analisados restringem-se à transmissão de informações sobre métodos contraceptivos, IST e gravidez na adolescência, sem avançar e problematizar discussões mais amplas.

Essa grande quantidade de jogos suscita a seguinte questão, também levantada por Oliveira (2015): não seria esse predomínio decorrente do fato de que são precisamente esses temas que a instituição escolar admite e legitima em seu interior como dispositivo de sexualidade?

Por outro lado, mesmo com poucos jogos, a categoria 1 - Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos não decepcionou, apresentando possibilidades mais completas, sensíveis e alinhadas à proposta de uma educação sexual emancipatória, conforme defendida por autores como Louro (2008), Furlani (2017) e Hanitzsch (2024). Eles se destacam por promover reflexões sobre direitos humanos, sexuais e reprodutivos, autonomia, diversidade sexual e de gênero, interseccionalidade e combate às violências, preconceitos e estereótipos, alinhando-se aos princípios de uma educação comprometida com a cidadania.

Destacam-se também jogos que, embora não pertençam à categoria 1 - Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos, contribuem significativamente para a abordagem da diversidade sexual e de gênero, para a abordagem das intersecções entre raça, classe e gênero e para o enfrentamento de estereótipos e preconceitos, respectivamente, como os classificados na categoria 2 - Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero, categoria 3 - Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero e categoria 4 - Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero.

Diante disso, sugere-se para estudos futuros, como uma pesquisa de doutorado, aplicar em campo, um ou mais dos jogos identificados como mais promissores do ponto de vista da educação sexual emancipatória, a fim de avaliar seus efeitos. Seria possível investigar, por meio de observações como esses jogos influenciam a percepção dos estudantes sobre sexualidade e gênero, contribuindo assim para uma formação cidadã e significativamente transformadora.

5. CONSIDERAÇÕES

O objetivo da pesquisa foi mapear e analisar jogos educativos físicos e/ou digitais que abordem as temáticas da sexualidade e do gênero, identificando se estes materiais se mostram capazes de subsidiar conhecimentos cientificamente corretos sobre a sexualidade e a igualdade de gênero, integrando as dimensões biológica, afetiva e psicológica, bem como elaborar, a partir do material pesquisado, um catálogo que apresente aos docentes possibilidades didáticas destes jogos na escola de educação básica.

Considerando, primeiramente, o mapeamento dos jogos apresentado na presente dissertação, podemos concluir que é possível encontrar inúmeros jogos, gratuitos ou comerciais, para diversas faixas etárias, com diferentes propostas, objetivos e fins, com possibilidade de adaptação ou não, para a abordagem de sexualidade e gênero na escola, nas mais diversas temáticas que as englobam. No entanto, esse levantamento deixa alguns questionamentos: até que ponto o mapeamento, por si só, permite compreender como esses jogos realmente tratam tais temáticas? Seria o mapeamento suficiente para afirmar a adequação pedagógica ou a profundidade dessas abordagens? O que está registrado nas descrições disponíveis corresponde fielmente à experiência de jogo?

Esses questionamentos, um tanto pessoais, porém inseridos em uma escrita acadêmica, evidenciam como a pesquisa não é linear, mas atravessada por inquietações que ampliam o rigor, aprofundam as análises e apontam caminhos para investigações futuras. Acredito que todo mapeamento tem caráter limitado e dessa forma, como referido ao longo desse texto, não basta sabermos que há materiais que abordam a sexualidade em seus aspectos mais amplos, é necessário um escrutínio para identificarmos sobre qual perspectiva essas dimensões são tratadas e se o caminho adotado favorece, ou não, a problematização e ruptura com as normas hegemônicas de sexualidade, gênero, raça e classe social. Isso se faz ainda mais necessário considerando o contexto político brasileiro de crescimento do conservadorismo e de sua interferência em políticas, legislações e práticas educacionais.

Tudo isso me recorda como foi o processo de escolha para esse mestrado acadêmico. Volto ao meu objetivo inicial: oferecer aos meus alunos da educação básica uma “educação perfeita”. Mas também não posso deixar de escrever o que considero como educação perfeita: uma educação que não exclui, não discrimina, que transforma vidas e que torna pessoas mais críticas, para viver em um mundo melhor. E quando me refiro ao mundo, não pense que estou me referindo ao planeta Terra, mas sim ao mundo pessoal, ao cotidiano, às pessoas naquele redor. Afinal, estando todos os dias em sala de aula, seja nos ensinamentos Fundamental ou Médio, minha responsabilidade profunda é aprimorar a prática em benefício deles. Esse mestrado define meu objetivo. E meu objetivo me define como pessoa.

Frequentemente me pergunto: por que, afinal, ser professor no Brasil se tornou tarefa tão difícil e tão marcada por tensões? Por que profissionais da educação têm sido alvo de tantos ataques, desconfianças e tentativas de silenciamento? Até que ponto “carregar fardos” deveria ser naturalizado como parte da profissão, quando, na verdade, essa condição revela desigualdades estruturais e falta de políticas públicas que assegurem condições dignas para o trabalho e formação continuada?

Por que ainda é tão difícil que professores falem abertamente sobre sexualidade e gênero na escola? Por que aquilo que deveria ser tratado com naturalidade, já que é algo que nos atravessa, acaba exigindo coragem, quase como se estivéssemos diante de um ato criminoso? Será que precisamos continuar guardando essa coragem, ou é justamente o seu exercício que irá possibilitar quebrar silenciamentos e construir espaços educativos mais justos?

Essas perguntas não buscam respostas imediatas, mas apontam para a necessidade de olhar criticamente para o lugar que o professor ocupa na sociedade contemporânea. São inquietações que, mais do que fragilizar, reforçam a potência ética e política da docência, uma escolha que, apesar das adversidades, continua sendo um gesto de aposta no futuro.

Assim, considerando a importância do posicionamento crítico de educadoras e educadores frente aos materiais e recursos disponíveis para o trabalho com as temáticas de sexualidade e gênero, algumas questões foram endereçadas aos jogos

e guiaram nossas análises, entre elas: a) O material se preocupa com uma abordagem crítica, histórica e plural da educação sexual, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos? b) A concepção de sexualidade e gênero que embasa o material questiona a cisheteronormatividade? c) De que forma a questão étnico-racial é enunciada ou silenciada pelo material? d) O material apresenta concepções essencialistas de formas de ser e/ou fases do desenvolvimento? e) A concepção de sexualidade trazida pelo mesmo rompe com reducionismo médico-higienista?

Nossa análise, a partir dessas perguntas norteadoras, reforça a necessidade de termos em nosso horizonte que todo recurso é construído em um contexto de produção que precisa ser compreendido. Trata-se, portanto, de um exercício constante e necessário de nos colocarmos, enquanto educadoras e educadores, em relação ativa com os recursos, compreendendo suas potencialidades, reconhecendo seus limites e avançando em processos educativos favorecedores de relações equânimes de promoção de direitos humanos.

A escola pode ser – e tem potencial para isso – um espaço transformador, mas na maioria das vezes é um espaço tóxico, onde as normas sociais, preconceitos e estereótipos são reforçados e até mesmo incentivados. Essa prática perversa perpassa os sujeitos de tal forma, que os transformam em cidadãos pouco críticos e carregados de estigmas e preconceitos. A escola é uma extensão da cidadania e precisa cumprir seu papel como tal, mas claro, desde que garanta condições para que todos os sujeitos que a compõem (estudantes, professores e professoras, gestores, familiares e comunidade escolar), possam vivenciar direitos, participar criticamente e construir saberes sem silenciamentos, censuras ou retrocessos.

Mesmo após a finalização desta dissertação e com a apresentação do produto educacional “Catálogo: jogos para sexualidade e gênero”, permanece uma dúvida fundamental em meu coração: os professores e professoras que vierem a se deparar com este trabalho saberão, de fato, utilizar os jogos aqui mapeados e analisados, de forma emancipadora? Terão o escrutínio necessário para pensá-los criticamente, adaptá-los às suas realidades, desconstruí-los quando necessário e potencializá-los quando possível? Será que estamos preparados(as) para nos

despirmos de valores, crenças e de certas morais, para de fato trabalharmos a sexualidade e o gênero de forma libertadora?

Por fim, essas questões não diminuem o valor da pesquisa, pelo contrário, reforçam que o desafio não está apenas em disponibilizar recursos, mas em sustentar processos formativos que permitam aos educadores transformar tais materiais em práticas pedagógicas emancipadoras. É nisso que acreditamos.

6. REFERÊNCIAS

- ABDO, C. Construção da sexualidade na infância e na adolescência. In: **Ginecologia na infância e na adolescência**. 1 ed. São Paulo: Editora Atheneu, 2021.
- ALENCAR, L. S.; NASCIMENTO, M. A. **O lúdico no ensino da Biologia 7º ano - Biomas Brasileiros**. 2016. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Naturais) - Universidade Federal Rural da Amazônia, Belém, 2016.
- ALMEIDA, F. J. de; ALMEIDA, M. E. B. de; SILVA, M. da G. M. da. Educação Aberta no Brasil: um compromisso com a realidade. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba , v. 23, n. 77, p. 760-777, abr. 2023 . Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-416X2023000200760&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 28 set. 2025.
- ALMEIDA, F. S.; OLIVEIRA, P. B. de; REIS, D. A. dos. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. 1-9, 2021.
- ALMEIDA, L. R. de; MEDEIROS, A. T.; MACHADO, L. dos S. GOMES, R.; TARSO, I. de. **Caixa de Pandora: Um serious game para capacitação de profissionais de saúde**. 2023. Disponível em: <<http://www.de.ufpb.br/~labteve/projetos/pandoramob.html>> . Acesso em: 18, jun. 2025.
- ALVES, E. **Jogos sérios para ensino de engenharia de software**. 2013. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Portugal, 2013.
- ALVES, J. A. C.; ROSSI, C. R. Políticas públicas de gênero e sexualidade na educação: breve análise sobre a “ideologia de gênero”. **Educ. Teoria Prática** v. 30, n. 63, p. 1-15, 2020.
- AVILA, A. H.; TONELI, M. J. F.; ANDALÓ, C. S. de A. professores(as)/as diante da sexualidade-gênero no cotidiano escolar. **Psicologia em Estudo**, v. 16, n. 2, p. 289-298, 2011.
- BANDEIRA, A.; VELOZO, E. L. Livro didático como artefato cultural: possibilidades e limites para as abordagens das relações de gênero e sexualidade no Ensino de Ciências. **Revista Ciência & Educação (Bauru)**, v. 25, n. 4, p. 1019-1033, 2019.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 1 ed. Edições 70, 2009.
- BASTOS, L.; PEREIRA, T. S. **Minha Sociedade Justa? Um jogo filosófico sobre política**. 2021.
- BENTO, B. Na escola se aprende que a diferença faz a diferença. **Revista Estudos Feministas**, v. 19, p. 549-559, 2011.
- BEVITÓRIO, L.; GOMES, M.; PIROVANI, J. Uso de jogos didáticos como estratégia para o ensino de educação sexual no ensino médio. **Enciclopédia Biosfera**, v. 16, n. 30, p. 614-629, 2019.

BICUDO, M. A. V.; COSTA, A. P. **Leituras em pesquisa qualitativa**. 1 ed. São Paulo: Editora Livraria da Física. 2019.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. K. **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. 1 ed. Porto: Porto Editora, 1994.

BORTOLOZZI, A. C. **Educação sexual com e para adolescentes: aspectos teóricos e práticos**. 1 ed. Araraquara, SP: Pagu Aragon, 2020.

BORTOLOZZI, A. C. **Sexualidade na infância: Manual para educadores/as**. 1 ed. SP: Gradus Editora, 2022, 86p.

BOTAN, K. I.; LEÃO, A. M. de C. Jogos, brincadeiras e educação sexual na educação infantil I. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 5, p. 110-121, 2020.

BRASIL. **Lei Maria da Penha: Lei nº 11.340**, de 7 de agosto de 2006.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LDB - Lei nº 9394/1996, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Orientação Sexual**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério de Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: Contexto Histórico e Pressupostos Pedagógicos**. Brasília: MEC/SEF, 2019.

BRASIL. Plano Nacional de Educação (PNE). **Lei Federal nº 10.172, de 9/01/2001**. Brasília: MEC, 2014.

BRITO, V. S.; ROSÁRIO, T. G. do.; AMARAL, C. L. C.; SCHIMIGUEL, J. Tecnologias digitais de informação e comunicação em sala de aula: aplicação da ferramenta Kahoot! como objeto de aprendizagem. **ReTER**, v. 4, p. 1-15, 2023.

BUTLER, Judith. O parentesco é sempre tido como heterossexual?. **Cadernos Pagu**, v. 21, p. 219-260, 2003.

CABRAL, C. da S.; BRANDÃO, E. R. Gravidez na adolescência, iniciação sexual e gênero: perspectivas em disputa. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 36, n. 8, p. 1-5, 2020.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1. ed. São Paulo: Editora Vozes, 2017.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, v. 47, p.92-98, 2008.

CAMPOS, I. do C.; MIRANDA, J. C. educação sexual nas escolas: uma necessidade urgente. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 12, n. 34, p. 108-126, 2022.

CARDOSO, A. B. M.; RODRIGUES, D. S. R.; RODRIGUES, D. F.; SILVA, G. A. da; PANDOLFI, L. S.; HONDA, L. E. A. “Escola sem partido” e “ideologia de gênero” na prática de docentes e discentes da educação básica: uma análise crítica. **Sertanias: Revista de Ciências Humanas e Sociais**, v. 5, n. 2, p. 1-26, 2024.

CARDOSO, F. L. O Conceito de Orientação Sexual na Encruzilhada entre Sexo, Gênero e Motricidade. **Revista Interamericana de Psicologia**, v. 42, n. 1, p. 69-79, 2008.

CARNEIRO, R. F.; SILVA, N. C.; ALVES, T. A.; ALBUQUERQUE, D. O.; BRITO, D. C.; OLIVEIRA, L. L. Educação sexual na adolescência: uma abordagem no contexto escolar. **Revista SANARE**, Sobral, v. 14, n. 1, p. 104-108, 2015.

CARVALHO, D. S. de. **Mapeamento de jogos digitais para utilização nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

CARVALHO, M. C.; SÍVORI, H. F. Ensino religioso, gênero e sexualidade na política educacional brasileira. **Cadernos Pagu**, n. 50, p. 1-37, 2017.

CHAUÍ, M. Ideologia e Educação. **Educação e Sociedade**, v. 5, p. 24-40, 1980.

CHAUÍ, M. **Cultura e Democracia. O discurso competente e outras falas**. 2ª Ed. São Paulo: Moderna, 1981.

CHAVES, C. S.; ROUBERTE, E. S. C.; COSTA, E. C.; MOURA, A. D. A.; RODRIGUES, V. C.; SOUZA, A. L. S.; DANTAS, I. A. Vulnerabilidade dos adolescentes às infecções sexualmente transmissíveis/HIV/Vulnerability of adolescents to sexually transmitted infections/HIV. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 4, n. 2, p. 4880-4898, 2021.

CLEOPHAS, M. G.; CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no ensino de química/ciências? Colocando os pingos nos “is”. In: CLEOPHAS, M. G.; SOARES, M. H. F. B. (org.). **Didatização lúdica no ensino de química/ciências**. São Paulo: Livraria da Física, 2018.

CORBAGI, E. R. C. de A.; BONZANINI, T. K. A formação inicial do licenciando em ciências biológicas e o tema sexualidade. **Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio**, v. 14, n. 1, p. 12-31, 2021.

CUNHA, M. B. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

DO PRADO, L. L. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 2, n. 2, p. 26-38, 2018.

EMERICK, L. B. B. R.; NOGUEIRA, R. M.; SILVA, F. A. **Guia prático de metodologias ativas para o ensino superior**. 1 ed. Cuiabá: Editora MT Ciência, 2022.

FARIA, G. H. de S.; ROSA, C. R. de A. A.; MORAIS, J. A. S. de; SILVA, G. B. R. da; SILVA, P. M. L. da; VIANA, A. I. e S. Entre descobertas e desafios: o conhecimento

sexual de estudantes da EJA. **Revista Brasileira De Sexualidade Humana**, v. 36, p. 1216, 2025.

FEGANOLLI, C.; FURLAN, F. C. J.; OLIVEIRA, M. G. S. A de.; ZANATTO, P. R.; SILVA, B. P. da.; DOMINGOS, T. da S. **Jogos e atividades para adolescentes sobre métodos contraceptivos e prevenção de infecções sexualmente transmissíveis**. Diadema: Instituto de Ciências Ambientais, Químicas e Farmacêuticas, Universidade Federal de São Paulo, 2021. 151p.

FERNANDES, F. B. Educação e recursos educacionais digitais. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 41, 2024.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. 2 ed. Curitiba: Editora Intersaberes, 2024.

FIGUEIRÓ, M. N. D. **educação sexual no dia a dia**. 1 ed. Londrina: Eduel, 2020.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. 13 ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

FRANCISCATI DA SILVA, C. S.; LEIVAR BRANCALEONI, A. P.; RODRIGUES DE OLIVEIRA, R. Base nacional comum curricular e diversidade sexual e de gênero: (des)caracterizações. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v.14, n. esp. 2, p. 1538-1555, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/12051>>. Acesso em: 28 dez. 2024.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de conteúdo**. 4 ed. Brasília: Liber Livro, 2012.

FREIRE, P. “Ideologia de gênero” e a política de educação no Brasil: exclusão e manipulação de um discurso heteronormativo. **Ex equo**, n. 37, p. 33-46, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 74 ed. São Paulo: Editora Paz & Terra, 1997.

FRIGOTTO, G. A gênese das teses do Escola sem Partido: esfinge e ovo da serpente que ameaçam a sociedade e a educação. In: **Escola “sem” partido: esfinge que ameaça a educação e a sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: UERJ, LPP, 2017.

FURLANI, J. educação sexual: possibilidades didáticas. In: LOURO, G. L. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. 3. ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2007.

FURLANI, J. **Educação Sexual na sala de aula: Relações de gênero, orientação sexual e igualdade étnico-racial numa proposta de respeito às diferenças**. Brasil: Autêntica Editora, 2017.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa** – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

- GERONIMO, R. Revisões e levantamentos de jogos educativos: o que essas pesquisas apontam? **Revista Nova Paideia - Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa**, Brasília/DF, v. 4, n.2, p. 62-76, 2022.
- GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2000.
- GROSSI, M. P.; GARCIA, O. R. Z.; GRAUPE, M. E. **Desafios da formação em Gênero, Sexualidade e Diversidade Étnico-raciais em Santa Catarina**. Tubarão: Copiart, 2014.
- GONÇALVES, R. C.; FALEIRO, J. H.; MALAFAIA, G. educação sexual no Contexto Familiar e Escolar: Impasses e Desafios. **Holos**, v. 5, p. 251-263, 2013.
- GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C.; FERREIRA, M. L.; COSTA, R. C.; FREITAS, C. C. C.; FARIA, A. C. O. Jogos didáticos para o ensino de ciências. **Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 6-81, 2017.
- GONZÁLEZ, F. E. Reflexões sobre alguns conceitos da pesquisa qualitativa. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 8, n. 17, p. 155-183, 2020.
- HANITZSCH, L. C.; SANT'ANA, M. F.; SANTOS, M. R. dos; SCHULTZ, C.; BORTOLOZZI, A. C. **Educação Sexual para Crianças e Adolescentes: um guia para a formação de professoras/es**. São Paulo: Gradus Editora, 2024, 93 p.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JORDAN, D. Contemporary Methodological Approaches to Qualitative Research: A Review of The Oxford Handbook of Qualitative Methods. **The Qualitative Report**, v. 23, n. 3, p. 547-556, 2018.
- JUNQUEIRA, R. D. "Ideologia de gênero": uma ofensiva reacionária transnacional. **Tempo e Presença**, v. 32, p. 1-22, 2019.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 1 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2021.
- KOMINKIEWICZ, R.; STANGE, C. E. B. **Cadernos PDE - O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense - Produção Didático Pedagógica 2009**. Vol. 2. Unidade Didática Sexualidade e Saúde. Paraná: 2010.
- LEMES, A. A.; SOUZA, R. S. Jogos na educação química a partir da classificação de Roger Caillois: uma análise dos artigos da revista química nova na escola. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 5, n. 1, p. 96-117, 2021.
- LINS, M. F. O avanço neoconservador do movimento "escola sem partido": um ataque à sexualidade. **Perspectivas Sociais**, Pelotas, v. 10, n. 2, p. 267-286, 2024.
- LORO, A. P. **Jogos e brincadeiras: pluralidades interventivas**. 1 ed. Curitiba: Editora Intersaberes, 2023.

- LOSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, p. 1-18, 2023.
- LOURO, G. L. Gênero, Sexualidade e educação: das afinidades políticas às tensões teórico-metodológicas. **Educação em Revista**. Belo Horizonte, v. 46, p. 201-218, 2007.
- LOURO, G. L. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-posições**, v. 19, p. 17-23, 2008.
- LOURO, G. L. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. 4 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.
- MALTA, A. R. **Games e gênero: as contribuições dos jogos eletrônicos na formação dos pedagogos**. 2016. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.
- MARACCI, J. G.; PRADO, M. A. M. Ofensivas Antigênero e a Depuração dos Direitos Humanos como Política de Estado no Brasil. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 22, n. 4, p. 1372-1392, 2022.
- MARINS, I. PEREIRA, M. V.; RÔÇAS, G. Sexualidade e Gênero: Quais as Concepções de professores(as) e Estudantes de uma Escola de Ensino Médio sobre a Temática Apresentada?. **Revista Ensin@ UFMS**, v. 4, n. 8, p. 562-580, 2023.
- MARTÍNEZ, M. **La Investigación Cualitativa Etnográfica**. 1 ed. México: Trillas, 2000.
- MATTOS, C. G. de; NASCIMENTO, C. D. L. do.; PEREIRA, F. A.; MARREIROS, I.; NARCISO, R. Jogos pedagógicos: uma metodologia ativa e funcional. **Revista Amor Mundi**, v. 4, n. 3, p. 39-44, 2023.
- MAZZIONI, S. As estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem: concepções de alunos e professores(as) de ciências contábeis. **Revista Eletrônica de Administração e Turismo - ReAT**, v. 2, p. 93-109, 2013.
- MELLO, N. N. de. **Superando tabus: um jogo educativo para a educação em sexualidade**. Curitiba: Instituto Federal do Paraná, 2021. 53 p.
- MELO, A. C. A.; ÁVILA, T. M.; SANTOS, D. M. C.. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual-Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José**, v. 9, n. 1, p. 2-14, 2017.
- MELOS, A. R. A construção do conceito bioma a partir da atividade lúdica. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 5, n. 10, p. 212-234, 2015.
- MENSCH, B.; BRUCE, J.; GREENE, M. E. **The uncharted passage: Girls' adolescence in the developing world**. Nova York: Population Council, 1998.
- MIGUEL, L. F. O mito da "ideologia de gênero" no discurso da extrema direita brasileira. **Cadernos Pagu**, v. 62, p. 1-14, 2021.

MINAYO, M. C. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

MIRANDA, J. C.; GONZAGA, G. R.; OLIVEIRA, B.; BORGES, P. das N.; LUCAS, Y. O. S. Avaliação do jogo didático “em busca da fecundação” como ferramenta para abordagem de temas relativos à reprodução humana. **Revista da SBEnBio**, n. 9, p. 1845-1856, 2016.

MISKOLCI, R.; CAMPANA, M. “Ideologia de gênero”: notas para a genealogia de um pânico moral contemporâneo. **Sociedade e Estado**, v. 32, n. 3, p. 725-748, 2017.

MOIZÉS, J. S.; BUENO, S. M. V. Compreensão sobre sexualidade e sexo nas escolas segundo professores(as) do ensino fundamental. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 44, p. 205-212, 2010.

MONTEIRO, S. A. de S.; RIBEIRO, P. R. M. Sexualidade e Gênero na atual BNCC: possibilidades e limites. **Pesquisa e Ensino**, v. 1, p. 1-24, 2020.

MORTIMER, E. F. Construtivismo, mudança conceitual e ensino de ciências: para onde vamos? **Investigações Em Ensino De Ciências**, v. 1, n. 1, p. 20-39, 2016.

MOTA, G. B. **Um estudo sobre a formação em diversidade de gênero e sexualidade nos cursos de licenciatura da Universidade Estadual Paulista**. 2023. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2023.

MUNHOZ, A. S. **Aprendizagem ativa via tecnologias**. 1 ed. Curitiba: Editora Intersaberes, 2019.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. 1 ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005.

NETA, S. L. de A.; CASTRO, D. L. de. Teorias da aprendizagem: fundamento do uso dos jogos no ensino de ciências. **Revista Ciências & Ideias**, v. 8, n. 2, p. 195-204, 2017.

NOGUEIRA, M. J *et al.* Criação compartilhada de um jogo: um instrumento para o diálogo sobre sexualidade desenvolvido com adolescentes. **Revista Ciência & Educação (Bauru)**, v. 17, n. 4, p. 941-956, 2011.

OCDE. **Educação em resumo 2024: Indicadores da OCDE**. Publicação da OCDE: Paris, 2024.

OLIVEIRA, C. da S. F. **Jogos Vidas Maria: um material didático sobre a Lei Maria da Penha**. 2023. 138 p. Dissertação (Mestrado) – Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2023.

OLIVEIRA, E. A. S de. O conceito de dispositivo de sexualidade na obra foucaultiana a vontade de saber. **Kalápatos**, v. 12, n. 24, p. 89-108, 2021.

OLIVEIRA, L. de C. **Histórias Cruzadas: proposta de jogo digital com abordagem na interseccionalidade entre raça, classe e gênero**. 2022.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências Agrárias e Veterinárias, Jaboticabal, 2022.

OLIVEIRA, P. N. **A sexualidade em adolescentes no ambiente escolar**. 2020. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Psicologia) - Centro Universitário UNIFAAT, Atibaia, 2020.

OPAS - Organização Pan-Americana da Saúde. Ministério da Saúde. **Saúde e sexualidade de adolescentes**. Construindo equidade no SUS. Brasília, DF: OPAS, MS, 2017.

PEDROSO, J. de S.; SILVA, K. S. da.; SANTOS, L. P. dos. Pesquisa descritiva e pesquisa prescritiva. **JICEX**, v. 9, n. 9, 2018.

PENNA, F. de A.; SALGADO, S. Di C. **Módulo 3: Direitos humanos, educação, democracia e comunidades educativas**. In: Educação democrática e enfrentamento às violências. Niterói: Observatório Nacional da Violência contra Educadoras/es, UFF, 2025.

PENNA, F. A Escola sem Partido como chave de leitura do educacional. In: FRIGOTTO, G. (Org.) **Escola sem partido: esfinge que ameaça a educação e a sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: UERJ, LPP, 2017. p. 35-48.

PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D.. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In: VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 2009. **Anais [...]**. Florianópolis: VII Enpec, p. 1-12, 2009.

PÊSSOA, L. C.; PEREIRA, R. TOLEDO, R. Ensinar gênero e sexualidade na escola: desafios para a formação de professores(as). **REAE - Revista de Estudos Aplicados em Educação**, v. 2, n. 3, p. 18-32, 2017.

PETRI, G.; CALDERÓN, A.; WANGENHEIM, C. G. von; BORGATTO, A. F.; RUIZ, M. Benefícios dos Jogos Não-Digitais no Ensino de Computação. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (WEI), 26. , 2018, Natal. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/article/view/3481>>. Acesso em: 15, abril, 2025.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho e representação**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINHEIRO, L. M. et al. Metodologias educacionais utilizadas para o ensino de gênero e sexualidade aos adolescentes. **EXTRAMUROS - Revista de Extensão da UNIVASF**, v. 11, n. 1, p. 60-72, 2023.

RAMALHO, M. A. S.; SANTOS, F. M. M.; MEDEIROS, T. K. F.; FERREIRA, M. A. A. Trilha do Bioma Caatinga: o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino e aprendizagem. In: I CONIMAS e III CONIDIS, 2019. **Anais [...]**. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/63942>>. Acesso em: 28, dez. 2024.

REZENDE, F. A. de M.; SOARES, M. H. F. B., Análise Teórica e Epistemológica de Jogos para o Ensino de Química Publicados em Periódicos Científicos. **Revista Brasileira De Pesquisa Em Educação Em Ciências**, n. 19, p. 747-774, 2019.

RIZZA, J. L.; RIBEIRO, P. R. C.; MOTA, M. R. A. A sexualidade nos cursos de licenciatura e a interface com políticas de formação de professores(as)/as. **Educação e Pesquisa**, v. 44, p. 1-18, 2018.

RIZZATTI, I. M.; MENDONÇA, A. P.; MATTOS, F.; RÔÇAS, G.; SILVA, M. A. B. V.; CAVALCANTI, R. J. S.; OLIVEIRA, R. R. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. **ACTIO: Docência em Ciências**, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, 2020.

ROCHA, L. **Como falar sobre sexualidade com as crianças**. 1 ed. Bauru/SP: Astral Cultural, 2023.

RODRIGUES, L.; MERKLE, L. E. Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. *In*: Seminário Internacional Fazendo Gênero, 11, 2017 e Women's Worlds Congress, 13, 2017. **Anais[...]**. Florianópolis, 2017.

Disponível em:

<http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_ARQUIVO_Texto_completo_MM_FG.pdf> . Acesso em: 28, dez. 2024.

ROSA, I. M. da.; DOMINGUES, J. Educação, direitos humanos e ideologia de gênero: o impacto do neoconservadorismo nas escolas. **Revista COR LGBTQIA+**, Curitiba, v. 2, n. 8, p. 178-198, 2025.

RUFINO, C. B et al. educação sexual na prática pedagógica de professores(as) da rede básica de ensino. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, v. 15, n. 4, p. 983-991, 2013.

RUPEL, M. A. P. **Atividades lúdicas: proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar**. Curitiba, 2011.

SALES, R.; MACHADO, C. Gêneros e sexualidades divergentes: escola e dinâmicas de subalternização da diferença. **Pensata**, v. 9, n. 1, p. 1-16, 2020.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa**. São Paulo: McGraw, 2006.

SANCHEZ, L.; PÉREZ, L. **Manual de educación sexual para la prevención del abuso sexual infantil**. Peru: Libro Amigo, 1996.

SANTOS, G. T. dos. et al. Método para Aplicar Entrevistas em Profundidade: Avaliando Causas de Baixo Desempenho em um Operador Logístico. **Revista Gestão Industrial**, v. 12, n. 4, p. 103-126, 2016.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2009.

SCALA, J. **Género y Derechos Humanos**. Madrid: Promesa, 2001.

SCOTT, J. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Revista Educação e Realidade**, v. 20, n.2, p. 71-99, 1995.

SEFFNER, F. Atravessamentos de gênero, sexualidade e educação: tempos difíceis e novas arenas políticas. *In: Reunião Científica Regional da Anped-UFPR*, 11, 2016. **Anais[...]**. Curitiba: Anped, 2016.

SHELL, K. Os direitos sexuais são direitos humanos, mas como podemos convencer as Nações Unidas? *In: CORNWALL, A.; JOLLY, S. Questões de sexualidade: ensaios transculturais*. Rio de Janeiro: ABIA. p. 91-99, 2008.

SÍGOLI, M. A.; ROSE-JUNIOR, D. de. A história do uso político do esporte. **Revista Brasileira de Ciência & Movimento**, v. 12, n. 2, p. 1-23, 2004.

SILVA, I. K. de O.; MORAIS, M. J. de O. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. **Holos**, v. 5, p. 153-164, 2011.

SILVA, L. O.; SCHWENDLER, S. F. Gênero e sexualidade no contexto da escola do campo: limites e possibilidades. **Periodicus**, v.2, n.14, p. 15-40, 2020.

SILVA, C. S. da; SOARES, M. H. F. B. Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **Revista Ciência & Educação (Bauru)**, v. 29, p. 1-18, 2023.

SILVA-PIRES, F. do E. S.; TRAJANO, V. da S.; ARAÚJO-JORGE, T. C. A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo. **Revista Educação em Questão**, v. 58, n. 57, p. 1-21, 2020.

SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, N. da S. Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica. *In: O lúdico em redes: reflexões e práticas no ensino de ciências da natureza*. 1 ed. Porto Alegre: Editora Fi, 2021.

SOARES, Z. P.; MONTEIRO, S. S. Formação de professores(as)/as em gênero e sexualidade: possibilidades e desafios. **Educar em Revista**, v. 35, n. 73, p. 287-305, 2019.

SOUSA, S. N.; CHAVES, N. R. Educação, gênero e sexualidade: a formação inicial e os desafios para superar o conservadorismo. **Revista NUPEM**, Campo Mourão, v. 17, n. 40, p. 1-19, 2025.

SOUZA, V.; GAZZINELLI, M. F.; SOARES, A. N.; FERNANDES, M. M.; OLIVEIRA, R. N. G. de; FONSECA, R. M. G. S. da. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 2, n.70, p. 394-401, 2017.

VIEIRA BRAGA, A. Identidade sexual e cultura escolar: uma crítica à versão de sexualidade contida nos PCN. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 40, n. 2, p. 1-9, 2006.

VITOR, M. R.; MAISTRO, V. I. de A.; TSUZUKI, F. Políticas Educacionais e a Formação Docente: o que dizem os documentos oficiais brasileiros sobre diversidade e sexualidade?. **Ensino & Pesquisa**, v. 19, n. 2, p. 93-112, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. 1 ed. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.




WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



WOUTERS, E.; ACOSTA, D. Educação para a sexualidade em cursos de licenciatura em Ciências Biológicas: análise dos projetos pedagógicos das instituições federais do Rio Grande do Sul. **Revista Diversidade e Educação**, v. 11, n. 1, p. 315-339, 2023.

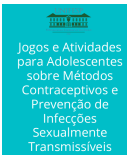
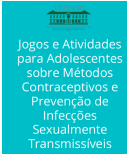
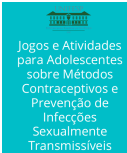
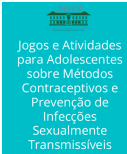
ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**, 1 ed. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda., 1998.

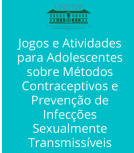

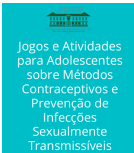
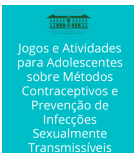
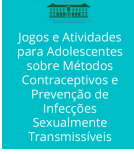
ZANELLO, V.; CAVALCANTI, L. R. **Guia prático do jogo Emancipação: jogando contra o machismo**. Brasília, 2022.

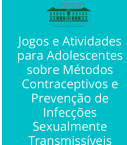
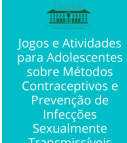
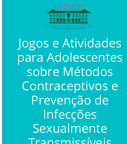


Apêndice A – Jogos mapeados

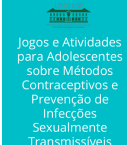
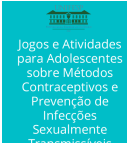
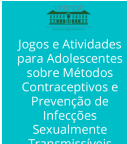
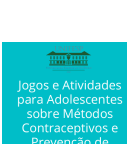

Ícone	Nome do Jogo	Ano	Autores(as)	Disponibilidade	Localização	Público-alvo	Tipo de jogo segundo Caillois (2017)	Tema específico	Objetivos
	Abuso e assédio	2019	Cristiane Flôres Bortoncello	Jogo físico e comercial	RIC Jogos	12+	Mimicry	Abuso e violência sexual infantil	Conversar, identificar e compreender tipos e situações de abuso e assédio.
	Baralho da Diversidade: respeitando as diferenças	2019	Treinamundi	Jogo físico e comercial	Treinamundi	12+	Mimicry	Relacionamentos interpessoais	Incentivar a troca de experiências sobre as diferenças e mostrar que compreender e respeitar o que é diferente contribui para o desenvolvimento pessoal e profissional.
	Bingo da sexualidade	2024	Clara Campos e colaboradores	Jogo físico e gratuito	https://redehumanizasus.net/bingo-da-sexualidade/	10+	Agon/Alea	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos/Igualdade de gênero e feminismo /Violência de gênero	Criar um caminho para o diálogo sobre sexualidade.

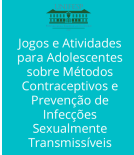
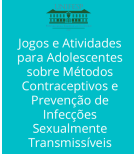
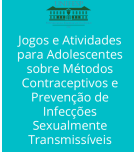
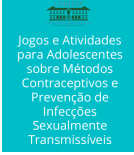
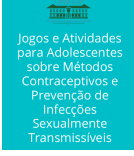
	BinSex	2019	Ediane da Silva e Yalin Brizola Yared	Jogo físico e gratuito	https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/12617/8350	12+	Agon/Alea	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Promover o acesso à informação, ao conhecimento científico e à educação sexual esclarecedora.
	Caça Figuras - Conhecendo o Corpo Humano	2023	Pais & Filhos	Jogo físico e comercial	Amazon	4+	Mimicry	Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia	Identificar e relacionar as partes do corpo humano.
	Caixa de Pandora	2023	Luana Rodrigues de Almeida e colaboradores	Jogo digital e gratuito	http://www.de.ufpb.br/~labeve/projetos/pandoramob.html	14+	Mimicry	Violência de gênero	Enfrentamento do problema da violência contra a mulher, com foco na capacitação dos profissionais de saúde.
	Caminhos da Segurança	2021	Karla Julianne	Jogo físico e comercial	Inspirar & Crescer	6+	Agon	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Cards sobre prevenção a Violência contra a mulher	2022	Rafaela Lima	Jogo físico e comercial	Tá Pronto by Amplifica	12+	Mimicry	Violência de gênero	Aprofundar o conhecimento sobre as diferentes formas de violência contra a mulher.





 <p>Jogos e Atividades para Adolescentes sobre Métodos Contraceptivos e Prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis</p>	Cartilha - Dominó da Prevenção	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Alea	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos e as IST.
 <p>Jogos e Atividades para Adolescentes sobre Métodos Contraceptivos e Prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis</p>	Cartilha - Estratégia - Balão no pé	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Conscientizar da importância da prevenção na hora do sexo, pois na atividade é tratada a relação de o que fazer para se defender durante uma festa, de maneira a não engravidar ou se contaminar com IST.
 <p>Jogos e Atividades para Adolescentes sobre Métodos Contraceptivos e Prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis</p>	Cartilha - Estratégia - Quem vê cara não vê IST	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Conscientizar da importância da prevenção na hora do sexo.
 <p>Jogos e Atividades para Adolescentes sobre Métodos Contraceptivos e Prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis</p>	Cartilha - Estratégia - Sensibilidade à camisinha	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Aprender que a camisinha não tira a sensibilidade ao toque na hora da relação sexual.

	Cartilha - Gincana - Bebê quente	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Ilinx	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e a prevenção da gravidez indesejada na adolescência.
	Cartilha - Gincana - Brincadeira com bexigas	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Ilinx	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e as IST.
	Cartilha - Gincana - O show da gestação	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Ilinx	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e a prevenção da gravidez indesejada.
	Cartilha - Gincana - Paternidade/Maternidade: agora ou depois?	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Ilinx	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Demonstrar as responsabilidades que são ter um filho e prevenir gravidez indesejada.
	Cartilha - Gincana - Previna-se Já!	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Ilinx	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos.

	Cartilha - Gincana - Revezamento	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon/Ilinx	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e as IST.
	Cartilha - Jogo da memória da prevenção	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Alea	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Aprender sobre métodos contraceptivos, prevenção de gravidez e IST.
	Cartilha - Quebra-Cabeça da prevenção	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Mimicry	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.
	Cartilha - Quiz - Ação e Reação	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST.
	Cartilha - Quiz - Aprendendo os métodos contraceptivos	2021	Claudia Fegadolli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST.



	Cartilha - Quiz da proteção	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.
	Cartilha - Quiz das IST	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Conscientizar sobre a prevenção de IST.
	Cartilha - Quiz dos métodos contraceptivos	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.
	Cartilha - Quiz - Em busca do uso correto dos métodos contraceptivos	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST.
	Cartilha - Quiz - Jogo da Roleta	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST.

	Cartilha - Quiz - Mito ou realidade?	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST.
	Cartilha - Quiz - Segura o "tchan"	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST.
	Cartilha - Tabuleiro - Acerte e avance	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos e as IST.
	Cartilha - Tabuleiro - Adivinha qual é?	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.
	Cartilha - Tabuleiro - Proteja-se se souber	2021	Claudia Fegadoli e colaboradores	Jogo físico e gratuito	Cartilha UNIFESP	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.

	Comportamento adolescente: 100 perguntas sobre os dilemas dos jovens	2019	Judith Nemirovsky e Sonia Ribeiro	Jogo físico e comercial	Amazon	10+	Mimicry	Relacionamentos interpessoais	Refletir sobre o cotidiano, contribuir com a jornada e dar apoio para suas dúvidas existenciais.
	Como sou? Como me vejo?	2023	Ariádny Abbud	Jogo físico e comercial	RIC Jogos	7+	Mimicry	Relacionamentos interpessoais	Psicoeducar sobre emoções; monitorar o humor; identificar pensamentos; psicoeducar o modelo cognitivo; identificar crenças; auxiliar no diagnóstico de transtornos alimentares.
	Corpo Humano	2023	Pais & Filhos	Jogo físico e comercial	Amazon	9+	Agon	Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia	Testar seus conhecimentos sobre o corpo humano e seus sistemas.
	Decidix	2018	Daniela Tavares Gontijo, Rosana Juliet Silva Monteiro, Marcela Paula Conceição de Andrade Oliveira, Luciane Soares de Lima	Jogo digital e gratuito	Solicitação pelo e-mail nepvias.ufpe@gmail.com	10+	Mimicry	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Refletir ações de promoção de saúde sexual e reprodutiva com adolescentes.

			Wanderley e Rosalie Barreto Belian						
	Diversidade Sexual e de Gênero	2021	Ramiro Figueiredo Catelan	Jogo físico e comercial	RIC Jogos	16+	Mimicry	LGBTQIAPN+	Fornecer informações sobre a diversidade sexual e de gênero.
	Duelo	2020	Universo UIA	Jogo físico e comercial	Minha Pequena Feminista	8+	Agon/Mimicry	Igualdade de gênero e feminismo	Desenvolver uma habilidade ou fazer algo muito bem-feito, o gênero, a raça e o físico não são determinantes.
	Emancipação	2022	Valeska Zanella e Lígia Rocha Cavalcante Feitosa	Jogo físico e gratuito	https://www.researchgate.net/publication/369997857_Guia_Pratico_do_Jogo_EMANCIPACAO_JOGANDO_CONTRA_O_MACHISMO_pedido_do_jogo_em_jogando_contra_o_machismo_gmailcom	15+	Mimicry	Violência de gênero	Promover espaços criativos e acolhedores de falas entre adolescentes e jovens acerca das violências de gênero.
	Empoderadas	2023	Juliana Queiroz	Jogo físico e gratuito	https://ufg.br/p/empoderadasprintanplay	12+	Agon	Violência de gênero/racismo	Iniciar um diálogo sobre violência de gênero e racismo.






	Espelho Espelho Meu	2020	Idea Jogos Pedagógicos	Jogo físico e comercial	Idea Jogos	3+	Agon	Estereótipos de gênero	Estimular o autoconhecimento e a percepção da autoimagem.
	Eu me protejo: Dominó	2019	Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida	Jogo físico/digital e gratuito	https://www.eumeprotejo.com/jogos	6+	Agon/Alea	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Eu me protejo: Lince	2019	Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida	Jogo físico/digital e gratuito	https://www.eumeprotejo.com/jogos	6+	Alea	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Eu me protejo: Memória	2019	Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida	Jogo físico/digital e gratuito	https://www.eumeprotejo.com/jogos	6+	Alea	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Eu me protejo: Quebra-Cabeça	2019	Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida	Jogo físico/digital e gratuito	https://www.eumeprotejo.com/jogos	6+	Alea	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Eu me protejo: Trilha	2019	Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida	Jogo físico/digital e gratuito	https://www.eumeprotejo.com/jogos	6+	Agon	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.



	Expresso Anatomia	2022	Danielle Paes Branco	Jogo físico e comercial	Hotmart/Shopee	14+	Agon	Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia	Deduzir qual é a parte do corpo misteriosa através do acúmulo de cartas.
	Fuxico	2013	Olga Regina Zigelli Garcia e Miriam Pillar Grossi	Jogo físico e gratuito	https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/20881	14+	Agon	Igualdade de gênero e feminismo/racismo	Proporcionar conhecimentos sobre as temáticas do respeito às diversidades de gênero e orientação sexual, étnicas e outras.
	HIV/AIDS - Jogo de Tabuleiro	2021	Cynthia Iszlaji, Érika Augusta da Silva e Gabriele Lopes Silva	Jogo físico e gratuito	https://butantan.gov.br/assets/arquivos/Atracoes/museu_de_microbiologia/materiais_educativos/jogos/Jogo%20de%20Tabuleiro%20HIV_Aids%20final.pdf	10+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Permite o aprendizado sobre prevenção do HIV e Aids em diferentes contextos.
	Incríveis inventoras e suas grandes invenções	2019	Fagulha Jogos	Jogo físico e comercial	Amazon	13+	Agon	Igualdade de gênero e feminismo	Tratar de representatividade feminina nos campos STEM.
	Jogo de Corpo	2005	Instituto Kaplan	Jogo físico e comercial	https://www.trilhaeducacional.com.br/categoria/5/educacao_sexual/	10+	Agon/Mimicry	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Auxiliar educadores no trabalho de educação sexual em salas de aula.

	Kontaê! Heroínas Negras Brasileiras	2020	Alexander Francisco e Alexandre Magalhães	Jogo físico e gratuito	https://sites.google.com/view/kontae/jogo?authuser=1	10+	Agon	Racismo/ Igualdade de gênero e feminismo	Discutir a representação e o protagonismo negro no período pós-abolição do Brasil, com destaque para os importantes feitos de quatro heroínas negras brasileiras.
	Lutas & Conquistas	2017	Sônia Beatriz Leite Ferreira Cabral	Jogo digital e comercial	Play Store e App Store	12+	Agon	Igualdade de gênero e feminismo	Dar visibilidade às mulheres, de diferentes épocas, extratos sociais e etnias, que se tornaram símbolos de resistência em defesa da equidade de gênero.
	Mapa do Corpo	2021	Karla Julianne	Jogo físico e comercial	Inspirar & Crescer	8+	Mimicry	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Mariazinha da Penha	2021	Luiz Cláudio Machado dos Santos e colaboradores	Jogo digital e gratuito	https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estenrido/article/view/19684	12+	Agon	Violência de gênero	Conscientizar sobre a Lei Maria da Penha e a violência contra a mulher, abrangendo diversos tipos de violência previstos na lei.





	Mitos e verdades sobre IST	2021	Bianca Vieira	Jogo digital e gratuito	https://pt.quizur.com/trivia/mitos-e-verdades-sobre-ist-Lp0E	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Conhecer as Infecções Sexualmente Transmissíveis.
	Mulheres super triunfam	2023	Universo UIA	Jogo físico e comercial	Universo UIA	10+	Agon	Estereótipos de gênero	Apresentar personalidades históricas para jogar, aprender e se inspirar.
	Ms. Monopoly	2019	Hasbro Gaming	Jogo físico e comercial	Amazon	8+	Agon	Igualdade de gênero e feminismo	Investir em invenções e acumular riquezas, enquanto aprende sobre as contribuições das mulheres na economia e na sociedade.
	Não me toca, seu boboca!	2024	Editora Aletria	Jogo físico e comercial	Editora Aletria	7+	Agon	Abuso e violência sexual infantil	Combater o abuso sexual infantil, ensinando as crianças a diferença de assédio e carinho.
	Não me toque	2019	Regina Lopes e Roberta Nascimento	Jogo físico e comercial	Sinopsys	10+	Mimicry	Abuso e violência sexual infantil	Detectar o mais precocemente possível, elucidar e moderar os impactos negativos causados pela vivência do trauma do abuso e violência sexual

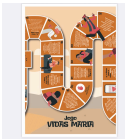



									infantil.
	No Sigilo	2023	Cynthia Moura	Jogo físico e comercial	Terapia Criativa	13+	Mimicry	Relacionamentos interpessoais	Possibilitar discussões mais descontraídas e descomplicadas sobre sexo e sexualidade minimizando constrangimentos e facilitando a orientação e informação.
	Prevenix	2021	Daniela Tavares Gontijo e Silvia Roberta Peixoto Silva de Oliveira	Jogo digital e gratuito	Solicitação pelo e-mail nepvias.ufpe@gmail.com	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Refletir ações de promoção de saúde sexual e reprodutiva com adolescentes.
	Quem sou eu? Aprenda anatomia jogando	2022	Danielle Paes Branco	Jogo físico e comercial	Hotmart/Shopee	8+	Agon	Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia	Usar dicas para deduzir qual é a parte do corpo misteriosa.
	Revelação Espontânea	2020	Campanha Defenda-se	Jogo físico e gratuito	https://defenda-se.com/baixe-aqui/revelacao-e-spontanea/	12+	Mimicry	Abuso e violência sexual infantil	Orientar os múltiplos profissionais da escola e dos espaços de educação não formal sobre a revelação espontânea de violência.

	Segredos e ameaças	2019	Idea Jogos Pedagógicos	Jogo físico e comercial	Idea Jogos	6+	Mimicry	Bullying/Abuso e violência sexual infantil	Auxiliar crianças a lidarem com situações desafiadoras, ajudando a diferenciar segredos bons e ruins.
	Semáforo do Toque	2021	Karla Julianne	Jogo físico e comercial	Inspirar & Crescer	3+	Mimicry	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso sexual infantil.
	Semáforo do Toque	2024	BrinqMutti	Jogo físico e comercial	Amazon	3+	Mimicry	Abuso e violência sexual infantil	Prevenir o abuso e trabalhar sexualidade infantil.
	Sexualidade na adolescência: e agora?	2022	Aline Sardinha	Jogo físico e comercial	Amazon	10+	Mimicry	Relacionamentos interpessoais	Trabalhar definições para a educação sexual, mitos sexuais compartilhados e situações desafiadoras do dia a dia.
	Sexualidade para adolescentes	2022	Flávia Mazoni e Aluciália Braga	Jogo físico e comercial	Amazon	12+	Mimicry	Relacionamentos interpessoais	Expressar seus valores, conhecimentos, comportamentos e opiniões para um debate saudável sobre sexualidade.

	Sociedade justa?	2019	Luciano Mota Bastos e Taís Silva Pereira	Jogo físico e gratuito	https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/600754	16+	Agon	Violência de gênero	Criar uma sociedade e eliminar as injustiças e diferenças que enfrenta-se na sociedade atual.
	Superando tabus	2021	Najara Nogari de Mello e Everton Ribeiro	Jogo físico e gratuito	https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/602771	12+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Possibilitar a discussão dos conceitos tratados como tabu.
	Teste de Orientação Sexual	2019	IDRI labs	Jogo digital e gratuito	https://www.idrlabs.com/pt/orientacao-sexual/test.php	14+	Alea	LGBTQIAPN+	Avaliar sua orientação sexual e obter o resultado instantaneamente.
	Trilha da proteção	2021	Caroline Arcari, Lauriane Marília de Lima Costa e Pollyana Schervenski	Jogo físico e gratuito	https://www.abrsex.com.br/wp-content/uploads/2022/08/G-pipo-e-fifi-jogo.pdf	6+	Agon	Abuso e violência sexual infantil	Desenvolver conceitos e atitudes de proteção, auxiliando a diminuição da vulnerabilidade à Abuso e violência sexual infantil por meio da informação, do conhecimento do corpo, da busca de ajuda e da comunicação.

	Triunfo: heroínas na história	2021	Cia Guarda Chuva	Jogo físico e comercial	Minha Pequena Feminista	7+	Agon	Igualdade de gênero e feminismo	Apresentar mulheres que marcaram a história do Brasil.
	Tudo explicadinho!	2020	Cynthia Borges de Moura	Jogo físico e comercial	Amazon	7+	Agon	Relacionamentos interpessoais	Conversar sobre sexualidade com crianças.
	Vale Sonhar: Primeira oficina - O despertar para o sonho	2007	Instituto Kaplan	Jogo físico e comercial	Não disponível	10+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Propiciar a identificação de um sonho e o impacto da gravidez não planejada na adolescência no projeto de vida.
	Vale Sonhar: Segunda oficina - Nem toda relação sexual engravida	2007	Instituto Kaplan	Jogo físico e comercial	Não disponível	10+	Agon	Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia	Conhecer os processos de reprodução humana e saber identificar as práticas sexuais de risco.
	Vale Sonhar: Terceira oficina - Engravidar é uma escolha	2007	Instituto Kaplan	Jogo físico e comercial	Não disponível	10+	Agon	Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos	Informar sobre métodos contraceptivos e promover a aprendizagem sobre o uso dos mesmos, focando o uso da camisinha e pílula do dia seguinte.

	Valores em Jogo	2007	Instituto Kaplan	Jogo físico e comercial	Não disponível	12+	Agon	Relacionamentos interpessoais	Oferecer suporte para os jogadores de modo que eles reflitam sobre seus projetos de vida, relacionamento afetivo sexual, bem como mitos, crenças, tabus e preconceitos relacionados à sexualidade.
	Vamos falar de LGBTI+	2020	Hailey Kaas e Maurício Oliveira	Jogo físico e comercial	Amazon	12+	Mimicry	LGBTQIAPN+	Refletir sobre preconceitos, temores, influências, planos, sonhos, desejos, aprendizados, trabalho, amor.
	Vamos falar de masculinidade	2020	Brotherhood e Maurício Oliveira	Jogo físico e comercial	Amazon	12+	Mimicry	Masculinidade tóxica e machismo	Conscientizar sobre os efeitos negativos da masculinidade tóxica.
	Vamos falar de racismo	2021	Alexandra Loras e Maurício Oliveira	Jogo físico e comercial	Amazon	12+	Mimicry	Racismo	Contribuir para a mudança efetiva de entendimento e de comportamento em relação ao assunto.

	Vidas Maria	2023	Cristiane da Silva Freitas Oliveira	Jogo físico e gratuito	https://drive.google.com/drive/folders/132DGIriePhlUEUqYhzHfj3x1oaiDnFiL	14+	Agon	Violência de gênero	Refletir sobre os desafios diante da violência contra a mulher.
	Vidas Violetas	2020	Maria Raquel Gomes Maia Pires	Jogo físico e comercial	Editora Recriar-se	14+	Agon	Violência de gênero	Abrir espaço para narrativas que colocam um ponto final na discriminação.
	Violetas	2016	Maria Raquel Gomes Maia Pires	Jogo físico e comercial	Editora Recriar-se	14+	Agon	Violência de gênero	Abrir espaço para narrativas que colocam um ponto final na discriminação.
	7famílias	2021	Universo UIA	Jogo físico e comercial	Universo UIA	8+	Agon	Estereótipos de gênero	Deixar nossos preconceitos e estereótipos de lado para naturalizarmos a humanidade de todos os corpos e relações.

Apêndice B – Catálogo Propositivo

Bianca Henrique Gabriel Canoli | Rosemary Rodrigues de Oliveira

CATÁLOGO:

Jogos para sexualidade e gênero



Um guia prático e divertido



Ensino de sexualidade e gênero

Catálogo de jogos

Idealizadoras: Bianca Henrique Gabriel Canoli e Rosemary Rodrigues de Oliveira

Organização: Bianca Henrique Gabriel Canoli

Orientação: Rosemary Rodrigues de Oliveira

Financiamento: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Capes




Jaboticabal/SP
2025

Sumário

Apresentação.....	6
Jogos no ensino de sexualidade e gênero.....	7
Jogos - Categoria 1.....	9
Caixa de Pandora.....	10
Emancipação: jogando contra o machismo.....	11
Fuxico.....	12
No Sigilo.....	13
Revelação Espontânea.....	14
Sexualidade na Adolescência: e agora?.....	15
Sexualidade para Adolescentes.....	16
Superando Tabus.....	17
Jogos - Categoria 2.....	18
Bingo da Sexualidade.....	19
Diversidade sexual e de gênero.....	20
Teste de Orientação Sexual.....	21
Vamos falar de LGBTI+.....	22
7 Famílias.....	23
Jogos - Categoria 3.....	24
Empoderadas.....	25
Kontaê! Heroínas Negras Brasileiras.....	26
Sociedade Justa?.....	27
Vamos falar de racismo?.....	28
Jogos - Categoria 4.....	29
Abuso e assédio.....	30
Baralho da Diversidade: respeitando as diferenças.....	31
Localização: Cards sobre prevenção a violência contra a mulher.....	31
Duelo.....	33
Incríveis inventoras e suas grandes invenções.....	34
Lutas & Conquistas.....	35
Mariazinha da Penha.....	36
Ms. Monopoly.....	37
Mulheres Super Triunfam.....	38
Triunfo - Heroínas da História.....	39

Vamos falar de masculinidade?.....	40
Vidas Maria.....	41
Vidas Violetas.....	42
Violetas.....	43
Jogos - Categoria 5.....	44
BinSex.....	46
Caça Figuras - Conhecendo o Corpo Humano.....	47
Caminhos da Segurança.....	48
Cartilha - Dominó da Prevenção.....	49
Cartilha - Estratégia: Balão no pé.....	50
Cartilha - Estratégia: Quem vê cara não vê IST.....	51
Cartilha - Estratégia: Sensibilidade à camisinha.....	52
Cartilha - Gincana: Bebê quente.....	53
Cartilha - Gincana: Brincadeira com bexigas.....	54
Localização: Cartilha - Gincana: O show da gestação.....	54
Cartilha - Gincana: Paternidade/maternidade agora ou depois?.....	56
Cartilha - Gincana: Previna-se já!.....	57
Cartilha - Gincana: Revezamento.....	58
Cartilha - Jogo da memória da prevenção.....	59
Localização: Cartilha - Quebra-cabeça da prevenção.....	59
Cartilha - Quiz: Ação e reação.....	61
Cartilha - Quiz: Aprendendo os métodos contraceptivos.....	62
Localização: Cartilha - Quiz da proteção.....	62
Cartilha - Quiz das IST.....	64
Cartilha - Quiz dos métodos contraceptivos.....	65
Cartilha - Quiz: em busca do uso correto dos métodos contraceptivos.....	66
Cartilha - Quiz: Jogo da roleta.....	67
Cartilha - Quiz: Mito ou realidade?.....	68
Cartilha - Quiz: Segura o tchan.....	69
Cartilha - Tabuleiro: acerte e avance.....	70
Cartilha - Tabuleiro: adivinha qual é?.....	71
Cartilha - Tabuleiro: proteja-se se souber!.....	72
Comportamento adolescente.....	73
Como sou? Como me vejo?.....	74
Corpo Humano.....	75
Decidix.....	76
Espelho, espelho meu.....	77
Eu me protejo - Dominó.....	78



Eu me protejo - Lince.....	79
Eu me protejo - Memória.....	80
Eu me protejo - Quebra-cabeça.....	81
Eu me protejo - Trilha.....	82
Localização: Expresso Anatomia.....	82
HIV/AIDS - Jogo de Tabuleiro.....	84
Jogo de Corpo.....	85
Mapa do Corpo.....	86
Localização: Mitos e verdades sobre IST.....	86
Não me toca, seu boboca!.....	88
Não me toque.....	89
Prevenix.....	90
Quem sou eu? Aprenda anatomia jogando.....	91
Segredos e Ameaças.....	92
Semáforo do Toque.....	93
Semáforo do Toque.....	94
Trilha da Proteção.....	95
Tudo Explicadinho!.....	96
Vale Sonhar: o despertar para o sonho.....	97
Vale Sonhar: nem toda relação sexual engravida.....	98
Vale Sonhar: engravidar é uma escolha.....	99
Valores em Jogo.....	100
Conclusão.....	101
Referências.....	102



Apresentação

Apresentamos o produto educacional (PE) do tipo catálogo propositivo de jogos, desenvolvido no curso de Mestrado em Ensino e Processos Formativos da UNESP (FCAV/IBILCE/FEIS). O material foi elaborado sob orientação da Profª Drª Rosemary Rodrigues de Oliveira. O PE é composto por breve referencial teórico a respeito do uso de jogos no ensino de sexualidade e gênero e apresentação de jogos que foram mapeados e analisados no trabalho acadêmico.

O propósito deste catálogo propositivo de jogos é o de promover acesso à docentes e demais interessados a um acervo pedagógico capaz de subsidiar atividades de ensino na escola de educação básica, promovendo múltiplas possibilidades de trabalho com temas relacionados à sexualidade e gênero.


Para mapear os jogos aqui apresentados, foram selecionados critérios específicos: serem jogos brasileiros (em português, de autores nacionais), físicos ou digitais, acessíveis por meio de buscas simples na plataforma Google. As buscas foram realizadas de forma esporádica ao longo de um período de cinco meses, entre julho e novembro de 2024. Para a captação destes documentos foram utilizados descritores gerais e mais abrangentes como: sexualidade, gênero, identidade de gênero, diversidade sexual, educação sexual, ensino de ciências, ensino de ciências biológicas, ciências, biologia, ensino de biologia; bem como descritores mais específicos como, por exemplo: violência e abuso sexual, empoderamento feminino, masculinidade tóxica, diversidade sexual, preconceitos, direitos sexuais e reprodutivos, entre outros, no portal Ludopedia, no portal Educapes, em sites da iniciativa privada e em lojas especializadas.

A organização e categorização para análise de conteúdo foi conduzida com base nos referenciais de Bardin (2009) e Franco (2012), com o objetivo de, para além da descrição desses elementos, aprofundar a compreensão sobre os conteúdos que esses

jogos veiculam. Para a categorização, foram elencadas cinco categorias temáticas prévias:

- 1) Aborda a educação em sexualidade de forma emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos;
- 2) Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero;
- 3) Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero;
- 4) Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero;
- 5) Abordagem essencialmente biológica, orgânica e/ou terapêutica.

Neste catálogo serão encontrados os dados dos jogos como ícone do jogo, nome do jogo, ano de lançamento, autoria, natureza do acesso (gratuito ou comercial), local de disponibilização (site ou loja), público-alvo por faixa etária, tema específico abordado, objetivos educacionais propostos, orientações aos professores, categoria temática e jogabilidade.

O documento, sob licença Creative Commons BY-NC-SA 4.0  , permite a distribuição, adaptação e construção do material em qualquer meio ou formato apenas para fins não comerciais, desde que o devido crédito seja dado às autoras.

A pesquisa que subsidiou o catálogo foi financiada pela Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).


Jogos no ensino de sexualidade e gênero

Conforme apontam Souza e colaboradores (2017), os jogos educativos representam recursos eficazes para promover a saúde e contribuir para a formação de sujeitos críticos, capazes de valorizar a diversidade e romper com preconceitos arraigados em diferentes contextos sociais. Segundo os autores, “a estratégia pedagógica no formato de jogo revela-se alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção” (p. 7).

Já em 1998, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) destacam a importância de que o processo de ensino e aprendizagem estimule a curiosidade, a valorização da vida, a preservação ambiental, a cooperação e o respeito à diversidade (Brasil, 1998). Assim, partindo da premissa de que os jogos educativos podem facilitar o ensino, eles podem ser incorporados como práticas experimentais em sala de aula, envolvendo ativamente os estudantes e favorecendo o desenvolvimento das atitudes previstas nos PCN.

Entretanto, assuntos ligados à sexualidade e gênero ainda são cercados por tabus tanto no ambiente escolar quanto no familiar, o que evidencia a necessidade de uma formação docente mais consistente e da criação de uma cultura de diálogo natural sobre o tema, tornando-o parte comum do cotidiano. Nogueira e colaboradores (2011) defendem que o jogo é capaz de ampliar discussões e favorecer a aprendizagem de questões polêmicas e tabu, como a sexualidade. Nas palavras dos autores:

Uma vez que existe uma barreira cultural, na sociedade brasileira, de se tratar sexo e sexualidade nas esferas da família e da escola – campos que deveriam proporcionar a abertura ao diálogo sobre o tema –, o jogo potencializa a conversa a respeito do assunto entre os próprios adolescentes, baseando-se em informações científicas de qualidade (Nogueira et al., 2011, p. 952).



Segundo Botan e Leão (2020), muitas instituições de ensino ainda tratam as manifestações de sexualidade e gênero de forma limitada, enfrentando dificuldades para inserir tais temas no cotidiano escolar devido a preconceitos e discriminações. Em geral, o enfoque restringe-se aos aspectos biológicos, especialmente nas aulas de Ciências e Biologia. Torna-se imprescindível que a escola promova uma abordagem educativa que contemple todos os estudantes e atenda suas necessidades, muitas vezes relacionadas ao campo emocional, indo além da dimensão biológica. Bevitório, Gomes e Pirovani (2019) reforçam que, quando a escola assume seu papel formativo, o uso de jogos educativos potencializa a assimilação de conteúdos ligados à educação sexual. Desse modo, os jovens tendem a desenvolver competências, habilidades, valores e conhecimentos que os auxiliam a fazer escolhas mais conscientes e responsáveis sobre suas vidas, sobretudo no campo da sexualidade.

De acordo com Grandó (2000), os jogos educativos no ensino da sexualidade apresentam diversas vantagens, como ampliar a compreensão dos estudantes sobre o tema, romper com preconceitos, discriminações e violências de gênero, incentivar escolhas e atitudes mais responsáveis relacionadas à sexualidade, fornecer informações sobre o corpo, emoções e sentimentos, além de promover o respeito tanto ao próprio corpo quanto ao corpo do outro.

De forma geral, dentro da dimensão da sexualidade e gênero, pode-se estabelecer discussões, debates e reflexões acerca de questões relacionadas a informações referentes ao corpo humano e aos órgãos sexuais, métodos contraceptivos, infecções sexualmente transmissíveis (IST), embriologia humana e até mesmo aspectos mais complexos, como prevenção e conscientização contra o abuso e outras violências. Também se entende as discussões relacionadas ao respeito ao próprio corpo, ao corpo do outro, a autoestima e outras questões que envolvam sentimentos, valores, emoções, virtudes e relacionamentos (Rocha, 2023). Todas essas questões podem ser trabalhadas a partir do uso de jogos educativos.

Jogos - Categoria 1

Abordagem de educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos

Querido(a) professor(a), esta categoria contempla jogos que se caracterizam por uma educação sexual emancipatória, crítica, histórica, social e plural, comprometida com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos. Essa perspectiva trabalha os elementos da sexualidade de maneira ampla, considerando suas dimensões históricas e culturais.

Dessa forma, os jogos apresentados nesta categoria estão relacionados à abordagem da educação sexual emancipatória, que baseia-se no respeito à diversidade, à luta pela garantia dos direitos humanos, sexuais e reprodutivos (Furlani, 2017). De acordo com Hanitzsch e colaboradores (2024), a perspectiva emancipatória é fundamental para promover um olhar amplo sobre a temática e sobre fatores sociais, culturais e históricos que a atravessam. No entanto, é necessário investir na formação dos(as) educadores(as), para que sejam cientificamente embasados, livres de tabus e preconceitos e preparados para trabalhar temas relacionados à sexualidade e gênero de forma transversal.



Caixa de Pandora



Ano: 2023

Autores(as): Luana Rodrigues de Almeida, Ana Tereza Medeiros, Liliane dos Santos Machado, Roberto Gomes e Igor de Tarso.

Disponibilidade: Jogo digital e gratuito

Público-alvo: 14+

Tema específico: Violência de Gênero

Objetivos: compreender a questão da violência contra a mulher enquanto um problema social que impacta na vida e na saúde das mulheres que a sofrem.

Orientações ao(a) professor(a): trata-se de um software educativo com download gratuito, com versões para computador e celular com sistema operacional Android, que combina design visual atrativo, significativo e ilustrações impactantes com questões de múltipla escolha que estão alinhadas as três fases do jogo que conta a história de vida de Marta, uma mulher que sofre violência do marido. Os temas tratados envolvem violência doméstica e de gênero, Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), direitos humanos, saúde pública e desigualdades de gênero no SUS, estereótipos e papéis sociais de gênero, entre outros.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar o tema da violência doméstica na escola, é fundamental adotar uma abordagem multifacetada que envolve conscientização, prevenção, intervenção e acolhimento. Isso inclui promover um ambiente seguro e acolhedor, onde os alunos se sintam à vontade para expressar suas emoções e conflitos, além de oferecer suporte emocional e pedagógico para lidar com

situações de violência. O jogo pode ser abordado de forma transversal em diversas disciplinas, explorando a questão da violência de gênero, desigualdades e estereótipos, além de promover atividades que incentivem a empatia e o respeito. Faz-se necessário ainda a divulgação de materiais informativos educativos sobre a Lei Maria da Penha, os tipos de violência e os canais de denúncia.

Localização:



Emancipação: jogando contra o machismo

Ano: 2022

Autores(as): Valeska Zanello e Lígia Rocha Cavalcante Feitosa

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 15+

Tema específico: Violência de gênero

Objetivos: Promover espaços criativos e acolhedores de falas entre adolescentes e jovens acerca das violências de gênero.

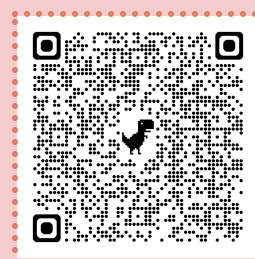
Orientações ao(a) professor(a): está inteiramente voltado ao letramento de gênero, com foco na desnaturalização das violências, na promoção do debate crítico sobre masculinidades, dispositivos culturais de opressão de gênero, e no incentivo ao pensamento reflexivo e coletivo entre adolescentes. Ele se baseia em fundamentos teóricos interseccionais e feministas contemporâneos, abordando as raízes culturais do machismo, misoginia, dispositivos amorosos e maternos, masculinidades e violências contra mulheres, entre outras.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da violência de gênero, é essencial adotar uma abordagem que priorize a conscientização, a reflexão crítica e a criação de um espaço seguro de diálogo. O ambiente escolar deve ser acolhedor e livre de julgamentos, permitindo que adolescentes e jovens expressem suas opiniões, experiências e sentimentos sobre situações de machismo, misoginia e violências simbólicas. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre masculinidades, estereótipos, performances de gênero e



desigualdades sociais. Recomenda-se a utilização de materiais complementares que abordem feminismo, interseccionalidade, masculinidades, prevenção das violências e direitos das mulheres, ampliando as discussões. Você deve estar preparado(a) para mediar temas sensíveis com cuidado, incentivando posturas reflexivas, coletivas e emancipadoras, de modo a desnaturalizar as violências de gênero e fortalecer o compromisso com uma educação igualitária e baseada em direitos humanos.

Localização:



Fuxico

Ano: 2013

Autores(as): Olga Regina Zigelli Garcia e Miriam Pillar Grossi

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 14+

Tema específico: Igualdade de gênero/feminismo e racismo

Objetivos: Proporcionar conhecimentos sobre as temáticas do respeito às diversidades de gênero e orientação sexual, étnicas e outras.

Orientações ao(a) professor(a): sua dinâmica está baseada no jogo comercial Perfil. Através de verbetes que contemplam conceitos ausentes no currículo tradicional, o jogo favorece a construção de uma educação comprometida com os direitos humanos, com a inclusão e com o combate às opressões, estimulando uma perspectiva crítica, emancipatória histórica, plural, social e decolonial. Vale ressaltar que ele pode ser utilizado de modo a instar os adolescentes a elaborarem novos verbetes e fazerem pesquisas sobre os mesmos, atualizando as cartas para o contexto atual e incorporando novos conhecimentos à sua estrutura cognitiva.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar as temáticas da igualdade de gênero, feminismo e racismo, é essencial adotar uma abordagem crítica e emancipatória, que valorize a diversidade e desconstrua preconceitos. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, articulando discussões sobre identidade de gênero, sexualidade, raça, etnia e diversidade cultural. A atividade pode ainda ser ampliada com a produção de novos verbetes, incentivando a pesquisa, a atualização dos conteúdos e a autoria estudantil. Recomenda-se o uso de materiais complementares que abordem



feminismo, racismo estrutural, movimentos sociais e diversidade cultural, de modo a potencializar a construção de uma educação crítica, plural e decolonial. Você deve estar atento(a) para promover um espaço dialógico que valorize diferentes vozes, incentive a empatia e combata preconceitos e discriminações.

Localização:



No Sigilo

Ano: 2023

Autores(as): Cynthia Moura

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 13+

Tema específico: Relacionamentos interpessoais

Objetivos: Possibilitar discussões mais descontraídas e descomplicadas sobre sexo e sexualidade minimizando constrangimentos e facilitando a orientação e informação.

Orientações ao(a) professor(a): o jogo é uma adaptação do estilo verdade ou desafio e sua dinâmica é simples, onde cada jogador escolhe uma carta da categoria sexualidade, que possui alguma situação e decide como responder: “Eu já”, “Eu nunca”, “Passo a vez” ou “Prefiro desafio”. Caso o jogador prefira um desafio, ele deve responder a alguma pergunta. Seu manual é extremamente simples, porém é preciso que os educadores estejam bem formados para aprofundar as problematizações.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática dos relacionamentos interpessoais e da sexualidade, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e livre de julgamentos, em que os estudantes possam dialogar abertamente sobre sentimentos, comportamentos, identidade, saúde e experiências pessoais. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, permitindo discussões sobre sexualidade, prevenção de IST, métodos contraceptivos, autoestima, diversidade e desigualdades de gênero. A dinâmica, inspirada no estilo “verdade ou desafio”, estimula tanto reflexões individuais quanto coletivas, sendo importante que você, professor, esteja bem preparado(a) para mediar situações sensíveis, evitando constrangimentos e



promovendo debates críticos. Recomenda-se o uso de materiais complementares, como cartilhas de educação sexual, campanhas de prevenção e vídeos educativos, para apoiar a problematização das situações apresentadas nas cartas. Você deve estar preparado(a) para intervir com sensibilidade, contextualizar as respostas e promover reflexões críticas que desconstruam mitos e estereótipos ligados à sexualidade.

Localização:



Revelação Espontânea



Ano: 2020

Autores(as): Campanha Defenda-se

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Orientar os múltiplos profissionais da escola e dos espaços de educação não formal sobre a revelação espontânea de violência.

Orientações ao(a) professor(a): pode e deve ser utilizado em reuniões de equipe, reuniões de pais, formações, dinâmicas, estudos de caso ou em situações específicas de violência. Trata-se de um jogo com foco na prevenção e no acolhimento de revelações de violência contra crianças e adolescentes, fundamentado na Lei 13.431/2017 (Lei da escuta protegida). Ele oferece cartas que orientam como lidar com essas situações de maneira ética e responsável com ênfase em direitos humanos. Além disso, propõe reflexões sobre violência (incluindo violência sexual), valoriza a promoção da cidadania dos jovens e possui uma ampla gama de atividades, que inclui dramatização, estudo de casos, debates e cartazes.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática do abuso e da violência sexual infantil, é fundamental adotar uma abordagem ética, responsável e protetiva, centrada na prevenção, acolhimento e encaminhamento adequado das situações de violência. O ambiente deve ser seguro e sigiloso, garantindo a proteção das crianças e adolescentes e evitando qualquer forma de exposição. O jogo pode ser utilizado em contextos de formação docente, reuniões de pais, equipes multiprofissionais e estudos

de caso, sempre mediado por profissionais capacitados, que podem ser convidados, como conselheiros tutelares, profissionais de saúde, assistentes sociais, etc. Recomenda-se o uso de materiais informativos complementares sobre a Lei 13.431/2017, direitos humanos e canais de denúncia. Você deve atuar com sensibilidade, escuta ativa e cuidado, promovendo reflexões sobre segurança, cidadania, empatia e o papel dos profissionais na garantia de proteção integral das crianças e adolescentes.

Localização:



Sexualidade na Adolescência: e agora?

Ano: 2022

Autores(as): Aline Sardinha

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+

Tema específico: Relacionamentos interpessoais



Objetivos: Trabalhar definições para a educação sexual, mitos sexuais compartilhados e situações desafiadoras do dia a dia.

Orientações ao(a) professor(a): ao propor perguntas que estimulam o pensamento crítico, a desconstrução de estigmas e a empatia com vivências diversas, mobiliza tanto dimensões cognitivas quanto afetivas da sexualidade na adolescência. O jogo possui três tipos de cartas, sendo as de “Verdadeiro ou Falso”, que aborda mitos e desinformações ainda comuns entre adolescentes, as cartas “Você sabe o que é?”, que aprofundam temas como identidade de gênero e papéis de gênero, transfobia, machismo, feminismo, assexualidade, etc., revelando um compromisso com a diversidade, o reconhecimento de minorias e a problematização das normatividades impostas à sexualidade, e as cartas de “Desafio”, que colocam os adolescentes no centro de situações reais, promovendo o exercício da empatia, do pensamento crítico e do posicionamento diante de conflitos.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática dos relacionamentos interpessoais, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e livre de julgamentos, onde os adolescentes possam dialogar sobre sentimentos, experiências, comportamentos e vivências diversas relacionadas à sexualidade. O jogo pode ser

explorado de forma transversal em diversas disciplinas, permitindo debates sobre identidade de gênero, papéis de gênero, diversidade sexual, transfobia, machismo, feminismo, mitos sexuais e situações cotidianas que demandam reflexão crítica. O jogo oferece oportunidades para problematizar normas sociais e exercita o pensamento crítico diante de conflitos reais. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa, desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da sexualidade adolescente.

Localização:



Sexualidade para Adolescentes

Ano: 2022

Autores(as): Flávia Mazoni e Aluciália Braga

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+

Tema específico: Relacionamentos interpessoais



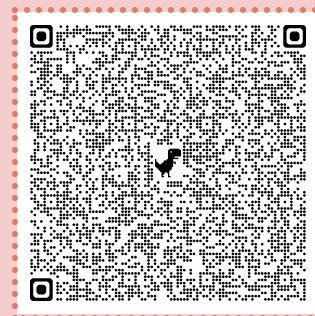
Objetivos: Expressar seus valores, conhecimentos, comportamentos e opiniões para um debate saudável sobre sexualidade.

Orientações ao(a) professor(a): por meio de perguntas propõe reflexões que extrapolam a dimensão biológica, abrangendo questões relativas à diversidade sexual, identidade de gênero, combate ao preconceito, às violências e aos estigmas, bem como questões biológicas sobre a sexualidade.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática dos relacionamentos interpessoais, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e livre de julgamentos, onde os adolescentes possam dialogar sobre sentimentos, experiências, comportamentos e vivências diversas relacionadas à sexualidade. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, permitindo debates sobre identidade de gênero, papéis de gênero, diversidade sexual, transfobia, machismo, feminismo, mitos sexuais e situações cotidianas que demandam reflexão crítica. O jogo oferece oportunidades para problematizar normas sociais e exercita o pensamento crítico diante de conflitos reais. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa, desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo

reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da sexualidade adolescente.

Localização:



Superando Tabus

Ano: 2021

Autores(as): Najara Nogari de Mello e Everton Ribeiro

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+



Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

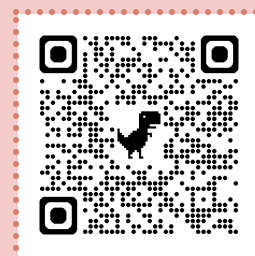
Objetivos: Possibilitar a discussão dos conceitos tratados como tabu

Orientações ao(a) professor(a): trata-se de um jogo colaborativo que promove diálogo, troca de saberes e desconstrução de tabus. As situações-problema apresenta questões relacionadas a perspectivas biológicas, incorporando discussões sobre orientação sexual, preconceito, homofobia, transfobia, machismo, violência doméstica, padrões estéticos, questões socioculturais, entre outros temas sensíveis e relevantes no contexto da educação sexual emancipatória.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e tabus relacionados à sexualidade, é fundamental garantir um ambiente seguro, respeitoso e acolhedor, no qual os estudantes possam expressar suas experiências, sentimentos e dúvidas sem constrangimento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas, permitindo reflexões sobre diversidade, orientação sexual, identidade de gênero, preconceitos, homofobia, transfobia, machismo, violência doméstica, desigualdades sociais e padrões culturais. O jogo oferece oportunidades para problematizar normas sociais e exercita o pensamento crítico diante de conflitos reais. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa,

desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da sexualidade adolescente.

Localização:



Jogos - Categoria 2

Respeita a diversidade sexual e aborda questões amplas sobre transexualidade e outras questões recentes sobre gênero

Querido(a) professor(a), nesta categoria, observa-se uma preocupação com o respeito à diversidade sexual, a medida em que os materiais problematizam e refletem sobre as questões relacionadas à identidade de gênero e orientação sexual, promovendo o respeito às diferentes vivências. Outro ponto importante é a abordagem de temas mais amplos sobre transexualidade e outras questões contemporâneas relacionadas ao gênero. Há uma proposta de reflexão sobre os direitos, as vivências e os desafios enfrentados por pessoas transexuais e dissidentes de gênero na sociedade atual.

Os jogos apresentados nesta categoria podem ajudar vocês professores e professoras a trabalhar a diversidade sexual e de gênero, identidade de gênero e orientação sexual, rompendo com visões heteronormativas, responsáveis pelo caráter de construção social e cultural das representações de uma sociedade machista, sexista e preconceituosa (Furlani, 2017). Esse tipo de abordagem também tem viés emancipatório, uma vez que contribui para defender a dignidade humana e legitima sua diversidade. Além disso, a abordagem destes assuntos no ambiente escolar colabora para combater violências e LGBTfobia, e, se a comunidade educativa não promover esforços para interromper essas violências, elas serão cada vez mais naturalizadas (Penna; Salgado, 2025).



Bingo da Sexualidade



Ano: 2024

Autores(as): Clara Campos, Bárbara Albertini, Gabrielle Skalla Tronquini, Daniel de Almeida Prado Freitas, Julia Kim, Melanie Carmo, Paula Moraes e Victor Leopoldo.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 10+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos, Igualdade de gênero/feminismo e Violência de gênero

Objetivos: Criar um caminho para o diálogo sobre sexualidade.

Orientações ao(a) professor(a): sua dinâmica é estruturada no formato de bingo, com perguntas cuja resposta deve ser localizada na cartela, abordando conteúdos ligados à saúde sexual e reprodutiva, métodos contraceptivos e IST. Entretanto, diferencia-se por incluir também perguntas que abordam temas relacionados à identidade de gênero, orientação sexual e formas de violências associadas às questões de gênero e sexualidade, ampliando, ainda que de maneira complementar, a reflexão.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da diversidade sexual, identidade de gênero e questões de saúde sexual, é fundamental criar um ambiente seguro, inclusivo e acolhedor, que permita aos estudantes dialogar livremente sobre sexualidade, orientação sexual, identidade de gênero, direitos e formas de violência relacionadas às questões de gênero. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates sobre igualdade de gênero,

LGBTQIA+fobia, machismo, violências sexuais e direitos humanos. A dinâmica em formato de bingo permite que os estudantes respondam perguntas de maneira lúdica, mas é essencial que as reflexões sejam aprofundadas, que os conceitos sejam esclarecidos e as situações de discriminação problematizadas.

Localização:



Diversidade sexual e de gênero

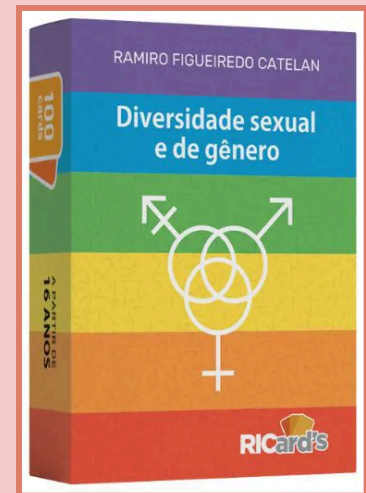
Ano: 2021

Autores(as): Ramiro Figueiredo Catelan

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 16+

Tema específico: LGBTQIAPN+



Objetivos: Fornecer informações sobre a diversidade sexual e de gênero.

Orientações ao(a) professor(a): através de perguntas trabalha conceitos como identidade de gênero e orientação sexual, contribuindo para discussões sobre a diversidade e valorização da pluralidade.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da diversidade sexual e de gênero, é fundamental criar um ambiente seguro, inclusivo e acolhedor, que permita aos estudantes dialogar livremente sobre identidade de gênero, orientação sexual, diversidade e pluralidade de experiências. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates sobre comunidades LGBTQIAPN+, preconceitos, estigmas, transfobia e direitos humanos. As perguntas do jogo incentivam a reflexão crítica sobre identidades de gênero, orientação sexual e a utilização de siglas que representam as diferentes comunidades, possibilitando a problematização de normas sociais e estereótipos. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa, desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da

sexualidade. O uso do material em sala de aula deve ser cuidadosamente planejado para evitar questionamentos relacionados à doutrinação, por exemplo.

Localização:



Teste de Orientação Sexual

Ano: 1980

Autores(as): Michael Storms

Disponibilidade: Jogo digital e gratuito

Público-alvo: 14+

Tema específico: LGBTQIAPN+



Objetivos: Avaliar sua orientação sexual e obter o resultado instantaneamente.

Orientações ao(a) professor(a): apresenta-se no formato de quiz, inspirado na Escala de Klein, um instrumento reconhecido por ampliar a concepção da orientação sexual para além de uma lógica binária e restrita. As perguntas propostas levam os participantes a refletirem sobre diferentes dimensões da sexualidade, proporcionando uma experiência de autoconhecimento, contribuindo para a desconstrução da heteronormatividade e da ideia de orientação sexual como algo fixo e imutável. No entanto, é importante destacar que, apesar de promover uma abordagem de valorização da diversidade sexual, o material não se propõe a aprofundar discussões sobre os determinantes sociais da heteronormatividade.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da orientação sexual, é fundamental criar um ambiente seguro, inclusivo e respeitoso, que valorize a diversidade e a pluralidade de experiências sem qualquer forma de pressão ou julgamento. O teste deve ser utilizado apenas como recurso de reflexão e não para “descobrir” a orientação sexual dos estudantes. Você deve estar atento(a) à mediação, garantindo que os participantes compreendam que os resultados não definem sua identidade e que respeitar a individualidade de cada pessoa é essencial. O uso do material em sala de

aula deve ser cuidadosamente planejado para evitar questionamentos relacionados à doutrinação, por exemplo. Recomenda-se contextualizar o teste com discussões sobre heteronormatividade, diversidade sexual, direitos humanos e respeito às diferenças, ressaltando a importância da reflexão pessoal sem expor ou constranger.

Localização:



Vamos falar de LGBTI+

Ano: 2020

Autores(as): Hailey Kaas e Maurício Oliveira

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+

Tema específico: LGBTQIAPN+



Objetivos: Refletir sobre preconceitos, temores, influências, planos, sonhos, desejos, aprendizados, trabalho, amor.

Orientações ao(a) professor(a): através de perguntas convida os jogadores a refletir sobre autoconhecimento e expressão de sentimentos e emoções. Além disso, pautas LGBTQIAPN+ são trazidas à tona para a reflexão de padrões normativos, identidade, sexualidade e pertencimento.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da diversidade sexual e de gênero, é fundamental criar um ambiente seguro, inclusivo e acolhedor, onde os estudantes possam dialogar livremente sobre identidade, sexualidade, pertencimento e expressar seus sentimentos e emoções sem constrangimento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates sobre preconceitos, padrões normativos, orientação sexual, identidade de gênero, direitos humanos e pertencimento social. As perguntas do jogo incentivam a reflexão crítica sobre identidades de gênero, orientação sexual e a utilização de siglas que representam as diferentes comunidades, possibilitando a problematização de normas sociais e

estereótipos. O uso do material em sala de aula deve ser cuidadosamente planejado para evitar questionamentos relacionados à doutrinação, por exemplo.

Localização:



7 Famílias

Ano: 2021

Autores(as): Universo UIA

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 8+

Tema específico: Estereótipos de gênero

Objetivos: Deixar nossos preconceitos e estereótipos de lado para naturalizarmos a humanidade de todos os corpos e relações.

Orientações ao(a) professor(a): o jogo é composto por 35 cartas, sendo 5 representando cada família (cada uma com uma cor de identificação) em múltiplas configurações. Por meio de suas ilustrações e estrutura lúdica, o jogo convida os jogadores a reconhecer que o afeto e os vínculos familiares não estão restritos a padrões normativos, debate importante em nosso contexto atual. Dessa forma, consiste em um material que valoriza a diversidade, além de oferecer não uma, mas quatro possibilidades de trabalho/dinâmica diferentes.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática estereótipos de gênero, é fundamental criar um ambiente seguro, inclusivo e acolhedor, em que os estudantes possam refletir sobre diferentes formas de afeto, vínculos e estruturas familiares sem constrangimento ou julgamento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates sobre igualdade, diversidade, identidade de gênero, orientação sexual, relações familiares e direitos humanos. As ilustrações e a estrutura lúdica do jogo incentivam a problematização de estereótipos de gênero e a



valorização de diferentes configurações familiares, permitindo que os estudantes compreendam a pluralidade das relações humanas. O uso do material em sala de aula deve ser cuidadosamente planejado para evitar questionamentos relacionados à doutrinação, por exemplo. Você também pode estar atento(a) às famílias dos alunos, evitando comparações e garantindo que todas as experiências familiares sejam respeitadas.

Localização:



Jogos - Categoria 3

Mostra intersecções sobre raça, classe e gênero

Querido(a) professor(a), a terceira categoria destaca a intersecção entre gênero, raça e classe, evidenciando como essas dimensões se entrelaçam e impactam as vivências sociais. Essa compreensão interseccional permite ampliar a análise das desigualdades e dos preconceitos.

Os jogos aqui elencados ajudam vocês professores e professoras, a transmitir uma visão interseccional, para que se compreenda o todo dentro de uma perspectiva de educação sexual emancipatória preocupada com os direitos humanos, sexuais e reprodutivos. Segundo Furlani (2017), aspectos como gênero, raça, etnia, religião, nacionalidade, geração, condição física e classe social são identificados como determinantes da vida humana e na dinâmica social, um mesmo sujeito pode experimentar situações em que esses aspectos se sobrepõem, podendo passar por identidades marginalizadas e estigmatizadas e ao mesmo tempo centrais e consideradas normais.



Empoderadas

Ano: 2023

Autores(as): Juliana Queiroz

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+



Tema específico: Violência de gênero e racismo

Objetivos: Abordar os assuntos racismo e violência de gênero e dessa maneira compreender o quão nocivo são para a sociedade.

Orientações ao(a) professor(a): Sua estrutura é inspirada no clássico jogo Detetive, mas atualizada para uma realidade futurista, no ano de 2081, onde a presença da Inteligência Artificial (IA) é apresentada como uma aliada no combate às violências. O jogo traz questões relacionadas à justiça social, permitindo que os jogadores reflitam sobre as causas estruturais dessas opressões, trazendo mulheres negras como personagens heroínas. A duração do jogo é medida através de temporizador, que por um lado torna o jogo mais acessível, facilitando a sua aplicação em diferentes contextos, mas de certa forma podem limitar o aprofundamento das discussões durante a dinâmica em si, priorizando raciocínio lógico, investigação e rapidez.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática da violência de gênero e do racismo, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e inclusivo, que permita aos(as) estudantes refletirem sobre desigualdades estruturais sem constrangimento ou julgamento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates e você deve estar preparado para mediar as discussões,

destacando como gênero, raça e classe se entrelaçam e impactam a vida das pessoas, promovendo a compreensão da interseccionalidade. Apesar da dinâmica ter ritmo rápido e priorizar raciocínio lógico e investigação, recomenda-se que se reserve momentos adicionais de debate e reflexão após o jogo, utilizando materiais complementares, como textos, vídeos ou notícias, para aprofundar discussões sobre racismo, violência de gênero, justiça social e direitos humanos.

Localização:



Kontaê! Heroínas Negras Brasileiras

Ano: 2020

Autores(as): Alexander Francisco e Alexandre Magalhães

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 10+



Tema específico: Racismo e igualdade de gênero/feminismo

Objetivos: Discutir a representação e o protagonismo negro no período pós-abolição do Brasil, com destaque para os importantes feitos de quatro heroínas negras brasileiras.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo possui cartas de mulheres negras brasileiras (cartas de heroína), cartas de biografia (cartas de prosa) e cartas com seus principais feitos no cordel (cartas de versos). O objetivo é encontrar as três cartas relativas à personagem histórica de estudo: a de Heroína; a de Prosa e a de Verso, funcionando de maneira competitiva ou colaborativa, com ou sem o uso de internet. Os jogadores são convidados a reconhecer e valorizar expressões culturais e sociais de povos historicamente marginalizados, rompendo com perspectivas coloniais e racistas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática de racismo e igualdade de gênero, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e inclusivo, que valorize a diversidade e respeite a pluralidade de experiências dos(as) estudantes. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates sobre e você deve mediar as discussões, destacando a importância da representatividade negra e feminina, relacionando os feitos históricos das heroínas com as questões estruturais de

racismo e desigualdade de gênero na sociedade. O jogo permite dinâmicas competitivas ou colaborativas, podendo ser utilizado com ou sem internet, mas recomenda-se reservar momentos adicionais para debate e problematização, apoiando-se em materiais complementares, como biografias, textos e vídeos educativos.

Localização:



Sociedade Justa?

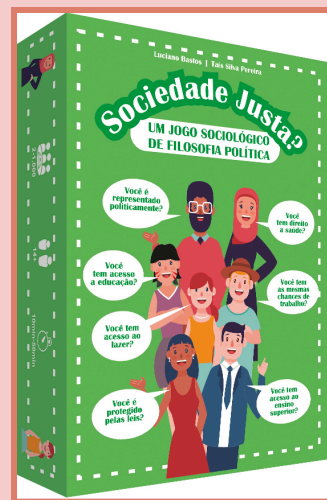
Ano: 2019

Autores(as): Luciano Mota Bastos e Taís Silva Pereira

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 16+

Tema específico: Violência de gênero



Objetivos: Criar uma sociedade e eliminar as injustiças e diferenças que enfrenta-se na sociedade atual.

Orientações ao(a) professor(a): sua proposta central é promover uma reflexão crítica sobre as desigualdades estruturais por meio de diferentes vivências. O jogo propõe que cada participante crie um personagem com características sociais variadas (etnia, identidade de gênero, orientação sexual, religião, classe social e condição física), sorteadas aleatoriamente através de dados, o que força os jogadores a assumirem perspectivas sociais diferentes das suas e refletirem sobre os privilégios e exclusões presentes na sociedade. Por exemplo, João Carlos, ao jogar os dados assume o papel de asiático (etnia), classe social baixa, umbandista (religião), gênero fluido, gay (orientação sexual) e com 100% das condições físicas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática de violência de gênero, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e inclusivo, que permita aos(as) estudantes refletirem sobre privilégios, exclusões e desigualdades sociais sem constrangimento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, destacando como fatores como gênero, raça, classe social, orientação sexual, religião e condição física se interseccionam, impactando de forma distinta a vida

das pessoas. Apesar da dinâmica envolver sorteio de características e vivência de papéis distintos, recomenda-se reservar momentos adicionais de debate após o jogo, utilizando materiais complementares, como textos, notícias, vídeos ou estudos de caso, para aprofundar a reflexão sobre desigualdades, direitos humanos e cidadania.

Localização:



Vamos falar de racismo?

Ano: 2021

Autores(as): Alexandra Loras e Maurício Oliveira

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+

Tema específico: Racismo

Objetivos: Contribuir para a mudança efetiva de entendimento e de comportamento em relação ao assunto.

Orientações ao(a) professor(a): através de perguntas mobiliza discussões sobre desigualdades raciais estruturais, muitas vezes articuladas com gênero e classe social, contribuindo para a reflexão sobre papéis sociais e rompimento de estereótipos.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática do racismo, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e inclusivo, que permita aos(as) estudantes refletirem sobre desigualdades raciais estruturais sem constrangimento ou julgamento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, destacando como fatores como raça, gênero e classe social se entrelaçam, impactando de forma distinta a vida das pessoas. É importante que você incentive a empatia e a reflexão crítica sobre privilégios e exclusões, estimulando o pensamento crítico sobre estereótipos e preconceitos. Além disso, o jogo oferece oportunidades para problematizar normas sociais e exercita o pensamento crítico diante de conflitos reais. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa,



desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões.

Localização:



Jogos - Categoria 4

Aborda preconceitos e/ou estereótipos ligados a gênero

Querido(a) professor(a), os materiais desta categoria abordam os preconceitos e estereótipos relacionados a gênero, permitindo a identificação de como os papéis de gênero são representados, questionados ou, por vezes, reforçados. Essa reflexão contribui para a promoção da igualdade de gênero.

Vocês irão perceber que a maioria dos jogos aqui categorizados mostram temas relacionados à violência de gênero e como romper com estereótipos e preconceitos relacionados, principalmente, às mulheres. Dentro dessa perspectiva, estes jogos vão ao encontro de um dos princípios da educação em direitos humanos que busca o empoderamento de sujeitos e grupos historicamente marginalizados, como mulheres, pessoas negras, entre outros. Sendo assim, buscará consolidar uma

concepção de educação que repense e reestruture as relações de ensino-aprendizagem; que reconfigure os conteúdos, tempos, formatos e espaços educativos, sobretudo na escola, para que ela não siga reproduzindo sistemas de opressão, de desumanização, e uma cultura de fracasso e infelicidade escolar” (Penna; Salgado, 2025, p. 9).



Abuso e assédio

Ano: 2019

Autores(as): Cristiane Flôres Bortoncello

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

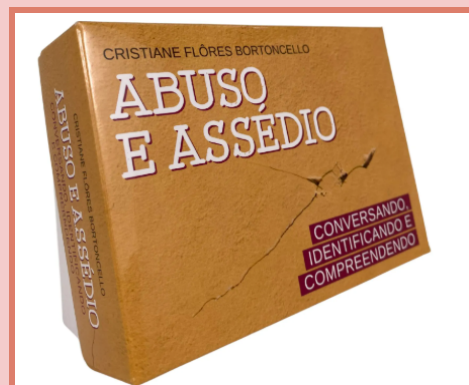
Público-alvo: 12+

Tema específico: Abuso e violência sexual

Objetivos: Conversar, identificar e compreender tipos e situações de abuso e assédio.

Orientações ao(a) professor(a): está organizado no formato de perguntas e respostas referentes a conteúdos relacionados a abuso (digital, de gênero, racial) e assédio (sexual, político, cibernético). Apesar de não possuir uma mecânica lúdica complexa, o recurso é funcional, com grande potencial formativo, por fornecer definições, provocar reflexões e estimular diálogos sobre estereótipos.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática de abuso e assédio, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, permitindo que os(as) estudantes discutam situações delicadas sem constrangimento ou julgamento. Você deve mediar as conversas, enfatizando que o abuso e o assédio podem ocorrer em diferentes contextos (digital, escolar, familiar, sexual ou político) e que estão frequentemente relacionados a estereótipos de gênero, preconceitos e relações de poder. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, oferecendo grande potencial para diálogo, problematização e conscientização. Complementar a atividade com materiais de apoio, como notícias, vídeos ou estudos de



caso, para aprofundar a compreensão dos efeitos do abuso e assédio e das formas de prevenção e proteção, faz-se necessário.

Localização:



Baralho da Diversidade: respeitando as diferenças

Ano: 2019

Autores(as): Treinamundi

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+



Tema específico: Relações interpessoais

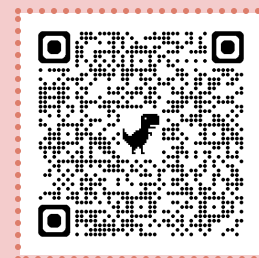
Objetivos: Incentivar a troca de experiências sobre as diferenças e mostrar que compreender e respeitar o que é diferente contribui para o desenvolvimento pessoal e profissional.

Orientações ao(a) professor(a): trata-se de um jogo corporativo que tem como principal objetivo fomentar reflexões, através de perguntas, sobre diversidade e inclusão, abordando temas como gênero, raça, etnia, orientação sexual, deficiência e religião. Seu foco central está na desconstrução de estereótipos e no combate a preconceitos, atuando como um instrumento de sensibilização em contextos organizacionais ou educacionais. **ATENÇÃO:** seu alto valor comercial, pode inviabilizar o acesso ao material completo.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática relações interpessoais, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, permitindo que os(as) estudantes discutam situações delicadas sem constrangimento ou julgamento. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, promovendo debates sobre preconceitos, padrões normativos e pertencimento social. As perguntas do jogo

incentivam a reflexão crítica sobre gênero, raça, etnia, orientação sexual, deficiência e religião, possibilitando a problematização de normas sociais e estereótipos.

Localização:



Cards sobre prevenção a violência contra a mulher

Ano: 2022

Autores(as): Rafaela Lima

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+

Tema específico: Violência de gênero

Objetivos: Aprofundar o conhecimento sobre as diferentes formas de violência contra a mulher.

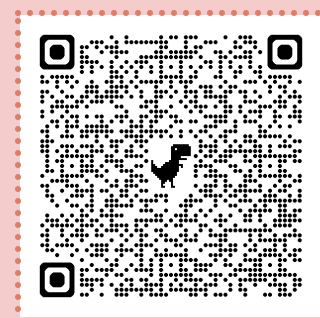
Orientações ao(a) professor(a): apresenta cards contendo 5 tipos de violência contra a mulher, baseado na Lei Maria da Penha (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e 16 cards que descrevem situações apresentando casos para que os jogadores os relacionem ao tipo/tipos de violência sofrido. Muitos dos casos estão vinculados a figuras públicas como cantoras, atrizes e influenciadoras, aproximando os conteúdos da realidade dos alunos e gerando identificação, tornando o tema mais acessível e colaborando na identificação da violência contra a mulher e na desconstrução de padrões machistas. **ATENÇÃO:** o material está disponível por um preço acessível.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à violência de gênero e à violência contra a mulher, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre situações sensíveis sem constrangimento. Você deve mediar as discussões, destacando que a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e que está frequentemente relacionada a estereótipos,



desigualdades e padrões culturais machistas. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, saúde, ética e cidadania. Recomenda-se complementar a atividade com materiais informativos, incluindo a Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), abordando prevenção, denúncia e acolhimento às vítimas. A mediação docente deve estimular empatia, reflexão crítica e conscientização sobre o impacto da violência na vida das mulheres e na sociedade como um todo.

Localização:



Duelo

Ano: 2020

Autores(as): Universo UIA

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 8+



Tema específico: Igualdade de gênero/feminismo

Objetivos: Desenvolver uma habilidade ou fazer algo muito bem-feito, o gênero, a raça e o físico não são determinantes.

Orientações ao(a) professor(a): dois jogadores duelam utilizando cartas de personagem (como Carolina Maria de Jesus, Paulo Freire, Angela Davis, Marta, Elza Soares, Machado de Assis, Mandela, Alicia Alonso, Gato de Botas, etc.) para defender quem desempenharia melhor uma ação, como “trocar uma fralda”, “construir um foguete” ou “ficar em silêncio”. Dessa forma, o jogo propõe reflexões sobre estereótipos de gênero, corpo, raça e papel social e preconceitos implícitos nas expectativas sociais, como a ideia de que certos corpos, gêneros ou perfis não seriam “adequados” para determinadas tarefas, a partir de disputas argumentativas entre personagens.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à igualdade de gênero e ao feminismo, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre estereótipos, desigualdades e normas sociais. Você deve mediar as discussões, estimulando reflexão crítica sobre papéis de gênero, relações de poder e práticas sociais discriminatórias, incentivando empatia e respeito às diferenças. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação

sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem o feminismo, políticas de igualdade de gênero e direitos das mulheres, promovendo conscientização sobre os impactos das desigualdades e formas de ação para a transformação social.

Localização:



Incríveis inventoras e suas grandes invenções

Ano: 2019

Autores(as): Fagulha Jogos

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 13+

Tema específico: Igualdade de gênero e feminismo

Objetivos: Tratar de representatividade feminina nos campos STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática)

Orientações ao(a) professor(a): propõe, em formato de dominó, o desafio de conectar inventoras às suas respectivas criações. O jogo inclui inventoras negras, o que contribui para uma representação mais plural das contribuições femininas à humanidade. Ele evidencia que muitas invenções importantes (software de computador, conexão sem fio, seringa, bote salva-vidas, cirurgia à laser para olhos, filtro de café) foram criadas por mulheres, ainda que estas tenham sido apagadas da história da ciência.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à igualdade de gênero e ao feminismo, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre estereótipos, desigualdades e normas sociais. Você deve mediar as discussões, estimulando reflexão crítica sobre papéis de gênero, relações de poder e práticas sociais discriminatórias, incentivando empatia e respeito às diferenças. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação



sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem o feminismo, políticas de igualdade de gênero e direitos das mulheres, promovendo conscientização sobre os impactos das desigualdades e formas de ação para a transformação social.

Localização:



Lutas & Conquistas

Ano: 2017

Autores(as): Sônia Beatriz Leite Ferreira Cabral

Disponibilidade: Jogo digital e comercial

Público-alvo: 12+



Tema específico: Igualdade de gênero e feminismo

Objetivos: Dar visibilidade às mulheres, de diferentes épocas, extratos sociais e etnias, que se tornaram símbolos de resistência em defesa da equidade de gênero.

Orientações ao(a) professor(a): tem como foco central mostrar a história e a trajetória de mulheres de diferentes épocas, etnias e classes sociais que se tornaram símbolo da luta do feminismo e que protagonizaram lutas por direitos sociais e igualdade de gênero, como Pagu, Anita Malfatti, Leila Diniz, Maria Lacerda, Chiquinha Gonzaga, entre outras. Seu tabuleiro tem formato de espiral, onde cada casa representa uma mulher e pode conter textos informativos sobre conquistas feministas ou missões.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à igualdade de gênero e ao feminismo, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre estereótipos, desigualdades e normas sociais. Você deve mediar as discussões, estimulando reflexão crítica sobre papéis de gênero, relações de poder e práticas sociais discriminatórias, incentivando empatia e respeito às diferenças. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem o feminismo, políticas de igualdade de gênero e direitos das mulheres,

promovendo conscientização sobre os impactos das desigualdades e formas de ação para a transformação social.

Localização:



Mariazinha da Penha



Ano: 2021

Autores(as): Luis Cláudio Machado dos Santos, Antonio Carlos dos Santos Souza, Douglas Melo de Oliveira, Rafael Batista Rocha e Aline de Oliveira Machado.

Disponibilidade: Jogo digital e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Violência de gênero

Objetivos: Conscientizar sobre a Lei Maria da Penha e a violência contra a mulher, abrangendo os diversos tipos de violência previstos na lei.

Orientações ao(a) professor(a): possui cinco fases correspondentes aos tipos de violência previstas na Lei Maria da Penha: Violência Moral; Violência Patrimonial; Violência Sexual; e Violência Física. A cada fase, os jogadores enfrentam situações-problema em forma de imagens inspiradas no cotidiano de muitas mulheres, e ao solucioná-las indicando de qual violência se trata, compreendem os direitos garantidos pela legislação e as medidas de proteção previstas na Lei Maria da Penha.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à violência de gênero e à violência contra a mulher, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre situações sensíveis sem constrangimento. Você deve mediar as discussões, destacando que a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e que está frequentemente relacionada a estereótipos, desigualdades e padrões culturais machistas. Os jogos podem ser utilizados de forma

transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, saúde, ética e cidadania. Recomenda-se complementar a atividade com materiais informativos, incluindo a Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), abordando prevenção, denúncia e acolhimento às vítimas. A mediação docente deve estimular empatia, reflexão crítica e conscientização sobre o impacto da violência na vida das mulheres e na sociedade como um todo.

Localização:



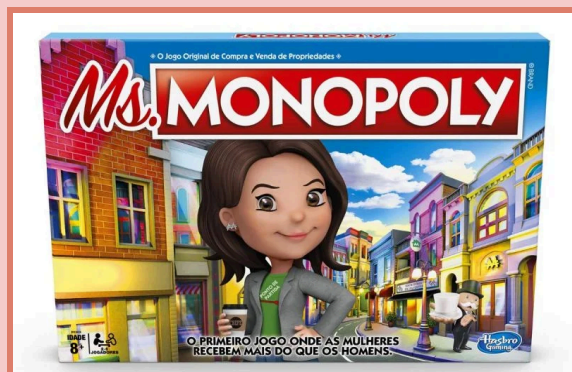
Ms. Monopoly

Ano: 2019

Autores(as): Hasbro Gaming

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 8+



Tema específico: Igualdade de gênero e feminismo

Objetivos: Investir em invenções e acumular riquezas, enquanto aprende sobre as contribuições das mulheres na economia e na sociedade.

Orientações ao(a) professor(a): derivado do clássico Monopoly, traz como principal proposta a valorização das conquistas femininas e o enfrentamento da desigualdade de gênero, especialmente no aspecto salarial. No jogo, as mulheres recebem mais dinheiro que os homens no início da partida e as propriedades tradicionais são substituídas por invenções femininas, como o Wi-Fi, colete à prova de balas e sistema de aquecimento solar, com bonificações associadas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à igualdade de gênero e ao feminismo, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre estereótipos, desigualdades e normas sociais. Você deve mediar as discussões, estimulando reflexão crítica sobre papéis de gênero, relações de poder e práticas sociais discriminatórias, incentivando empatia e respeito às diferenças. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem o feminismo, políticas de igualdade de gênero e direitos das mulheres,

promovendo conscientização sobre os impactos das desigualdades e formas de ação para a transformação social.

Localização:



Mulheres Super Triunfam

Ano: 2023

Autores(as): Universo UIA

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

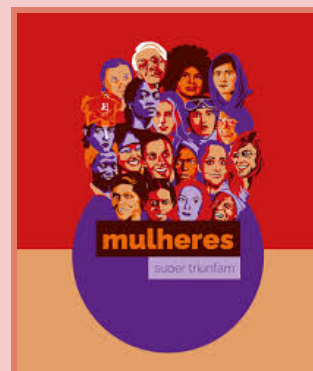
Público-alvo: 10+

Tema específico: Estereótipos de gênero

Objetivos: Apresentar personalidades históricas para jogar, aprender e se inspirar.

Orientações ao(a) professor(a): possui cartas com “superpoderes” (poder, impacto, coragem e fama), de personagens, reconhecendo e valorizando o legado de mulheres que marcaram a história, muitas vezes inviabilizadas e desconstruindo estereótipos de gênero, representando-as como protagonistas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à igualdade de gênero e ao feminismo, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre estereótipos, desigualdades e normas sociais. Você deve mediar as discussões, estimulando reflexão crítica sobre papéis de gênero, relações de poder e práticas sociais discriminatórias, incentivando empatia e respeito às diferenças. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem o feminismo, políticas de igualdade de gênero e direitos das mulheres,



promovendo conscientização sobre os impactos das desigualdades e formas de ação para a transformação social.

Localização:



Triunfo - Heroínas da História

Ano: 2021

Autores(as): Cia Guarda Chuva

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 7+

Tema específico: Igualdade de gênero e feminismo

Objetivos: Apresentar mulheres que marcaram a história do Brasil.

Orientações ao(a) professor(a): cada carta possui “superpoderes” como inovação, carisma e persistência, uma pequena descrição, ano de nascimento e a ilustração do rosto das mulheres, reconhecendo e valorizando o legado de mulheres que marcaram a história, muitas vezes inviabilizadas e desconstruindo estereótipos de gênero, representando-as como protagonistas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à igualdade de gênero e ao feminismo, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre estereótipos, desigualdades e normas sociais. Você deve mediar as discussões, estimulando reflexão crítica sobre papéis de gênero, relações de poder e práticas sociais discriminatórias, incentivando empatia e respeito às diferenças. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem o feminismo, políticas de igualdade de gênero e direitos das mulheres,





promovendo conscientização sobre os impactos das desigualdades e formas de ação para a transformação social.

Localização:



Vamos falar de masculinidade?

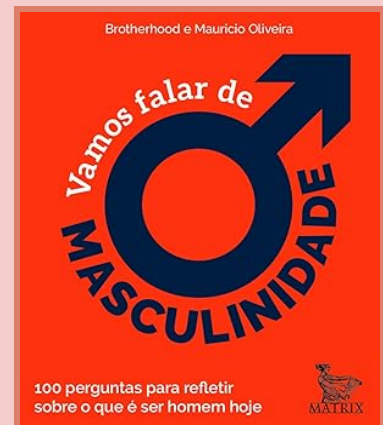
Ano: 2020

Autores(as): Brotherhood e Maurício Oliveira

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+

Tema específico: Masculinidade tóxica e machismo



Objetivos: Conscientizar sobre os efeitos negativos da masculinidade tóxica.

Orientações ao(a) professor(a): tem como proposta central refletir sobre os impactos da masculinidade tóxica e promover a desconstrução de estereótipos associados ao ser homem. A partir de questões provocativas, o material estimula mudanças nas atitudes e comportamentos, contribuindo para a construção de relações livres de violências.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à masculinidade tóxica, é essencial criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre comportamentos, estereótipos e padrões nocivos de masculinidade sem constrangimento. Você deve mediar as discussões, utilizando as perguntas do jogo para promover reflexões críticas sobre situações reais, estimulando análise sobre relações de poder, expectativas sociais e impactos negativos na vida de homens e mulheres. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, ética, cidadania e educação sexual. Recomenda-se complementar as atividades com materiais informativos que abordem formas diferentes de viver as masculinidades, relações igualitárias e

desconstrução de normas prejudiciais, promovendo conscientização e práticas sociais mais equitativas.

Localização:



Vidas Maria

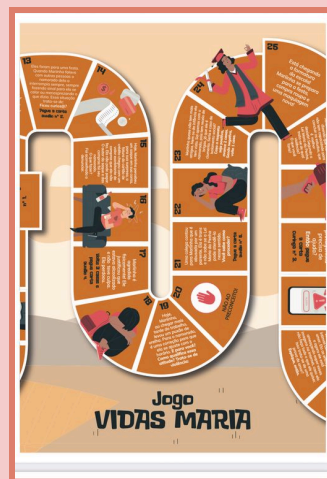
Ano: 2023

Autores(as): Cristiane da Silva Freitas Oliveira

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 14+

Tema específico: Violência de gênero



Objetivos: Refletir sobre os desafios diante da violência contra a mulher.

Orientações ao(a) professor(a): o tabuleiro está disposto em formato de trilha, composto por 39 casas, sendo 14 de imagens e 25 de situações problema, a partir das experiências da personagem fictícia Mariinha, de 15 anos. Ao cair em determinada casa, os jogadores devem interpretar a imagem realizando um comentário ou resolver a situação problema. O jogo possui “cartas auxílio” que ajudam fornecendo informações sobre a legislação e os direitos previstos na Lei Maria da Penha. Já as “cartas curinga” apresentam histórias reais de mulheres que enfrentaram e superaram contextos de violência, ou que lutaram por direitos, como Dandara, Marielle Franco, Anastácia, Naíde Teodósio, Mariana Ferrer e Maria da Penha.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à violência de gênero e à violência contra a mulher, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre situações sensíveis sem constrangimento. Você deve mediar as discussões, destacando que a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e que está frequentemente relacionada a estereótipos, desigualdades e padrões culturais machistas. Os jogos podem ser utilizados de forma

transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, saúde, ética e cidadania. Recomenda-se complementar a atividade com materiais informativos, incluindo a Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), abordando prevenção, denúncia e acolhimento às vítimas. A mediação docente deve estimular empatia, reflexão crítica e conscientização sobre o impacto da violência na vida das mulheres e na sociedade como um todo.

Localização:



Vidas Violetas

Ano: 2020

Autores(as): Maria Raquel Gomes Maia Pires

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 14+

Tema específico: Violência de gênero



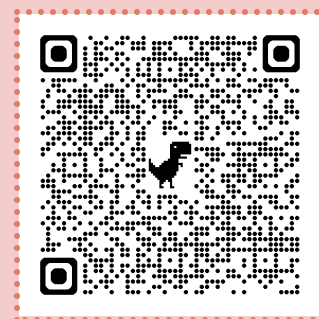
Objetivos: Abrir espaço para narrativas que colocam um ponto final na discriminação.

Orientações ao(a) professor(a): trabalha com contação de histórias colaborativas, onde os jogadores devem escolher uma “vida violeta” e começar a partir dela e das cartas recebidas a narrar uma história. Ainda há uma segunda etapa no estilo jogo Perfil, onde é necessário adivinhar qual personagem foi representada na narrativa construída, através de dicas. Entre as personagens estão Marta (futebolista), Madonna (cantora), Bertha Lutz (bióloga), Simone de Beauvoir (filósofa), Katherine Johnson (cientista), Carolina Maria de Jesus (escritora), Marielle Franco (ativista e política), Joana D’Arc (heroína histórica), entre outras. Dessa forma, o jogo valoriza as trajetórias de mulheres marcantes da história mundial, promovendo a reflexão sobre estereótipos e violências de gênero.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à violência de gênero e à violência contra a mulher, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre situações sensíveis sem constrangimento. Você deve mediar as discussões, destacando que a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e que está frequentemente relacionada a estereótipos,

desigualdades e padrões culturais machistas. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, saúde, ética e cidadania. Recomenda-se complementar a atividade com materiais informativos, incluindo a Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), abordando prevenção, denúncia e acolhimento às vítimas. A mediação docente deve estimular empatia, reflexão crítica e conscientização sobre o impacto da violência na vida das mulheres e na sociedade como um todo.

Localização:



Violetas

Ano: 2016

Autores(as): Maria Raquel Gomes Maia Pires

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 14+



Tema específico: Violência de gênero

Objetivos: Abrir espaço para narrativas que colocam um ponto final na discriminação.

Orientações ao(a) professor(a): trabalha através de um tabuleiro colaborativo em forma de rosa dos ventos, onde os jogadores se unem para conter a violência que se espalha sobre as cidades brasileiras (contidas no tabuleiro). O jogo possui dois tipos de peça, as peças violência e as peças cidadania, sendo que, o mesmo é vencido quando todas as peças violência forem eliminadas ou quando uma peça violência for encurralada por quatro peças cidadania. Os jogadores devem responder as perguntas corretamente, através de missões, para acabar com os estereótipos de gênero e tudo que desconhece os aspectos relacionados à violência contra a mulher, para adicionar peça cidadania ao tabuleiro. Caso errem, uma peça violência será adicionada.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar temáticas relacionadas à violência de gênero e à violência contra a mulher, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e respeitoso, no qual os(as) estudantes possam dialogar sobre situações sensíveis sem constrangimento. Você deve mediar as discussões, destacando que a violência de gênero pode se manifestar de diferentes formas (física, psicológica, sexual, patrimonial e moral) e que está frequentemente relacionada a estereótipos, desigualdades e padrões culturais machistas. Os jogos podem ser utilizados de forma

transversal em diversas disciplinas, integrando debates sobre direitos humanos, saúde, ética e cidadania. Recomenda-se complementar a atividade com materiais informativos, incluindo a Lei Maria da Penha (Lei 11.340/2006), abordando prevenção, denúncia e acolhimento às vítimas. A mediação docente deve estimular empatia, reflexão crítica e conscientização sobre o impacto da violência na vida das mulheres e na sociedade como um todo.

Localização:





Jogos - Categoria 5

Abordagem de educação sexual essencialmente biológica, orgânica e terapêutica

Querido(a) professor(a), nesta categoria é possível identificar uma abordagem de educação sexual que se mantém essencialmente biológica, orgânica e terapêutica. Nesses casos, a sexualidade é tratada de forma restrita, limitada às questões biológicas e orgânicas do corpo, com foco na prevenção em saúde e desvinculada dos contextos culturais e sociais.

Todos os jogos aqui apresentados possuem foco no ensino de temas biológicos da sexualidade, como IST, métodos contraceptivos, fecundação, gametogênese e gravidez. Não podemos excluir e nem diminuir a importância do trabalho desses temas, já que os mesmos constituem a base do aprendizado sobre a reprodução e a prevenção e muitos adolescentes ainda desconhecem informações básicas sobre esses temas, o que os torna mais vulneráveis a riscos e decisões não seguras (Rocha, 2023).

A educação sexual, ao abordar esses tópicos com fundamentação científica e linguagem adequada, contribui não apenas para o esclarecimento, mas também para o desenvolvimento de atitudes responsáveis e conscientes. Como aponta Bortolozzi (2020), é por meio do domínio dessas informações que os adolescentes podem exercer sua sexualidade com mais segurança e autonomia. No entanto, esses conteúdos não devem ser isolados de uma visão crítica e ampla: a educação sexual emancipatória, baseada em direitos humanos, sexuais e reprodutivos, permite incluir também discussões sobre gênero e desigualdades. Mesmo em conteúdos eminentemente biológicos, é possível e necessário estimular os estudantes a questionarem crenças

normativas e compreenderem como as desigualdades de poder podem afetar sua saúde sexual e reprodutiva.

Alguns jogos apresentados nesse bloco, trabalham a prevenção do abuso e violência sexual infantil, através da abordagem de conteúdos relacionados ao cuidado com o corpo e aos órgãos genitais. De acordo com Bortolozzi (2022), é importante investir em uma educação sexual adequada desde a infância, pois ao incentivarmos as crianças a conversarem abertamente sobre temas ligados à sexualidade, aumentamos significativamente as chances de que se sintam à vontade para relatar possíveis casos de violência. Quando a criança aprende a identificar corretamente as partes do corpo, conhece os nomes das genitálias e recebe orientações sobre o que constitui violência sexual, ela se torna mais apta a reconhecer situações de perigo e, caso passe por algo, saberá como e a quem contar.

Também vale ressaltar o que chamamos de abordagem terapêutica: está voltada ao caráter psicológico do sujeito e ligada a consultórios de orientações, utilizando técnicas de terapia individual ou grupal (Furlani, 2017). Não exatamente buscam curar os sujeitos, mas foram desenvolvidos para que os mesmos possam refletir sobre seus próprios anseios e para autoconhecimento, buscando autoconfiança e mudanças de comportamento.



BinSex

Ano: 2019

Autores(as): Ediane da Silva e Yalin Brizola Yared

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito






Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Promover o acesso à informação, ao conhecimento científico e à educação sexual esclarecedora.

Orientações ao(a) professor(a): sua dinâmica, estruturada no formato de bingo, promove a fixação de conhecimentos biológicos por meio de perguntas diretas, cujas respostas são marcadas nas cartelas. As perguntas possuem caráter predominantemente técnico e informativo sobre saúde sexual e reprodutiva, prevenção das IST e métodos contraceptivos.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva,

BINSEX				
B	I	N	G	O
	LAQUEADURA	HERPES	HIV	
CAMISINHA	ESPERMICIDA		ANEL VAGINAL	BELAR
VASECTOMIA	PERÍODO FÉRTIL	HÍMEM	POLUÇÃO	ACNE
DIA FÉRTIL		ABRAÇAR		PREPÚCIO

garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Caça Figuras - Conhecendo o Corpo Humano

Ano: 2023

Autores(as): Pais & Filhos

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 4+

Tema específico: Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia

Objetivos: Identificar e relacionar as partes do corpo humano.

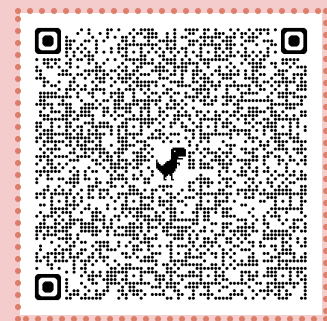
Orientações ao(a) professor(a): auxilia no aprendizado de partes do corpo humano e no desenvolvimento da coordenação motora fina, utilizando uma dinâmica extremamente simples a partir de dois quebra-cabeças. Um deles associa as partes do corpo, com o nome e a imagem e o outro associa as partes a suas respectivas funções. O material não cita órgãos sexuais e nem vem acompanhado de manual, sendo indicado para crianças pequenas, crianças com deficiência intelectual ou transtorno do espectro autista (TEA) e doenças raras, porém o professor pode adaptar para abordar sexualidade através do material.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a



articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Caminhos da Segurança

Ano: 2021

Autores(as): Karla Julianne

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 6+



Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): trabalha com conteúdos funcionais sobre o corpo, segurança e prevenção ao abuso infantil, através de perguntas. Aproxima-se da abordagem terapêutica, por estimular o desenvolvimento da autonomia, a verbalização de sentimentos e a construção de vínculos de confiança com adultos.

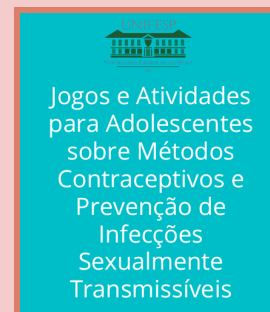
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção,

abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Cartilha - Dominó da Prevenção



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos e as IST.

Orientações ao(a) professor(a): cada peça de dominó deve conter uma imagem de um método contraceptivo e a definição de algum outro método, de modo a compreender melhor seus usos.

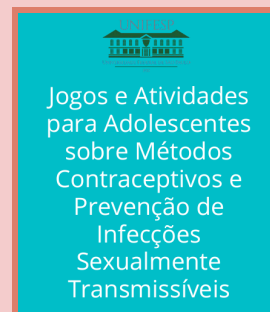
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e

tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Estratégia: Balão no pé



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Conscientizar da importância da prevenção na hora do sexo, pois na atividade é tratada a relação de o que fazer para se defender durante uma festa, de maneira a não engravidar ou se contaminar com IST.

Orientações ao(a) professor(a): Com o uso de balões amarrados no tornozelo, os jogadores devem estourar os balões dos colegas quando a música pausar. Essa é uma atividade de aquecimento, onde se promove a descontração dos jogadores para futuros jogos.

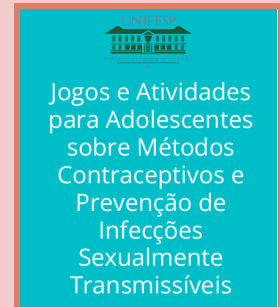
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e

promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Estratégia: Quem vê cara não vê IST



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Conscientizar da importância da prevenção na hora do sexo.

Orientações ao(a) professor(a): propõe uma dinâmica onde os participantes compartilham copos contendo água e vinagre, simulando a transmissão invisível de uma IST, sendo revelado apenas no final através da solução de repolho roxo.

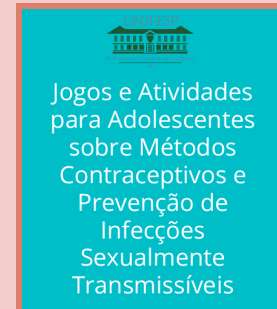
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a

articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Estratégia: Sensibilidade à camisinha



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Aprender que a camisinha não tira a sensibilidade ao toque na hora da relação sexual.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em “vestir” a camisinha no braço e passar objetos para testar se ocorre perda de sensibilidade na pele.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a

articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Gincana: Bebê quente



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e a prevenção da gravidez indesejada na adolescência.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo se baseia no princípio da "batata quente", porém é jogado com um(a) boneco(a). Irá tocar uma música e os jogadores irão passar o boneco de mão em mão. Quando a música parar, o aluno que estiver com o boneco na mão terá que comentar sobre algumas características de um método contraceptivo escolhido pelo aplicador. Caso o jogador não saiba responder ou erre a resposta, ele assume o papel de "grávido" e deverá responder algumas questões sobre como proceder após sexo sem proteção.

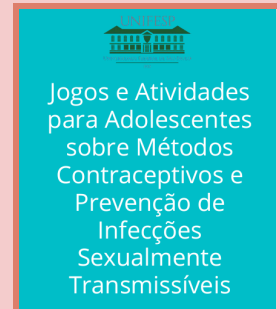
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes

se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Gincana: Brincadeira com bexigas



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e as IST.

Orientações ao(a) professor(a): Nesse jogo, a cada rodada, cada jogador/equipe terá que responder à pergunta correspondente ao número sorteado na urna. Caso acerte e o adversário erre, ele terá o direito de estourar uma bexiga do jogador adversário.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a

articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Gincana: O show da gestação

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e a prevenção da gravidez indesejada.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em uma gincana eliminatória, em que só as equipes ganhadoras da etapa anterior avançam para a próxima etapa.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e



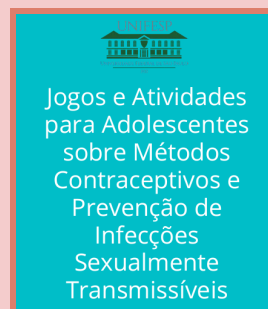
Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Gincana: Paternidade/maternidade agora ou depois?



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito


Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Demonstrar as responsabilidades que são ter um filho e prevenir gravidez indesejada.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste na entrega de um formulário, com alguns itens necessários para cuidar de um filho, e os jogadores terão que supor o valor de cada item.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e

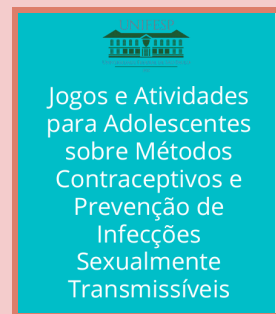


promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Gincana: Previna-se já!



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em uma gincana entre jogadores em que cada um representa uma classe de método contraceptivo: camisinha, anticoncepcional, pílula do dia seguinte ou DIU. Um jogador irá disputar com o outro após o sorteio das urnas, que irá definir quem faz a pergunta (método desafiador) e quem responde (método desafiado).

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Gincana: Revezamento



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

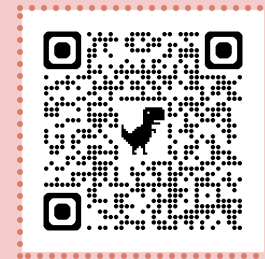
Objetivos: Compreender melhor o uso dos métodos contraceptivos e as IST.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em um compartilhamento de conhecimento acerca de infecções sexualmente transmissíveis e de métodos contraceptivos. Cada equipe deverá escrever o que sabe sobre seu tema sorteado numa folha, que será passada para as outras equipes para que estas completem a resposta ou adicionem conhecimento. Cada equipe terá uma cor de caneta correspondente e uma caneta amarela será usada para sinalizar casos de dúvidas.

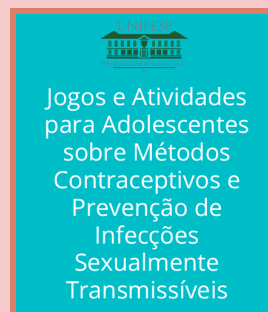
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e

promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Jogo da memória da prevenção



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Aprender sobre métodos contraceptivos, prevenção de gravidez e IST.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em um jogo da memória em que os jogadores deverão virar as cartas até acharem os pares correspondentes.


Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas,

vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quebra-cabeça da prevenção



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em um quebra-cabeça, no qual os jogadores devem encaixar todas, ou o maior número, de peças. Cada peça será conquistada pelos jogadores à medida que forem acertando as questões.

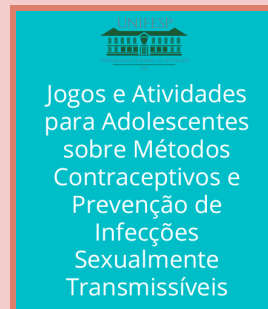
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e

tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz: Ação e reação



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST, por meio de perguntas cujas respostas são alternativas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz: Aprendendo os métodos contraceptivos



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre Métodos Contraceptivos, Prevenção da Gravidez Indesejada e Prevenção de IST, por meio de perguntas de diferentes níveis de dificuldade.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você

deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.


Localização:



Cartilha - Quiz da proteção

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva Domingos.



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

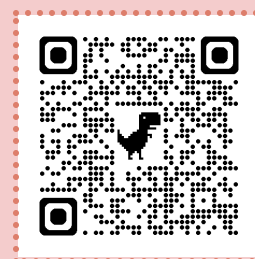
Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, os alunos terão que escolher a alternativa que corresponde à resposta correta da pergunta contida no cartão sobre o método contraceptivo correspondente.

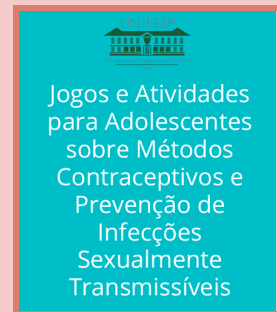
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e

tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz das IST



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Conscientizar sobre a prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre a prevenção de IST, com o uso de "Folha de Respostas" contendo as imagens das IST e perguntas de verdadeiro ou falso.

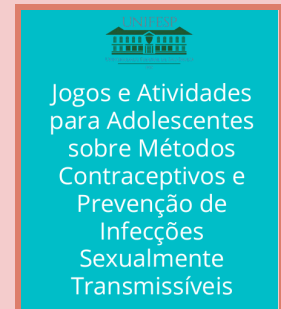
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a

artibulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz dos métodos contraceptivos



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre os métodos contraceptivos, com o uso de "Folha de Respostas" contendo as vantagens e desvantagens dos métodos contraceptivos e perguntas de verdadeiro ou falso.

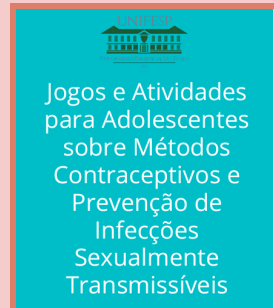
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz: em busca do uso correto dos métodos contraceptivos



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST, por meio da procura da carta que contém a resposta correta.

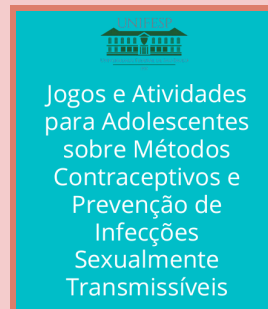
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e

promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz: Jogo da roleta



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST, por meio da resposta da alternativa correta sobre a categoria sorteada na roleta.

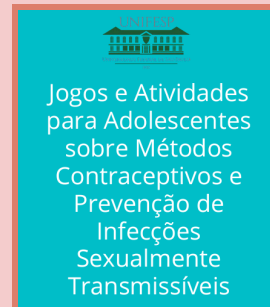
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz: Mito ou realidade?



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST, por meio de perguntas de "mito" e "realidade", tendo a possibilidade de justificar sua escolha.

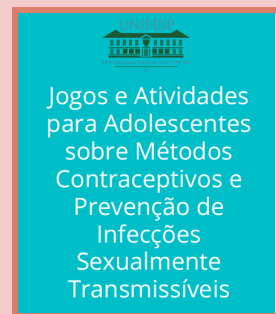
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e

promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Quiz: Segura o tchan



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST.

Orientações ao(a) professor(a): Esse jogo se desenvolverá preferencialmente em uma disputa de equipes. Nele, são testados os conhecimentos dos alunos sobre métodos contraceptivos, prevenção da gravidez indesejada e prevenção de IST, por meio de perguntas de "verdadeiro" ou "falso".

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Tabuleiro: acerte e avance



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos e as IST.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em um tabuleiro de 25 casas que os jogadores terão que percorrer respondendo às questões sobre os métodos contraceptivos e sobre IST, a partir do sorteio prévio das questões.

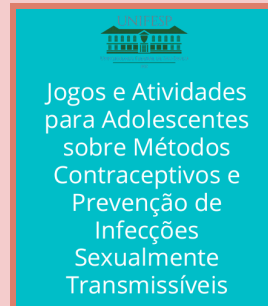
Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a

articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Tabuleiro: adivinha qual é?



Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

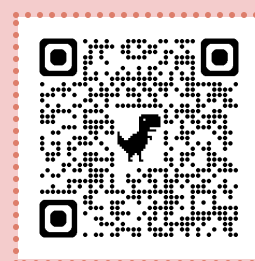
Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em um tabuleiro de 15 casas que os jogadores terão que percorrer respondendo às questões sobre as características dos métodos contraceptivos, a partir de dicas fornecidas pelo aplicador do jogo.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a

articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Cartilha - Tabuleiro: proteja-se se souber!



Jogos e Atividades
para Adolescentes
sobre Métodos
Contraceptivos e
Prevenção de
Infecções
Sexualmente
Transmissíveis

Ano: 2021

Autores(as): Cláudia Fegadolli, Fernanda Carolina Jusinskas Furlan, Maria Gabriella Simões Alves de Oliveira, Pamela Russini Zanatto, Bruno Pereira da Silva e Thiago da Silva Domingos.

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Compreender melhor o uso de métodos contraceptivos.

Orientações ao(a) professor(a): O jogo consiste em um tabuleiro com formato de sistema reprodutor feminino, que contém casas correspondentes à três categorias de perguntas: múltipla escolha, verdadeiro ou falso, e pergunta aberta. Os jogadores farão as perguntas para seus adversários, correspondente à categoria da casa em que os mesmos se encontram. Os jogadores só avançam no jogo caso acertem a resposta.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e

promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Comportamento adolescente

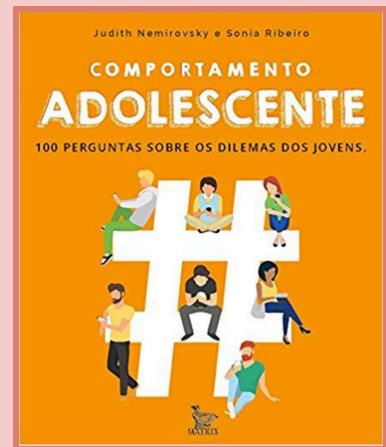
Ano: 2019

Autores(as): Judith Nemirovsky e Sonia Ribeiro

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+

Tema específico: Relacionamentos interpessoais



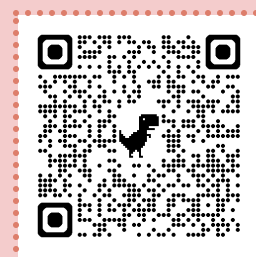
Objetivos: Refletir sobre o cotidiano, contribuir com a jornada e dar apoio para suas dúvidas existenciais.

Orientações ao(a) professor(a): apresenta questões sobre autoestima, relações sociais, dilemas morais e saúde emocional. Embora inclua algumas perguntas que abordam sexualidade, violência sexual, racismo, gravidez e IST, esses temas não compõem o foco principal do jogo, aparecendo como tópicos pontuais dentro de um repertório amplo de situações relacionadas ao cotidiano dos adolescentes. Trata-se então de um material que atua mais como mediador de conversas sobre comportamentos.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática dos relacionamentos interpessoais, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e livre de julgamentos, onde os adolescentes possam dialogar sobre sentimentos, experiências, comportamentos e vivências diversas relacionadas à sexualidade. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, permitindo debates sobre identidade de gênero, papéis de gênero, diversidade sexual, transfobia, machismo, feminismo, mitos sexuais e situações cotidianas que demandam reflexão crítica. O jogo oferece oportunidades para problematizar normas sociais e exercita o pensamento crítico diante de conflitos reais. Você deve atuar, mediando com sensibilidade,

incentivando a escuta ativa, desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da sexualidade adolescente.

Localização:



Como sou? Como me vejo?

Ano: 2023

Autores(as): Ariádny Abbud

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 7+



Tema específico: Relacionamentos interpessoais

Objetivos: Psicoeducar sobre emoções; monitorar o humor; identificar pensamentos; psicoeducar o modelo cognitivo; identificar crenças; auxiliar no diagnóstico de transtornos alimentares.

Orientações ao(a) professor(a): busca psicoeducar sobre as emoções; monitorar o humor; verificar como o aluno se enxerga (visão de si); identificar pensamentos; psicoeducar o modelo cognitivo; realizar reestruturação cognitiva; identificar crenças; e auxiliar no diagnóstico de transtornos alimentares. Ele pode ajudar e auxiliar educadores na identificação de abusos sexuais sofridos.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática dos relacionamentos interpessoais, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e livre de julgamentos, onde os adolescentes possam dialogar sobre sentimentos, experiências, comportamentos e vivências diversas relacionadas à sexualidade. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, permitindo debates sobre identidade de gênero, papéis de gênero, diversidade sexual, transfobia, machismo, feminismo, mitos sexuais e situações cotidianas que demandam reflexão crítica. O jogo oferece oportunidades para entender emoções, sentimentos e pensamentos. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa, desconstruindo estigmas

e normas restritivas, promovendo reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da sexualidade adolescente.

Localização:



Corpo Humano

Ano: 2023

Autores(as): Pais & Filhos

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 9+



Tema específico: Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia

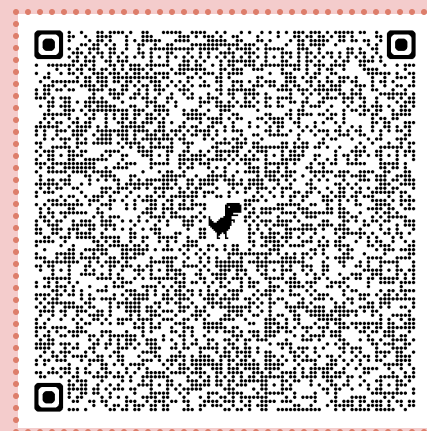
Objetivos: Testar seus conhecimentos sobre o corpo humano e seus sistemas.

Orientações ao(a) professor(a): combina a dinâmica de quiz com quebra-cabeça, onde os jogadores só recebem uma peça à medida que acertam alguma questão. As questões focam majoritariamente em conteúdos biológicos sobre sistema nervoso, ósseo, muscular, cardiovascular e respiratório, possuindo apenas quatro cartas relacionadas a conteúdos sobre sistema reprodutor, gravidez, hormônios, etc., sendo duas delas questões de curiosidade e duas delas com perguntas propriamente ditas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva,

garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Decidix



Ano: 2018

Autores(as): Daniela Tavares Gontijo, Rosana Juliet Silva Monteiro, Marcela Paula Conceição de Andrade Oliveira e Luciane Soares de Lima

Disponibilidade: Jogo digital e gratuito

Público-alvo: 10+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Refletir ações de promoção de saúde sexual e reprodutiva com adolescentes

Orientações ao(a) professor(a): trata da gravidez na adolescência e métodos contraceptivos (especificamente camisinha masculina). Ele é um jogo digital que simula uma conversa entre o jogador e uma amiga, onde o mesmo deve dar conselhos sobre certas situações. Ele termina mostrando como usar corretamente a camisinha masculina e indicando sites seguros para que o adolescente acesse caso passe por situações semelhantes. **ATENÇÃO:** Solicitação pelo e-mail nepvias.ufpe@gmail.com.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas,

vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Espelho, espelho meu

Ano: 2020

Autores(as): Idea jogos pedagógicos

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 3+

Tema específico: Estereótipos de gênero

Objetivos: Estimular o autoconhecimento e a percepção da autoimagem.

Orientações ao(a) professor(a): trabalha autoestima, autoimagem e autoconsciência. A cada rodada, um jogador escolhe três cartas de animais (entre as 65 disponíveis) e apresenta uma pergunta relacionada à sua autoimagem ou sentimentos, que será apresentada no espelho e os outros jogadores devem identificar qual animal representa melhor a resposta correta, promovendo a reflexão sobre características pessoais e emoções.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar a temática dos estereótipos de gênero aqui, é fundamental criar um ambiente seguro, acolhedor e livre de julgamentos, onde os adolescentes possam dialogar sobre sentimentos, experiências, comportamentos e vivências diversas relacionadas à sexualidade. O jogo pode ser explorado de forma transversal em diversas disciplinas, oferecendo oportunidades para entender emoções, sentimentos e pensamentos. Você deve atuar, mediando com sensibilidade, incentivando a escuta ativa, desconstruindo estigmas e normas restritivas, promovendo



reflexões e valorizando a diversidade de experiências e expressões da sexualidade adolescente.

Localização:



Eu me protejo - Dominó



Ano: 2019

Autores(as): Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida

Disponibilidade: Jogo físico/digital gratuito

Público-alvo: 6+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

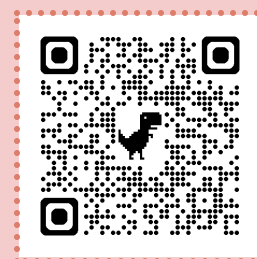
Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): para que duas peças se encaixem, o jogo traz perguntas e reflexões que favorecem o desenvolvimento da autonomia e da consciência sobre os próprios corpos, os sentimentos e as redes de apoio. **ATENÇÃO:** o jogo pode ser acessado de forma online ou impresso pelo(a) professor(a).

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a

vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Eu me protejo - Lince



Ano: 2019

Autores(as): Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida

Disponibilidade: Jogo físico/digital gratuito

Público-alvo: 6+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

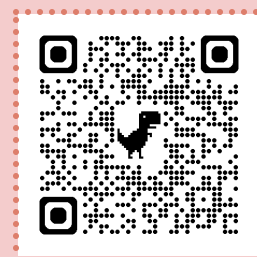
Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): está voltado para crianças menores e trabalha principalmente associação de imagens de autoproteção e diversidade. **ATENÇÃO:** o jogo pode ser acessado de forma online ou impresso pelo(a) professor(a).

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção,

abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Eu me protejo - Memória



Ano: 2019

Autores(as): Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida

Disponibilidade: Jogo físico/digital gratuito

Público-alvo: 6+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

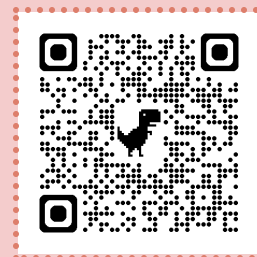
Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): está voltado para crianças menores e trabalha principalmente associação de imagens de autoproteção e diversidade. **ATENÇÃO:** o jogo pode ser acessado de forma online ou impresso pelo(a) professor(a).

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção,

abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Eu me protejo - Quebra-cabeça



Ano: 2019

Autores(as): Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida

Disponibilidade: Jogo físico/digital gratuito

Público-alvo: 6+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): para que uma peça do quebra-cabeça se revele, o jogo traz perguntas e reflexões que favorecem o desenvolvimento da autonomia e da consciência sobre os próprios corpos, os sentimentos e as redes de apoio. **ATENÇÃO:** o jogo pode ser acessado de forma online ou impresso pelo(a) professor(a).

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos

educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Eu me protejo - Trilha



Ano: 2019

Autores(as): Paula Ayub, Paulo Gomes, Neusa Maria e Patricia Almeida

Disponibilidade: Jogo físico/digital gratuito

Público-alvo: 6+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

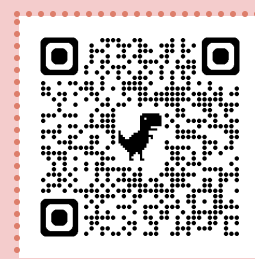
Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): para andar as casas do tabuleiro, o jogo traz perguntas e reflexões que favorecem o desenvolvimento da autonomia e da consciência sobre os próprios corpos, os sentimentos e as redes de apoio. **ATENÇÃO:** o jogo pode ser acessado de forma online ou impresso pelo(a) professor(a).

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a

vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Expresso Anatomia

Ano: 2022

Autores(as): Danielle Paes Branco

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 14+



Tema específico: Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia

Objetivos: Deduzir qual é a parte do corpo misteriosa através do acúmulo de cartas.

Orientações ao(a) professor(a): contém cinco cartas para cada sistema do corpo humano (cardiovascular, endócrino, digestório, nervoso, renal, respiratório e reprodutor). Focando no sistema reprodutor, as cartas de tuba uterina, útero, canal vaginal, pênis e próstata apresentam pequenas descrições desses componentes, com o objetivo de fixar o conteúdo. Os jogadores devem gerenciar suas cartas, da forma mais rápida possível, para completar um dos sistemas do corpo.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva,

garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



HIV/AIDS - Jogo de Tabuleiro



Ano: 2021

Autores(as): Cynthia Iszlaji, Érika Augusta da Silva e Gabriele Lopes Silva

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 10+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Permite o aprendizado sobre prevenção do HIV e AIDS em diferentes contextos.

Orientações ao(a) professor(a): desenvolvido pelo Museu de Microbiologia do Instituto Butantan, é um material muito relevante na educação em saúde, possuindo caráter informativo e preventivo, características desta categoria. O jogo tem como objetivo informar sobre o HIV, suas formas de transmissão, métodos de prevenção, tratamento e aspectos históricos e legais relacionados à epidemia.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Jogo de Corpo

Ano: 2005

Autores(as): Instituto Kaplan

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Auxiliar educadores no trabalho de educação sexual em salas de aula.

Orientações ao(a) professor(a): prioriza conteúdos relacionados à prevenção das IST, HIV e AIDS e gravidez na adolescência, centrando-se em uma perspectiva que associa a sexualidade a riscos e responsabilidades, típica de uma abordagem médico-higienista.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico e da perspectiva trazida pelo jogo –



médico-higienista – abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Mapa do Corpo

Ano: 2021

Autores(as): Karla Julianne

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 8+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

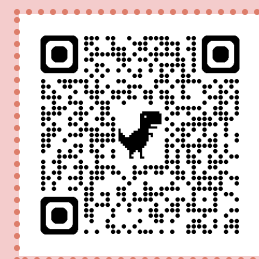
Orientações ao(a) professor(a): utiliza um corpinho feito de pelúcia e canetas coloridas, para que, como relatado pela própria autora, os profissionais possam trabalhar a identificação do corpo e suas marcas físicas e psíquicas com adultos e crianças. Também pode ser usado como recurso para investigar casos de suspeita de maus tratos físicos e sexuais com crianças. O jogo oferece uma abordagem lúdica e interativa, favorecendo uma experiência manual e sensorial.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos



educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Mitos e verdades sobre IST

Ano: 2021

Autores(as): Bianca Vieira

Disponibilidade: Jogo digital e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Conhecer as infecções sexualmente transmissíveis.

Orientações ao(a) professor(a): configura-se como um quiz cuja proposta central é avaliar e promover conhecimentos sobre as IST, com base na dinâmica de verdadeiro ou falso, voltado para a prevenção.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível



ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Não me toca, seu boboca!

Ano: 2024

Autores(as): Editora Aletria

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 7+



Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Combater o abuso sexual infantil, ensinando as crianças a diferença de assédio e carinho.

Orientações ao(a) professor(a): deve ser utilizado após a leitura do livro, que está voltado para a prevenção da violência e abuso sexual infantil. A estrutura do jogo oferece situações-problema, nas quais as crianças devem decidir, com apoio de um adulto mediador, se o cenário é seguro ou perigoso. Três pontos chamam a atenção, o primeiro é o fato de ter um material bastante elaborado e complexo, com explicações detalhadas ao mediador, o segundo é a apresentação de três formas de jogar diferentes, sendo seu tabuleiro móvel, e por fim, o manual do professor oferece atividades para além do jogo, apresentando inúmeras possibilidades metodológicas para o trabalho do tema.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os

jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência. É muito importante que o livro complementar seja utilizado como introdução e/ou complementação durante as atividades.

Localização:



Não me toque

Ano: 2019

Autores(as): Regina Lopes e Roberta Nascimento

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+



Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Detectar o mais precocemente possível, elucidar e moderar os impactos negativos causados pela vivência do trauma do abuso e violência sexual.

Orientações ao(a) professor(a): utiliza perguntas altamente sensíveis e cuidadosamente elaboradas para facilitar a expressão verbal de experiências traumáticas, muitas vezes silenciadas ou bloqueadas pela criança, lidando com a proteção do corpo e os limites do toque.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção,

abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Prevenix

Ano: 2021



Autores(as): Daniela Tavares Gontijo e Silvia Roberta Peixoto Silva de Oliveira

Disponibilidade: Jogo digital e gratuito

Público-alvo: 12+

Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Refletir ações de promoção de saúde sexual e reprodutiva com adolescentes.

Orientações ao(a) professor(a): foi desenvolvido com o objetivo de mediar ações educativas com grupos adolescentes sobre transmissão, sinais e sintomas, tratamento e prevenção de IST (HIV e AIDS, HPV, Sífilis, Hepatites virais, Clamídia, Gonorréia e Tricomoniase). O jogo possui um tabuleiro com pinos de cores diferentes para representar jogadores ou grupos, uma roleta com 7 espaços que correspondem a 6 temas específicos e 1 aleatório, onde cada temática contém afirmativas que deverão ser respondidas como verdadeiras ou falsas. **ATENÇÃO:** Solicitação pelo e-mail nepvias.ufpe@gmail.com.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



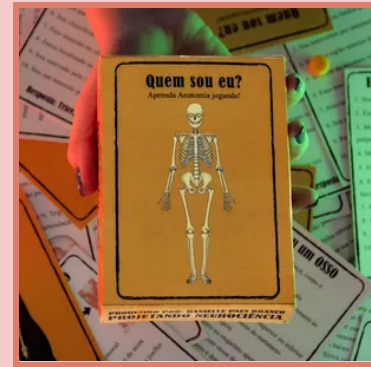
Quem sou eu? Aprenda anatomia jogando

Ano: 2022

Autores(as): Danielle Paes Branco

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 8+



Tema específico: Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia

Objetivos: Usar dicas para deduzir qual é a parte do corpo misteriosa.

Orientações ao(a) professor(a): apesar de possuir uma dinâmica interessante baseada no jogo comercial Perfil, não trabalha questões relacionadas a sistema reprodutor e órgãos sexuais, focando especialmente na revisão de ossos, músculos e articulações específicas do corpo humano. Uma dica seria adaptá-lo para contemplar os conteúdos relacionados ao sistema reprodutor.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível

ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:



Segredos e Ameaças

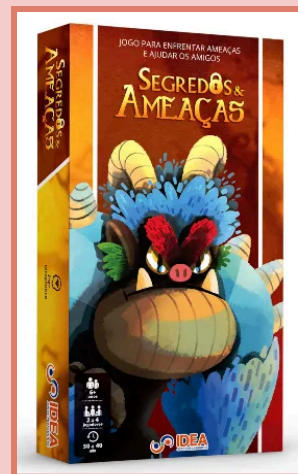
Ano: 2019

Autores(as): Idea jogos pedagógicos

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 6+

Tema específico: Bullying e abuso e violência sexual infantil



Objetivos: Auxiliar crianças a lidarem com situações desafiadoras, ajudando a diferenciar segredos bons e ruins.

Orientações ao(a) professor(a): ensina de forma lúdica a reconhecer situações seguras e inseguras, compreender a diferença entre segredos que podem ou não ser guardados e saberem a quem recorrer diante de ameaças ou violências, mas não necessariamente está ligado à sexualidade. O jogo atua como uma ferramenta educativa preventiva, estimulando o desenvolvimento de habilidades de autoproteção e segurança pessoal, sendo recomendado para o uso com acompanhamento de adultos responsáveis.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao bullying e abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos

educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Semáforo do Toque

Ano: 2021

Autores(as): Karla Julianne

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 3+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Prevenir o abuso sexual infantil.

Orientações ao(a) professor(a): utiliza quebra-cabeça com a localização das partes do corpo associadas às cores vermelho, amarelo e verde do semáforo, para indicar “não pode”, “atenção” e “pode”, respectivamente a toques de outras pessoas.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção,



abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Semáforo do Toque

Ano: 2024

Autores(as): BrinqMutti

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 3+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Prevenir o abuso e trabalhar sexualidade infantil.

Orientações ao(a) professor(a): utiliza a dinâmica de categorizar as partes do corpo que podem ser tocadas, as que merecem atenção e as que não podem ser tocadas, fazendo alusão às cores do semáforo, verde, amarelo e vermelho, respectivamente.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção,



abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência.

Localização:



Trilha da Proteção

Ano: 2021



Autores(as): Caroline Arcari, Lauriane Marília de Lima Costa e Pollyana Schervenski

Disponibilidade: Jogo físico e gratuito

Público-alvo: 6+

Tema específico: Abuso e violência sexual infantil

Objetivos: Desenvolver conceitos e atitudes de proteção, auxiliando a diminuição da vulnerabilidade à Abuso e violência sexual infantil por meio da informação, do conhecimento do corpo, da busca de ajuda e da comunicação.

Orientações ao(a) professor(a): deve ser utilizado após a leitura do livro “Pipo e Fifi” (download gratuito), o que já evidencia que ele faz parte de uma sequência didática estruturada com o objetivo de que a criança desenvolva conceitos e atitudes de proteção, priorizando conhecimentos sobre o corpo, noções de proteção da saúde física, emocional e integridade corporal da criança, toques seguros e prevenção da violência sexual infantil.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos relacionados ao abuso e violência sexual infantil, é fundamental criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual crianças e adolescentes se sintam confortáveis para expressar dúvidas, medos e experiências, sempre respeitando seus limites. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, orientando sobre sinais de alerta, procedimentos de proteção e canais de denúncia, promovendo o entendimento ético e responsável sobre o tema. Os

jogos podem ser utilizados em reuniões de equipe, formações ou dinâmicas em sala, articulando conhecimentos sobre prevenção, escuta e direitos da criança e do adolescente. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos educativos sobre a Lei 13.431/2017, prevenção ao abuso, cuidados de proteção e apoio a vítimas. É possível ainda expandir as discussões para além do aspecto de prevenção, abordando também questões sociais relacionadas a gênero, estereótipos e desigualdades que contribuem para situações de violência. É muito importante que o livro complementar seja utilizado como introdução e/ou complementação durante as atividades.

Localização:



Tudo Explicadinho!

Ano: 2020

Autores(as): Cynthia Borges de Moura

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 7+



Tema específico: Relacionamentos interpessoais

Objetivos: Conversar sobre sexualidade com crianças.

Orientações ao(a) professor(a): recomenda-se que o material seja trabalhado após a leitura do livro de mesmo título e que o manual seja lido para um bom aproveitamento do jogo, já que possui fácil compreensão. Esse jogo trabalha aspectos biológicos que envolvem anatomia e fisiologia dos órgãos sexuais feminino e masculino, gravidez, fecundação, métodos contraceptivos e IST, de forma lúdica e ilustrativa. Os jogadores devem andar pelo tabuleiro respondendo perguntas e caso tenham dificuldade em responder, podem consultar as informações no livro.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia e também relacionamentos interpessoais, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares

podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico, abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades. É muito importante que o livro complementar seja utilizado como introdução e/ou complementação durante as atividades.

Localização:



Vale Sonhar: o despertar para o sonho

Ano: 2007

Autores(as): Instituto Kaplan

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+




Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Propiciar a identificação de um sonho e o impacto da gravidez não planejada na adolescência no projeto de vida.

Orientações ao(a) professor(a): seu objetivo central está focado na prevenção da gravidez na adolescência, situações de risco para gravidez precoce e apresentação de métodos contraceptivos, respectivamente, a partir da responsabilização individual dos jovens e da associação entre planejamento de vida e escolhas sexuais. Espera-se que os alunos que embarcam grávidos no trajeto imaginário do jogo sintam mais os impactos negativos da gravidez não planejada em seus projetos de vida, criando uma espécie de pânico e medo. **ATENÇÃO:** não é produto físico para compra, ele faz parte de um programa oferecido por instituições de ensino ou projeto educacional.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a



articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico e da perspectiva trazida pelo jogo – médico-higienista – abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Vale Sonhar: nem toda relação sexual engravida

Ano: 2007

Autores(as): Instituto Kaplan

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+


Tema específico: Sistema reprodutor, anatomia e fisiologia

Objetivos: Conhecer os processos de reprodução humana e saber identificar as práticas sexuais de risco.

Orientações ao(a) professor(a): seu objetivo central está focado na prevenção da gravidez na adolescência, situações de risco para gravidez precoce e apresentação de métodos contraceptivos, respectivamente, a partir da responsabilização individual dos jovens e da associação entre planejamento de vida e escolhas sexuais. São trabalhados os aparelhos reprodutores masculino e feminino internos e externos, menstruação, ovulação, espermatogênese e fecundação, bem como situações onde os alunos precisam identificar se apresentam ou não risco de haver uma gravidez, reforçando uma abordagem centrada na compreensão biológica dos processos reprodutivos e dos riscos associados à atividade sexual. **ATENÇÃO:** não é produto físico para compra, ele faz parte de um programa oferecido por instituições de ensino ou projeto educacional.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes





se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico e da perspectiva trazida pelo jogo – médico-higienista – abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Vale Sonhar: engravidar é uma escolha

Ano: 2007

Autores(as): Instituto Kaplan

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 10+




Tema específico: Saúde sexual, IST e métodos contraceptivos

Objetivos: Informar sobre métodos contraceptivos e promover a aprendizagem sobre o uso dos mesmos, focando o uso da camisinha e pílula do dia seguinte.

Orientações ao(a) professor(a): seu objetivo central está focado na prevenção da gravidez na adolescência, situações de risco para gravidez precoce e apresentação de métodos contraceptivos, respectivamente, a partir da responsabilização individual dos jovens e da associação entre planejamento de vida e escolhas sexuais. Destaca-se a apresentação dos métodos contraceptivos de barreira, hormonais, mecânicos, cirúrgicos e naturais. **ATENÇÃO:** não é produto físico para compra, ele faz parte de um programa oferecido por instituições de ensino ou projeto educacional.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e



tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico e da perspectiva trazida pelo jogo – médico-higienista – abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Valores em Jogo

Ano: 2007

Autores(as): Instituto Kaplan

Disponibilidade: Jogo físico e comercial

Público-alvo: 12+

Tema específico: Relacionamentos interpessoais



Objetivos: Oferecer suporte para os jogadores de modo que eles reflitam sobre seus projetos de vida, relacionamento afetivo sexual, bem como mitos, crenças, tabus e preconceitos relacionados à sexualidade.

Orientações ao(a) professor(a): prioriza conteúdos relacionados à prevenção das IST, HIV/AIDS e gravidez na adolescência, centrando-se em uma perspectiva que associa a sexualidade a riscos e responsabilidades, típica de uma abordagem médico-higienista. Discute os papéis de meninas e meninos em relações afetivas e tenta problematizar certos comportamentos em relacionamentos, especialmente no contexto da vulnerabilidade feminina, no entanto, traz em seu bojo valores heteronormativos que colaboram para legitimar a violência e a exclusão dos sujeitos que não se enquadram no grupo hegemônico.

Cuidados na abordagem do tema: Para trabalhar conteúdos biológicos, relacionados à saúde sexual, IST, métodos contraceptivos e aspectos do sistema reprodutor, anatomia e fisiologia, é importante criar um ambiente acolhedor e seguro, no qual os(as) estudantes se sintam confortáveis para tirar dúvidas e refletir sobre informações científicas. Você deve mediar as discussões, esclarecendo conceitos, corrigindo equívocos e promovendo o entendimento de dados e processos biológicos de forma clara e

responsável. Os jogos podem ser utilizados de forma transversal, favorecendo a articulação entre conhecimento biológico e práticas de prevenção, autocuidado e tomada de decisões conscientes. Materiais complementares podem incluir cartilhas, vídeos ou recursos didáticos sobre prevenção de IST, contracepção e saúde reprodutiva, garantindo que os estudantes recebam informações corretas e atualizadas. É possível ainda, expandir as discussões além do biológico e da perspectiva trazida pelo jogo – médico-higienista – abordando também questões sociais, como violências de gênero, diversidade, estereótipos e interseccionalidades.

Localização:

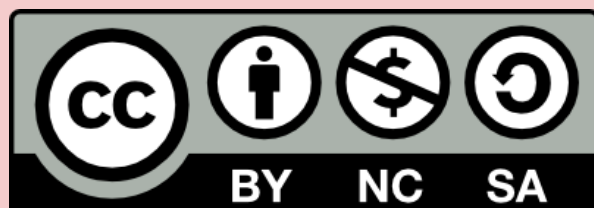


Considerações


Esperamos que este material possa contribuir de forma efetiva para vosso trabalho pedagógico. Reconhecemos que abordar sexualidade e gênero na escola é um desafio, especialmente diante do cenário atual, marcado por resistências e retrocessos. Por isso, este catálogo foi elaborado como um recurso que favoreça práticas que promovam a diversidade, o diálogo e aprendizagens significativas. Que ele sirva de apoio para planejar ações, inspirar reflexões e ampliar possibilidades de abordagem desses temas em diferentes contextos escolares.

Acreditamos em uma educação aberta que atenda às cinco liberdades mínimas: (Re)Usar: compreende a liberdade de usar o original, ou a nova versão por você criada com base num outro REA, em uma variedade de contextos; (Re)visar: compreende a liberdade de adaptar e melhorar os Recursos Educacionais Abertos (REA) para que melhor se adequem às suas necessidades; (Re)mixar: compreende a liberdade de combinar e fazer misturas e colagens de REA com outros REA para a produção de novos materiais; (Re)Distribuir: compreende a liberdade de fazer cópias e compartilhar o REA original e a versão por você criada com outros e, por fim, a liberdade de guardar uma cópia do material para si.

Licenciamos esse material em uma licença Creative Commons BY-NC-SA 4.0.



Assim você está livre para: Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer meio ou formato; Adaptar — remixar, transformar e desenvolver o material nos seguintes termos:



Atribuição — Você deve dar o devido crédito , fornecer um link para a licença e indicar se foram feitas alterações .

Não comercial — Você não pode usar o material para fins comerciais .

Compartilhamento pela mesma licença — Se você remixar, transformar ou criar a partir do material, deverá distribuir suas contribuições sob a mesma licença do original.

Desejamos que você o adapte e remix tornando-o mais relevante para seus contextos e necessidades, melhorando a qualidade do aprendizado (sua e de seus estudantes) e que, a partir da ideia de produção colaborativa de conhecimento, o mesmo seja democratizado. Assim, pedimos que ao revisá-lo, remixá-lo e redistribuí-lo envie-nos uma cópia que contenha esse seu trabalho intelectual, seja adicionando mais jogos ao catálogo ou adicionando sugestões de uso em sala de aula, possíveis articulações com os componentes curriculares, inclusão em sequências didáticas e relatos de experiências, permitindo que mais e mais pessoas utilizem, adaptem e distribuam esses recursos.

Referências

BEVITÓRIO, L.; GOMES, M.; PIROVANI, J. Uso de jogos didáticos como estratégia para o ensino de educação sexual no ensino médio. **Enciclopédia Biosfera**, v. 16, n. 30, p. 614-629, 2019.

BORTOLOZZI, A. C. **Educação sexual com e para adolescentes: aspectos teóricos e práticos**. 1 ed. Araraquara, SP: Pagu Aragon, 2020.

BORTOLOZZI, A. C. **Sexualidade na infância: Manual para educadores/as**. 1 ed. SP: Gradus Editora, 2022, 86p.

BOTAN, K. I.; LEÃO, A. M. de C. Jogos, brincadeiras e educação sexual na educação infanti I. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 5, p. 110-121, 2020.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FURLANI, J. **Educação Sexual na sala de aula: Relações de gênero, orientação sexual e igualdade étnico-racial numa proposta de respeito às diferenças**. Brasil: Autêntica Editora, 2017.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2000.

HANITZSCH, L. C.; SANT'ANA, M. F.; SANTOS, M. R. dos; SCHULTZ, C.; BORTOLOZZI, A. C. **Educação Sexual para Crianças e Adolescentes: um guia para a formação de professoras/es**. São Paulo: Gradus Editora, 2024, 93 p.

NOGUEIRA, M. J et al. Criação compartilhada de um jogo: um instrumento para o diálogo sobre sexualidade desenvolvido com adolescentes. **Revista Ciência & Educação (Bauru)**, v. 17, n. 4, p. 941-956, 2011.

PENNA, F. de A.; SALGADO, S. Di C. **Módulo 3: Direitos humanos, educação, democracia e comunidades educativas**. In: Educação democrática e enfrentamento às violências. Niterói: Observatório Nacional da Violência contra Educadoras/es, UFF, 2025.

ROCHA, L. **Como falar sobre sexualidade com as crianças**. 1 ed. Bauru/SP: Astral Cultural, 2023.

SOUZA, V.; GAZZINELLI, M. F.; SOARES, A. N.; FERNANDES, M. M.; OLIVEIRA, R. N. G. de; FONSECA, R. M. G. S. da. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 2, n.70, p. 394-401, 2017.