

Educação sexual na infância: desenvolvimento de produto educacional lúdico como estratégia pedagógica

Catharina Isis Santos de Melo

Discente do curso de Fisioterapia da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL)

✉ catharinaismelo@icloud.com

Allana Shirley Gomes da Silva

Discente do curso de Fisioterapia da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL)

Geovana Carla Silva Souza

Discente do curso de Fisioterapia da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL)

Eliane Monteiro Cabral Warren

Psicóloga, Mestre em Ensino em Saúde e Tecnologia pela Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL)

Almira Alves dos Santos

Professora Titular da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL)

Recebido em 23 de novembro de 2024

Aceito em 11 de novembro de 2026

Resumo:

Introdução: A violência sexual infantil trata-se de um grave problema de saúde pública que viola os direitos humanos. A Educação Sexual (ES) é essencial para ensinar a identificar abusos e proteger-se, promovendo a compreensão dos direitos sobre o próprio corpo. Recursos educacionais, como jogos, são fundamentais para disseminar informações de forma acessível, incentivando o reconhecimento de sinais de abuso, o autoconhecimento e a definição de limites pessoais. **Objetivo:** Este trabalho descreve o desenvolvimento de um produto educacional infantil voltado para a ES. **Metodologia:** Este relato se baseia na criação de um jogo de tabuleiro educativo, elaborado como atividade avaliativa de uma disciplina de graduação. O desenvolvimento seguiu o método CTM3, composto pelas etapas de Concepção do Produto, Referencial Teórico e Referencial Metodológico. **Resultados:** O produto educacional "Eu e meu corpinho – um jogo sobre limites" foi criado para crianças a partir de 7 anos, incluindo tabuleiro, dado, pins coloridos, cartas com situações, perguntas e recompensas, além de um material de apoio para adultos. A supervisão adulta é essencial para explicar regras e temas abordados. **Discussão:** A infância é um período de importantes mudanças, fundamental para a formação do indivíduo. Contudo, vulnerabilidades podem dificultar esse processo, expondo crianças a riscos como gravidez precoce, drogas, violência e abuso sexual. A ES promove consciência crítica sobre saúde e incentiva ações de autoproteção, essenciais para prevenir o abuso. **Conclusão:** O jogo busca sensibilizar as crianças de forma lúdica, fortalecendo habilidades comunicativas e criando um ambiente seguro para debater temas delicados.

Palavras-chave: Educação sexual, infância, produto educacional, jogo de tabuleiro, CTM3.

Sexual education in childhood: development of a playful educational product as a pedagogical strategy

Abstract:

Introduction: Child sexual violence is a serious public health problem that violates human rights. Sexual Education (SE) is essential for teaching how to identify abuse and protect oneself, promoting understanding of rights over one's own body. Educational resources, such as games, are fundamental for disseminating information in an accessible way, encouraging the recognition of signs of abuse, self-awareness, and the setting of personal boundaries. **Objective:** This paper describes the development of a children's educational product aimed at HE. **Methodology:** This report is based on the creation of an educational board game, elaborated as an evaluative activity of an undergraduate course. The development followed the CTM3 Method, composed of the stages of Product Design, Theoretical Framework and Methodological Framework. **Results:** The educational product "Me and my little body – a game about limits" was created for children from 7 years old, including a board, dice, colored pins, cards with situations, questions and rewards, as well as support material for adults. Adult supervision is essential to explain rules and topics covered. **Discussion:** Childhood is a period of important changes, fundamental for the formation of the individual. However, vulnerabilities can hinder this process, exposing children to risks such as early pregnancy, drugs, violence and sexual abuse. HE promotes critical health awareness and encourages self-protection actions, which are essential to prevent abuse. **Conclusion:** The game seeks to sensitize children in a playful way, strengthening communicative skills and creating a safe environment to debate sensitive topics. **Keywords:** Sex education, childhood, educational product, board game, Method CTM3.

Educación sexual en la infancia: desarrollo de un producto educativo lúdico como estrategia pedagógica

Resumen:

Introducción: La violencia sexual infantil es un grave problema de salud pública que viola los derechos humanos. La Educación Sexual (ES) es esencial para enseñar a identificar abusos y protegerse, promoviendo la comprensión de los derechos sobre el propio cuerpo. Recursos educativos, como juegos, son fundamentales para difundir información de manera accesible, fomentando el reconocimiento de señales de abuso, el autoconocimiento y la definición de límites personales. **Objetivo:** En este trabajo se describe el desarrollo de un producto educativo infantil dirigido a la ES. **Metodología:** Este informe se basa en la creación de un juego de mesa didáctico, elaborado como actividad evaluativa de un curso de pregrado. El desarrollo siguió el Método CTM3, compuesto por las etapas de Diseño de Producto, Marco Teórico y Marco Metodológico. **Resultados:** Se creó el producto educativo "Yo y mi cuerpecito – un juego de límites" para niños a partir de 7 años, que incluye un tablero, dados, pines de colores, tarjetas con situaciones, preguntas y recompensas, así como material de apoyo para adultos. La supervisión de un adulto es esencial para explicar las reglas y los temas tratados. **Discusión:** La infancia es un período de cambios importantes, fundamentales para la formación del individuo. Sin embargo, las vulnerabilidades pueden obstaculizar este proceso, exponiendo a los niños a riesgos como el embarazo precoz, las drogas, la violencia y el abuso sexual. La ES promueve la concienciación crítica sobre la salud y fomenta las acciones de autoprotección, que son esenciales para prevenir el abuso. **Conclusión:** El juego busca sensibilizar a los niños de manera lúdica, fortaleciendo las habilidades comunicativas y creando un ambiente seguro para debatir temas sensibles.

Palabras clave: Educación sexual, infancia, producto educativo, juego de mesa, Método CTM3.

INTRODUÇÃO

A violência sexual contra crianças e adolescentes trata-se de um grave problema de saúde pública que viola os direitos humanos e exige esforços conjuntos do poder público e da sociedade para coibir sua prática. No período de 2015 a 2021 foram notificados 202.948 mil casos de violência sexual contra este público, sendo 41,2% crianças e 58,8% adolescentes. Tanto no sexo feminino quanto no sexo masculino, a maior proporção de notificações de violência sexual aconteceu na faixa etária de 5 a 9 anos, com 53,8% e 60,1%, respectivamente (Brasil, 2024).

Assim, estamos necessariamente falando de uma violência contra crianças que muitas vezes sequer possuem a capacidade de compreender o ato violento que está sendo cometido, o que impõe muitas barreiras à proteção das vítimas e responsabilização dos agressores (UNICEF, 2024). A gravidade desse cenário se intensifica ao considerar que, na maioria dos casos, a violência sexual é praticada por pessoas do convívio da vítima, tendo em vista que sua ocorrência está frequentemente associada ao território físico e simbólico da estrutura familiar e do espaço escolar. A família e a escola, embora sejam instituições imprescindíveis à formação de crianças e adolescentes como cidadãos e seres sociais, não garantem necessariamente uma rede de proteção integral e acesso aos serviços de saúde (Brasil, 2024).

A educação sexual, entre suas diversas abordagens, visa capacitar crianças e adolescentes a reconhecerem situações de risco e abuso sexual (Campos; Miranda, 2022). Nesse sentido, é fundamental desmistificar o tabu que sugere que discutir sobre educação sexual em saúde promove e incentiva a prática sexual, pois é essencial que jovens compreendam que seus corpos são invioláveis e que são os únicos com autoridade sobre eles.

O conceito de educação em saúde envolve o desenvolvimento de conhecimentos que capacitam as pessoas a cuidarem melhor de si mesmas, além de ser um meio de incentivar a participação popular para aprimorar as condições de vida e saúde da comunidade (Brasil, 2013; Oliveira; Gonçalves, 2004). A atuação dos profissionais de saúde nas práticas de educação em saúde envolve ações transformadoras nos campos da prevenção, promoção e intervenção, visando atender à necessidade da população de construir conhecimentos e habilitar os indivíduos a propor e opinar nas decisões de saúde (Falkenberg *et al.*, 2014; Oliveira; Gonçalves, 2004).

Segundo Santos e Warren (2020), a educação em saúde pode ser realizada através de produtos educacionais, que são elementos articuladores no ensino em saúde e facilitam a comunicação e a clareza de temas, podendo ser chamados de produtos educacionais ou produtos técnico-tecnológicos, que servem como ferramentas didático-pedagógicas (Borssoi; Freire; Silva, 2017).

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) categoriza os produtos educacionais conforme seu desenvolvimento em material didático e instrucional, mídias educacionais, aplicativos, desenvolvimento de técnicas, cursos de curta duração, atividades de extensão ou produções artísticas. Exemplos são vídeos, jogos, mídias educacionais, e-books, aplicativos, manuais, aulas e workshops, entre outros (Brasil, 2019).

Os jogos didáticos são importantes instrumentos para otimizar o processo de ensino-aprendizagem infantil, pois a ludicidade estimula o desenvolvimento de diversas habilidades, como as linguísticas, afetivas, sociais e cognitivas, auxiliando na compreensão de termos abstratos e complexos (Almeida; Oliveira; Reis, 2021). Considera-se o jogo como uma atividade que envolve ações físicas e mentais, apresentando regras definidas e um objetivo (Campos *et al.*, 2020). Assim, a adoção de jogos educacionais como recurso para abordar temas sensíveis, como a Educação Sexual (ES), revela-se uma estratégia pedagógica potente, capaz de promover o aprendizado de forma lúdica, respeitando a complexidade e o impacto desses temas na vida das crianças.

Dessa maneira, o recurso educacional proposto desempenha um papel significativo ao proporcionar um canal de comunicação e disseminação de informações sobre ES para crianças, orientando-as sobre os sinais de alerta de abuso sexual. Além disso, ajuda a familiarizá-las com seus corpos, a estabelecer seus limites e a compreender a importância de respeitar o consentimento.

A idealização do jogo surgiu a partir da experiência das autoras como acadêmicas, atuando em ações de educação em saúde com crianças em idade escolar em uma comunidade de vulnerabilidade social. Nessa experiência, perceberam o quanto as crianças estavam desinformadas sobre o tema, que não era abordado em casa. A escolha do tema ES justifica-se pela importância das ações de orientação e prevenção de violências, dada a dificuldade que as crianças têm em reconhecer tais situações como prejudiciais.

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo descrever o processo de desenvolvimento de um produto educacional infantil em saúde voltado à educação sexual. O recurso visa criar um ambiente de aprendizagem lúdico e estimulante, que auxilie as crianças na identificação de situações de violência sexual. Por meio da dinâmica de um jogo, busca-se desmistificar o tabu em torno do tema, tornando-o mais acessível e compreensível, além de facilitar a assimilação de limites corporais e a identificação de comportamentos inadequados.

METODOLOGIA/MATERIAL E MÉTODOS

Este relato de experiência descreve o desenvolvimento de um produto educacional na forma de um jogo de tabuleiro, idealizado em versão física e digital, com o objetivo de abordar temas relacionados à educação sexual no contexto da saúde da criança. O jogo foi desenvolvido como parte da avaliação da disciplina Saúde e Sociedade III, do curso de Fisioterapia da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL), a partir de uma proposta educativa baseada no Método CTM3, que orientou todo o processo de criação.

Conforme Santos e Warren (2020), o Método CTM3 é composto por três etapas principais: Concepção do Produto (C), Referencial Teórico (T) e Referencial Metodológico baseado em três teorias (M3) – Análise Transacional, Multissensorialidade e Neurolinguística.

Na primeira etapa, Concepção do Produto, foram definidos os elementos centrais da proposta: o tema (educação sexual), o tipo de recurso (jogo de tabuleiro), o público-alvo (crianças a partir de 7 anos), e critérios como viabilidade (baixo custo de produção) e acessibilidade (fácil manuseio). A intenção pedagógica foi unir ludicidade e informação, criando um ambiente seguro para que crianças possam compreender seus próprios limites corporais, identificar comportamentos inadequados e reconhecer situações de risco por meio do ato de brincar.

O brincar permite que a criança entre no processo de autodescoberta, pois cada uma nasce envolta de um contexto cultural e social cheio de significados. Assim, o jogo torna-se um facilitador na assimilação de conceitos que ela ainda não compreende e cria uma experiência dentro do seu próprio contexto, construindo suas compreensões e significados

(Vygotsky, 2007). De acordo com Cabrera (2006), o lúdico tem o papel auxiliar no processo de aprendizagem ao ativar as funções psico-neurológicas, pois o jogo permite a expressão e formação de um indivíduo que age, aprende e conquista um desenvolvimento intelectual e social.

Ao abordar temáticas delicadas, como a educação sexual, o jogo atua como um canal indireto e acolhedor de comunicação, reduzindo resistências e promovendo o engajamento das crianças por meio da curiosidade e da interação simbólica. Dessa forma, a escolha do jogo de tabuleiro para construção do recurso se dá devido ao seu caráter lúdico e o impacto positivo da ludicidade na abordagem de conteúdos que são tabus na sociedade.

Em um cenário no qual o acesso à informação ocorre cada vez mais cedo, muitas vezes de forma distorcida ou inadequada, torna-se essencial oferecer orientações seguras e fundamentadas, que favoreçam a construção de uma visão positiva, respeitosa e consciente sobre o corpo, os limites pessoais e as relações interpessoais. Nesse viés, a educação sexual na infância contribui não apenas para o desenvolvimento físico e emocional saudável, mas também para o fortalecimento da autonomia e da capacidade de expressão das crianças em situações de risco (UNESCO, 2018).

A educação sexual é um processo que compreende não só a transmissão de informações, mas também o esclarecimento e o diálogo que podem ocorrer em diferentes espaços e oportunidades. Além disso, o autor também aborda a importância da educação sexual ainda na infância com o objetivo de que a criança conheça os aspectos físicos e biológicos do corpo (Brasil, 2024).

A etapa seguinte, Referencial Teórico, envolveu ampla pesquisa em bases científicas como Google Acadêmico, SciELO, LILACS, eduCAPES e Medline (via PubMed), embasando a importância do tema e justificando a produção do material a partir da relevância da abordagem precoce e preventiva da educação sexual.

Foram consultados artigos, relatórios e cartilhas oficiais sobre abuso sexual infantil, as quais forneceram subsídios teóricos para a elaboração do conteúdo presente nas cartas do jogo, especialmente no que se refere à identificação de comportamentos inadequados, ao reconhecimento de limites corporais e ao enfrentamento de situações de risco. Dentre os materiais utilizados, destaca-se o documento da UNESCO (2018), que recomenda a inclusão da

educação em sexualidade desde a primeira infância, como estratégia eficaz para promover o desenvolvimento saudável, fortalecer habilidades socioemocionais e prevenir situações de violência e abuso. A abordagem sugerida está centrada em direitos, é adequada à idade e culturalmente sensível, o que reforça a pertinência da proposta desenvolvida neste produto educacional.

Essas referências serviram também como base para a criação de um material complementar destinado ao adulto mediador (pais, responsáveis, professores ou profissionais de saúde) que acompanha a criança durante a atividade. Ao compilar e adaptar as informações presentes nas cartilhas e publicações científicas, buscou-se fornecer fundamentos práticos e teóricos que validem o uso do jogo como estratégia educativa, assegurando que a ludicidade esteja aliada ao compromisso ético e informativo, e que a mediação do adulto contribua de forma consciente para o fortalecimento de vínculos de confiança e proteção com a criança.

O Referencial Metodológico (M3), por sua vez, fundamentou-se em três vertentes teóricas que direcionaram o conteúdo e a estrutura do jogo. A primeira teoria, Análise Transacional, aborda os Estados de Ego, responsáveis por tornar a comunicação mais clara e objetiva, facilitando a compreensão dos assuntos abordados. O Ego Pai é centrado na noção de cuidado, segurança, regras, proteção e normas; o Ego Adulto se baseia nas informações racionais e tomadas de decisões; e o Ego Criança é centrado na ludicidade, expressões de sentimentos e uso de imagens (Berger, 1999; Santos; Warren, 2020), os quais foram representados no jogo por meio das cartas e regras:

- O Ego Pai manifesta-se nas cartas laranjas, que explicam regras sobre o que pode ou não ser feito com o corpo; também aparece nas cartas azuis e vermelhas, propondo condutas a serem seguidas, funcionando como reforço educativo.
- O Ego Adulto é evidenciado nas cartas vermelhas, que apresentam situações-problema e convidam as crianças a refletirem se determinada atitude é ou não adequada.
- O Ego Criança aparece na estética geral do jogo: o uso de cores vivas, desenhos ilustrativos e a estrutura lúdica do tabuleiro reforçam esse estado de livre expressão e conexão emocional com o conteúdo.

A segunda teoria é a Multissensorialidade, que se utiliza dos cinco sentidos para agregar estratégias de comunicação eficazes, despertar mais atenção e alcançar mais pessoas. Dessa forma, os cinco sentidos são trabalhados com imagens, design, sons e uso de palavras processuais que remetem aos sentidos visão, audição, olfato, paladar e sinestésico (Oliveira; Braga, 2013; Santos; Warren, 2020). O jogo estimula:

- A visão, por meio de ilustrações, cores vibrantes e frases visualmente atrativas;
- A audição, através do uso de palavras auditivas como “ouvir”;
- O tato (sinestésico), com expressões que remetem ao toque, como “tocar”;
- O olfato, com frases como “cheirinho de vitória”;
- O paladar, representado figuras de alimentos no tabuleiro e frases que remetem ao momento do lanche ou à comida como metáfora de cuidado.

Por fim, a teoria da Neurolinguística é empregada para estabelecer uma âncora, que auxilia na fixação e recordação da experiência vivida pelo indivíduo durante a utilização do produto. A âncora pode ser relacionada com o produto elaborado, ao comportamento desejado ou identificação de um tema (Berger, 1999; Santos; Warren, 2020). No jogo, foi aplicada por meio do uso da palavra “corpinho” como termo central e afetuoso, reforçado pelas ilustrações e frases presentes nas cartas e no tabuleiro. Essa âncora busca criar uma associação positiva e memorável entre o conteúdo trabalhado e a vivência do jogo, facilitando a fixação da mensagem educativa.

Nesse contexto, o jogo foi projetado para proporcionar não apenas aprendizado, mas também um espaço de escuta, diálogo e prevenção, utilizando uma linguagem acessível e adaptada ao universo infantil. A estrutura lúdica e participativa favorece a internalização dos conceitos de cuidado, consentimento, limites e proteção, potencializando a educação em saúde.

RESULTADOS

O produto educacional *"Eu e meu corpinho - um jogo sobre limites"* consiste em um jogo de tabuleiro destinado a crianças a partir dos 7 anos de idade. A proposta visa promover a educação sexual de forma lúdica, acessível e segura, fortalecendo o conhecimento da criança sobre seu corpo, limites e situações de risco. O jogo inclui um tabuleiro ilustrado (figura 1), um dado, três pins coloridos, um baralho de cartas (figura 2), um material complementar destinado ao adulto responsável pela mediação (figura 3) e um manual com instruções sobre como jogar.

Figura 1. Tabuleiro do jogo “Eu e meu corpinho - um jogo sobre limites”



Fonte: Autoras

O jogo foi projetado para ser jogado por duas a três crianças simultaneamente, sempre sob supervisão ativa de um adulto. A proposta pedagógica considera que, embora a ES busque empoderar a criança com informações adequadas à sua faixa etária, o adulto é corresponsável na construção de um ambiente seguro e no rompimento do silêncio que ainda cerca o tema do abuso sexual infantil. Nesse sentido, o material complementar atua como uma ferramenta de orientação e sensibilização, incentivando a escuta ativa, o diálogo e o acolhimento.

O jogador que tirar o maior número no dado inicia a partida, seguido pelo jogador à sua esquerda. Cada jogador avança no tabuleiro conforme o número obtido no dado. Vence quem chegar primeiro ao final do tabuleiro. Ao parar em uma casa que exige a retirada de cartas, o jogador escolhe a quantidade indicada no tabuleiro sem revelar o conteúdo. As cartas não devem ser lidas pela criança, mas sim entregues ao adulto supervisor, que realiza a leitura em voz alta, explicando o conteúdo e conduzindo, se necessário, uma breve conversa sobre o tema abordado. O jogador que alcançar primeiro o final do tabuleiro vence a partida. As cartas contêm situações, perguntas e recompensas, e o jogador que as escolheu deve realizar as ações descritas.

Figura 2. Cartas do baralho do jogo “Eu e meu corpinho - um jogo sobre limites”



Fonte: Autoras

A aplicação do Método CTM3 ao longo do processo foi fundamental para garantir a coerência teórico-metodológica do produto. Sua estrutura em três etapas (Concepção, Referencial Teórico e Referencial Metodológico) proporcionou clareza nos objetivos, aprofundamento nas escolhas de conteúdo e suporte técnico para o uso das teorias que fundamentam a dinâmica do jogo. A Figura 4 apresenta a síntese da inserção dos componentes teóricos do CTM3 no desenvolvimento do jogo “Eu e meu corpinho – um jogo sobre limites”.

Figura 3. Material complementar destinado ao adulto



Fonte: Autoras

Figura 4. Representação gráfica da utilização do Método CTM3



Fonte: adaptado de Santos e Warren (2020).

DISCUSSÃO

A inserção da educação em saúde, de forma lúdica, envolve a criança no contexto, deixando de ser um simples entretenimento para tornar-se um produto fundamental na construção de seu desenvolvimento. A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Nesse contexto, são experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, possibilitando aprendizagens, desenvolvimento e socialização (Brasil, 2017).

Um jogo como produto educacional assume uma importância fundamental, pois, conforme Piaget (1992), o ato de brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil. Segundo o autor, o jogo pode ser classificado em três categorias, de acordo com as etapas do desenvolvimento: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras. Piaget (1992), destaca que as regras devem ser introduzidas apenas a partir dos 7 anos, quando a criança atinge o estágio de inteligência operacional concreta, adquirindo a capacidade de organização lógica e de resolver problemas do mundo real (Queiroz; Ronchi; Tokumaru, 2009).

O produto educacional direcionado a crianças cumpre um importante papel educativo por meio da ludicidade, além disso, a infância é uma fase determinante no processo de formação do indivíduo, moldando aspectos que serão levados para a vida adulta, pois é nesse período que ocorrem as mudanças psicológicas e físicas mais significativas. Dessa forma, diversos acontecimentos podem influenciar e dificultar esse processo, sendo a vulnerabilidade uma potencial barreira no desenvolvimento da criança (Marcussi *et al.*, 2022).

A vulnerabilidade em crianças e adolescentes é um conceito associado à fragilidade, dependência e submissão ao contexto social e físico em que estão inseridos. Isso significa que a vulnerabilidade vai além dos impactos negativos na saúde, afetando também o bem-estar físico, psicológico e social. Essa condição expõe as crianças a altos índices de gravidez precoce, consumo de drogas, violência e abuso sexual (Pereira, 2016; Angelo, 2016).

O abuso sexual pode ser definido como qualquer forma de agressão sexual que ocorre sem o consentimento de uma das partes, abrangendo desde atos sexuais até toques não desejados. No contexto do abuso sexual infantil, ocorre quando um adulto força ou atrai uma

criança para atividades sexuais das quais ela não tem capacidade de compreender ou intervir (Toporosi, 2022). Este tipo de abuso muitas vezes é um tabu na sociedade, o que dificulta a abertura de diálogo e, conseqüentemente, a luta contra essa prática (Oliveira *et al.*, 2020).

Conforme dados do Anuário Brasileiro de Segurança Pública (2023), foram registrados 73.024 casos de estupros, com 81% desses casos enquadrados como estupro de vulnerável. A maioria das vítimas é de meninas entre 10 e 13 anos que sofrem violência sexual na própria residência (72,2%) por algum familiar ou conhecido.

De acordo com a Funasa (2007), a ES é uma prática social que visa promover a formação da consciência crítica das pessoas em relação aos seus problemas de saúde, utilizando como ponto de partida sua própria realidade. Esse processo incentiva a busca por soluções e a organização para a ação tanto individual quanto coletiva. Esta abordagem reafirma a educação como um sistema que se fundamenta na participação das pessoas, buscando a mudança e a transformação de uma determinada situação. Dessa forma, rompe-se com o paradigma da educação estática, que apenas transfere conhecimentos, habilidades e destrezas. Na prática de saúde, que também é uma prática educativa, o foco está na capacitação de indivíduos e grupos para que possam agir sobre a realidade e transformá-la.

A estruturação de produtos educacionais através de um método consolidado e avaliado em sua aceitabilidade (Bacha; Santos, 2023) é de um potencial agregador e faz a diferença na possibilidade de eficácia do produto.

Diante do exposto, compreende-se que, para prevenir o abuso sexual, é importante que crianças desenvolvam habilidades que as capacitem a se protegerem (Spaziani; Maia, 2015). Nesse âmbito, o jogo “Eu e meu corpinho - um jogo sobre limites”, busca disponibilizar uma base teórica de maneira lúdica, incentivando o uso do conhecimento adquirido para benefício próprio e para sua proteção.

CONCLUSÃO

Diante dos alarmantes índices de violência sexual contra crianças e adolescentes no Brasil, principalmente em ambientes domésticos, é urgente adotar medidas eficazes para abordar essa questão, considerando o tabu em torno do tema. O produto proposto busca estabelecer uma comunicação e instrução focalizada nos sinais de alerta de abuso sexual, capacitando as crianças a lidarem com situações delicadas de forma lúdica. Essa abordagem proporciona uma oportunidade valiosa para promover a compreensão e prevenção da violência sexual, destacando o papel crucial dos adultos na orientação das crianças sobre segurança. O uso de jogos no aprendizado fortalece habilidades de interação e comunicação, criando um ambiente seguro para discutir temas sensíveis. Portanto, é fundamental que a sociedade apoie iniciativas como essa, reconhecendo a importância da educação preventiva e da comunicação aberta na construção de um futuro seguro para as gerações vindouras.

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

Catharina Isis Santos de Melo, Allana Shirley Gomes da Silva e Geovana Carla Silva Souza: Participaram ativamente da concepção do estudo e estiveram diretamente envolvidas na elaboração, construção e aplicação do produto educacional. Contribuíram para o desenvolvimento criativo, técnico e pedagógico do jogo, atuando desde a construção do produto até a organização e redação do manuscrito. Também participaram da estruturação textual e adequação do conteúdo à proposta do estudo. Todas as autoras revisaram e aprovaram a versão final submetida, assumindo responsabilidade integral pelo conteúdo e pelos resultados apresentados.

Eliane Monteiro Cabral Warren: Responsável pela revisão textual, correção gramatical e tradução do manuscrito. Contribuiu para a clareza e a precisão linguística do trabalho, respeitando as normas editoriais da revista. Todos os autores revisaram e aprovaram a versão final submetida, assumindo responsabilidade integral pelo conteúdo e pelos resultados apresentados.

Almira Alves dos Santos: Atuou como orientadora do produto, sendo responsável pelo delineamento metodológico do estudo e pela fundamentação teórica que subsidiou o desenvolvimento. Também colaborou na revisão crítica do manuscrito. Todos os autores revisaram e aprovaram a versão final submetida, assumindo responsabilidade integral pelo conteúdo e pelos resultados apresentados.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, F. S.; OLIVEIRA, P. B.; REIS, D. A. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. 1-9, 2021. Disponível em: <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14309/12833>>. Acesso em: 24 abr. 2024.
- ANGELO, M. A vulnerabilidade da criança e a pesquisa de enfermagem pediátrica. **Revista da Sociedade Brasileira de Enfermeiros Pediatras**, v. 16, n. 1, 2016. Disponível em: <<http://journal.sobep.org.br/article/a-vulnerabilidade-da-crianca-e-a-pesquisa-de-enfermagem-pediatrica/>>. Acesso em: 24 abr. 2024.
- ANUÁRIO BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA 2023. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, ano 17, 2023. ISSN 1983-7364. Disponível em: <<https://publicacoes.forumseguranca.org.br/handle/123456789/229>>. Página da internet. Acesso em: 24 abr. 2024.
- BACHA, E.; SANTOS, A. A. Aceitabilidade do método CTM3 para construção de produtos educacionais. **Holos**, v. 6, n. 39, e15240, 2023. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/376918808_ACEITABILIDADE_DO_METODO_CTM3_PARA_CONSTRUCAO_DE_PRODUTOS_EDUCACIONAIS>. Acesso em: 24 abr. 2024.
- BERGER, L. **Estudo do emprego de técnicas da análise transacional e da programação neurolinguística na melhoria da comunicação pessoal e organizacional**. 1999. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/80569/139040.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- BORSSOI, A. H.; FREIRE, T. B. P.; SILVA, K. A. P. Um produto educacional para o ensino de equações diferenciais ordinárias em um curso de formação docente. **Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino**, v. 1, n. 1, p. 59-78, 2017. Disponível em: <<https://seer.uenp.edu.br/index.php/reppe/article/view/901/867>>. Acesso em: 15 jan. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 25 jun. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Documento orientador de APCN – Área 46: Ensino**. Brasília, DF: CAPES, 2019. Disponível em: <<https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/ensino.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2023.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria-Executiva. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde.
- Glossário temático: gestão do trabalho e da educação na saúde**. 2. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2013. p. 44. Disponível em: <https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/glossario_tematico_gestao_trabalho_educacao_saude_2ed.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2024.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **Notificações de violência sexual contra crianças e adolescentes no Brasil, 2015 a 2021**. *Boletim Epidemiológico*, v. 54, n. 08. Brasília: Ministério da Saúde, 2024. Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/boletins/epidemiologicos/edicoes/2023/boletim-epidemiologico-volume-54-no-08>>. Acesso em: 19 jun. 2025.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **Caminhos para a construção de uma educação sexual transformadora**. 1.ed. Brasília. Universidade de Brasília. – Brasília. Disponível em: <https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/caminhos_construcao_educacao_sexual_transformadora.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2025.
- CABRERA, W. B. **A Ludicidade para o ensino médio na disciplina de Biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa**. Dissertação de Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática. UEL – Universidade Estadual de Londrina, Paraná. , 2007. Disponível em: <<https://pos.uel.br/pecem/teses-dissertacoes/a-ludicidade-para-o-ensino-medio-na-disciplina-de-biologia-contribuicoes-ao-processo-de-aprendizagem-em-conformidade-com-os-pressupostos-teoricos-da-aprendizagem-significativa/>>. Acesso: 25 jun. 2025
- CAMPOS, A. S. *et al.* O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJRD/article/view/9974/8361>>. Acesso em: 24 abr. 2024.
- CAMPOS, I. C.; MIRANDA, J. C. Sex education in school: an urgent need. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 36, n. 12, p. 108-126, 2022. Disponível em: <<https://zenodo.org/records/7151234>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

FALKENBERG, M. B. *et al.* Educação em saúde e educação na saúde: conceitos e implicações para a saúde coletiva. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 19, p. 847-852, 2014. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/csc/a/kCNFQy5zkw4k6ZT9C3VntDm/>>. Acesso em: 27 abr. 2024.

FUNDAÇÃO NACIONAL DE SAÚDE. **Diretrizes de educação em saúde visando à promoção da saúde: documento base – documento**. I. Brasília: Funasa, 2007. Disponível em: <<https://www.funasa.gov.br/documents/20182/38937/Educa%C3%A7ao++em+Saude+-+Diretrizes.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2024.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). **Panorama da violência letal e sexual contra crianças e adolescentes no Brasil**. Brasília: UNICEF, 2024. Disponível em: <[https://www.unicef.org/brazil/media/30071/file/panorama-violencia-letal-sexual-contra-criancas-adolescentes-no-brasil-v04%20\(003\).pdf.pdf](https://www.unicef.org/brazil/media/30071/file/panorama-violencia-letal-sexual-contra-criancas-adolescentes-no-brasil-v04%20(003).pdf.pdf)>. Acesso em: 19 jun. 2025.

MARCUSSI, C. *et al.* **Cartilha vulnerabilidade e fatores de risco no desenvolvimento infantil**. 2022. Disponível em: <<http://ibict.unifeob.edu.br:8080/jspui/handle/prefix/4450>>. Acesso em: 24 abr. 2024.

OLIVEIRA, H. M. D.; GONÇALVES, M. J. F. Educação em saúde: uma experiência transformadora. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 57, p. 761-763, 2004. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/reben/a/hSpf9RWGCJ8M35kqMk9nMWH/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

OLIVEIRA, M. C. C. G. *et al.* Abuso sexual infantil. **Monumenta - Revista Científica Multidisciplinar**, v. 1, n. 1, p. 35-44, 2020. Disponível em: <<https://revistaunibf.emnuvens.com.br/monumenta/article/view/5/4>>. Acesso em: 24 abr. 2024.

OLIVEIRA, R. M.; BRAGA, N. P. Os cinco sentidos no marketing: a importância dos estímulos multissensoriais para despertar a emoção e gerar inclusão social. In: XVIII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18., 2013, Bauru. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. Bauru: 2013. p. 1-14. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0514-1.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2024.

PEREIRA, S. E. F. N. Crianças e adolescentes em contexto de vulnerabilidade social: articulação de redes em situação de abandono ou afastamento do convívio familiar. Aconchego-DF, 2016. Disponível em: <<https://acolhimentoemrede.org.br/wp-content/uploads/2016/08/Artigo-sobre-a-REDE.pdf>> Acesso em: 24 abr. 2024.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1992. Disponível em: <<https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%ADmbolo+na+crian%C3%A7a.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2025.

QUEIROZ, S. S.; RONCHI, J. P.; TOKUMARU, R. S. Constituição das regras e o desenvolvimento moral na teoria de piaget: uma reflexão Kantiana. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 22, n. 1, p. 69-75, 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/prc/a/hmsyMPBqJBQxS967GXsX3pS/#>>. Acesso em: 16 nov. 2024.

SANTOS, A. A.; WARREN, E. M. C. **Educação em saúde trabalhando com produtos educacionais**. 2. ed. Maceió: Hawking, 2020. Disponível em: <<https://www.editorahawking.com.br/educacaoesaude>> Acesso em: 14 ago. 2023.

SPAZIANI, R. B.; MAIA, A. C. B. Educação para a sexualidade e prevenção da violência sexual na infância: concepções de professoras. **Revista Psicopedagógica**, v. 32, n. 97, p. 61-71, 2015. Disponível em: <<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v32n97/07.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2024.

TOPOROSI, S. **Em carne viva: abuso sexual de crianças e adolescentes**. [S.l.]: Blucher, 2022. 204 p. Disponível em: <https://storage.blucher.com.br/book/pdf_preview/9786555065466-amostra.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2023.

UNESCO. **Orientações internacionais sobre educação em sexualidade: uma abordagem baseada em evidências**. Paris: Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2018. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000369308>>. Acesso em: 25 jun. 2025.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Disponível em: <https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2024).



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).