



UFSC

Artigo de revisão

Jogos educativos para a prevenção da violência contra criança e adolescente: revisão integrativa*

Educational games for the prevention of violence against children and adolescents:
integrative review

Juegos educativos para la prevención de la violencia contra niños, niñas y adolescentes: revisión
integrativa

Aline Ramos Covo de Oliveira¹ , Flora Maria Monteiro Ferraz¹ ,
Geisa dos Santos Luz¹ , Maria José Sanches Marin¹

¹ Faculdade de Medicina de Marília, Marília, São Paulo, Brasil

* Extraído da tese "Desenvolvimento, validação e aplicação de um jogo educativo sobre a prevenção da violência em crianças e adolescentes", Programa de Pós-Graduação Programa de Mestrado Profissional em "Ensino em Saúde", Faculdade de Medicina de Marília, 2024.

Resumo

Objetivo: identificar evidências científicas acerca de jogos educativos sobre violência, voltados para crianças e adolescentes. **Método:** revisão integrativa da literatura, com busca realizada em 10 de fevereiro de 2025, na *Web of Science*, *Scopus*, Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde, *Educational Resources Information Centre*, *Medical Literature Analysis and Retrieval System Online* e *Scielo*. Foram incluídos estudos em inglês, português ou espanhol, sem recorte temporal. **Resultados:** os 13 artigos analisados apresentaram baixo grau de evidência, sendo majoritariamente voltados para jogos sobre violência sexual ou entre parceiros íntimos. Destacam-se os benefícios dos jogos na aprendizagem, enfatizando a adequação à realidade do público-alvo e o envolvimento ativo dos participantes. **Conclusão:** os jogos educativos constituem importante estratégia de educação em saúde para prevenir a violência contra crianças e adolescentes, entretanto há pouco investimento no desenvolvimento de jogos educativos voltados para a abordagem abrangente, neste tema.

Descritores: Adolescente; Criança; Violência; Brincadeiras e Brinquedos; Aprendizagem

Abstract

Objective: To identify scientific evidence regarding educational games on violence aimed at children and adolescents. **Method:** Integrative literature review, with searches conducted on February 10, 2025, in the Web of Science, Scopus, Latin American and Caribbean Literature in Health Sciences, the Educational Resources Information Centre, the *Medical Literature Analysis and Retrieval System Online*, and *Scielo*. Studies in English, Portuguese, or Spanish were included, without temporal cut-off. **Results:** The 13 analyzed articles presented a low degree of evidence, being mostly focused on games about sexual violence or intimate partner violence. The benefits of games in learning are highlighted, emphasizing the adequacy to the reality of the target



audience and the active involvement of participants. **Conclusion:** Educational games constitute an important health education strategy for preventing violence against children and adolescents; however, there is a lack of investment in the development of educational games that adopt a comprehensive approach to this issue.

Descriptors: Adolescent; Child; Violence; Play and Playthings; Learning

Resumen

Objetivo: Identificar evidencias científicas sobre juegos educativos sobre violencia dirigidos a niños y adolescentes. **Método:** Revisión bibliográfica integradora, con búsqueda realizada el 10 de febrero de 2025, en *Web of Science*, *Scopus*, *Latin American and Caribbean Health Sciences Literature*, *Educational Resources Information Centre*, *Medical Literature Analysis and Retrieval System Online* y *Scielo*. Se incluyeron estudios en inglés, portugués o español, sin marco temporal.

Resultados: Los 13 artículos analizados presentaban un bajo grado de evidencia, y en su mayoría se centraban en juegos sobre violencia sexual o de pareja. Se destacaron los beneficios de los juegos para el aprendizaje, resaltando su adecuación a la realidad del público objetivo y la implicación activa de los participantes. **Conclusión:** Los juegos educativos son una importante estrategia de educación para la salud para prevenir la violencia contra niños y adolescentes, pero hay poca inversión en el desarrollo de juegos educativos dirigidos a un abordaje integral de esta problemática.

Descriptores: Adolescent; Niños; Violencia; Juego e Implementos de Juego; Aprendizaje

Introdução

A violência contra a criança é um grave problema de saúde pública, pois, além de causar sofrimento momentâneo, acompanha a vítima por toda a vida, com repercussões pessoais e sociais. Define-se como o ato de usar intencionalmente o poder ou a força física, de forma real ou por meio de ameaça, contra si próprio, outra pessoa ou grupos e comunidade, resultando em lesões corporais; danos psicológicos, como ansiedade, dificuldade de socialização, depressão e agressividade; morte e prejuízo ou privação do desenvolvimento, incluindo baixo rendimento escolar e regressão no desenvolvimento psicossexual e morte.¹⁻³

A violência contra crianças e adolescentes é um problema global que afeta milhões de indivíduos, causando impactos físicos, emocionais e sociais, ao longo da vida. Estima-se que, anualmente, cerca de um bilhão de crianças entre 2 e 17 anos sofrem algum tipo de violência incluindo maus-tratos, *bullying* e violência sexual. As consequências vão desde transtornos mentais e dificuldades educacionais até maior risco de comportamentos prejudiciais.⁴

No Brasil, nos últimos três anos, 15 mil crianças e adolescentes foram mortos de forma violenta e 165 mil foram vítimas de violência sexual. A maioria das mortes atinge

meninos negros (82,9%). As mortes por intervenção policial cresceram, representando 18,6% dos óbitos. Neste mesmo período, 87,3% das vítimas de violência sexual foram meninas: 48,3% entre 10 e 14 anos; e mais de 35% entre zero e 9 anos. Entre 2022 e 2023, os registros de estupro aumentaram 23,5% em crianças de até quatro anos e 17,3% entre cinco e nove anos. O cenário exige medidas urgentes para prevenção e combate à violência.⁵

A violência contra crianças e adolescentes pode ocorrer em todas as faixas etárias, sendo que a maioria dos casos ocorre no próprio domicílio e é perpetrado por um agressor conhecido. Nos casos de morte, os adolescentes constituem a maioria das vítimas, e ocorre quase sempre fora de casa, envolvendo o uso de arma de fogo.⁶

As consequências dos maus tratos infantis incluem problemas de saúde física e mental, ao longo da vida, e os impactos sociais e profissionais podem, em última análise, retardar o desenvolvimento econômico e social de um país.¹ Neste contexto, a educação em saúde é considerada importante estratégia de prevenção, embora a educação sexual seja o tema mais discutido e, muitas vezes, mal interpretado e cercado de tabus.⁷

Diante dos desafios apresentados e da importância de garantir uma infância segura e protegida, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) estabelece que nenhuma criança ou adolescente deve ser submetido à negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão, e que qualquer violação de seus direitos fundamentais, seja por ação ou omissão, será punida.⁸

Ainda, em resposta a essa problemática, a Política Nacional de Atenção Integral à Saúde da Criança orienta a implantação da "Linha de Cuidado para a Atenção Integral à Saúde de Crianças, Adolescentes e suas Famílias em Situação de Violências". Essa iniciativa visa organizar serviços e qualificar a atenção e o cuidado dessas crianças, promovendo a saúde, prevenindo violências e assegurando a proteção dos direitos, por meio de diretrizes para gestores e profissionais de saúde, em colaboração com redes de Assistência Social, Educação e Conselho Tutelar, garantindo a continuidade de acolhimento, atendimento, notificação e seguimento em rede.⁹

A educação em saúde relaciona-se estreitamente com a promoção da saúde e constitui uma estratégia que visa sensibilizar, conscientizar e mobilizar as pessoas para ampliar a autonomia no cuidado. Para tanto, recomenda-se a utilização de um conjunto de práticas pedagógicas que aspiram à participação ativa e emancipatória.¹⁰⁻¹¹

Com os avanços das tecnologias, surgem iniciativas de empregá-las como ferramenta para melhorar as condições de saúde, incluindo o enfrentamento da violência contra crianças. Neste contexto, o uso de games voltados para as crianças e adolescentes estimula comportamentos saudáveis, uma vez que as brincadeiras demonstram alto potencial para influenciar positivamente na qualidade da aprendizagem. No entanto, desenvolver games voltados para esse público representa um desafio.¹²⁻¹³

A gamificação utiliza os elementos de jogo para elevar o empenho das pessoas em uma atividade a ser realizada, como nos processos educativos.¹⁴ A gamificação na educação em saúde promove o engajamento e a motivação dos estudantes, tornando a aprendizagem mais agradável e lúdica.¹⁵ Além disso, contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como empatia e comunicação, essenciais para a prevenção da violência. Representa uma inovação que permite a exploração de novos modelos de ensino e aprendizagem, além de possibilitar a adaptação do currículo de forma mais dinâmica e interativa.¹⁶

Assim, considerando-se a violência como um importante problema entre crianças e adolescentes, os jogos educativos podem contribuir no processo de educação em saúde, pois se trata de uma atividade divertida e capaz de captar a atenção das crianças. Portanto, considera-se relevante realizar uma revisão da literatura, com vistas a evidenciar jogos educativos voltados para a prevenção desse problema, uma vez que não existem protocolos de revisão sobre o tema, na Prospero (*international prospective register of systematic reviews*) e no JBI.

O presente estudo tem como objetivo identificar evidências científicas acerca de jogos educativos sobre violência, voltados para crianças e adolescentes.

Método

Trata-se de uma revisão integrativa da literatura. Para sua elaboração, definem-se seis etapas: a) identificação do tema e da questão de pesquisa; b) estabelecimento de critérios para inclusão e exclusão de estudos; c) definição das informações a serem extraídas dos estudos selecionados; d) avaliação dos estudos incluídos na revisão; e) interpretação dos resultados; e f) apresentação da revisão/síntese do conhecimento.¹⁷

Formulou-se a questão de revisão: quais os jogos educativos utilizados com crianças e adolescentes na prevenção da violência? Utilizou-se a estratégia PICo, na qual

P= População, I= Interesse e Co= contexto, tem-se que P= crianças e adolescentes, I= jogos educativos e Co= violência.¹⁸

A busca por material bibliográfico foi realizada em 10 de fevereiro de 2025, nas fontes de dados: *Scielo*, *Web of Science* (WoS), Scopus, Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), *Educational Resources Information Centre* (ERIC), *Medical Literature Analysis and Retrievel System Online* (MEDLINE), via Pubmed. A estratégia de busca foi realizada com o apoio de uma bibliotecária, e a terminologia utilizada pautou-se no *Medicl Subject Heading* (MeSH) e nos Descritores em ciências da Saúde (DeCS), com a utilização de descritores controlados e não controlados e nos operadores booleanos (AND e OR), conforme o Quadro 1.

Quadro 1 – Estratégia de busca da revisão integrativa por fonte de dados.
Marília, SP, Brasil, 2025

Bases	Estratégia
LILACS	((mh:(“Criança” OR “Pré-Escolar” OR “Adolescente”)) OR (Criança* OR Pré-Escolar* OR Adolesc* OR infancia OR infant*) AND ((mh:(“Jogos Recreativos” OR “Jogos e Brinquedos” OR “Gamificação”)) OR ((jogo* educativo*) OR gamificação)) AND ((mh:(“violência”)) AND (violência))
Scielo	((Criança* OR Pré-Escolar* OR Adolesc* OR infancia OR infant*)) AND ((jogo* educativo*) OR gamificação) AND (violência)
Medline	((((Child[MeSH Terms]) OR (child, preschool[MeSH Terms])) OR (adolescent[MeSH Terms])) OR (Child*[Title/Abstract] OR (Preschool Child*[Title/Abstract]) OR Adolescent*[Title/Abstract] OR infantile[Title/Abstract])) AND (((Play and Playthings[MeSH Terms]) OR (Games, Recreational[MeSH Terms])) OR (Gamification[MeSH Terms])) OR ((educational game*[Title/Abstract]) OR gamification[Title/Abstract])) AND ((violence[MeSH Terms]) OR (violence[Title/Abstract]))
WoS	Child* OR (Preschool Child*) OR Adolescent* OR infantile (Tópico) and (educational game*) OR gamification (Tópico) and violence (Tópico)
Scopus	(TITLE-ABS-KEY (child* OR "preschool child" OR "preschool children" OR adolescent* OR infantile) AND TITLE-ABS-KEY (educational game" OR "educational games" OR gamification) AND TITLE-ABS-KEY (violence))
ERIC	(child* OR "preschool child" OR "preschool children" OR adolescent* OR infantile) AND ("educational game" OR "educational games" OR gamification) AND (violence)

Na seleção dos artigos, empregaram-se como critérios de inclusão os estudos nos idiomas inglês, português ou espanhol, sem recorte temporal, estudos originais e relatos de experiência. Excluíram-se os estudos de reflexão teórica, revisão de literatura, teses e dissertações.

Inicialmente, identificaram-se 489 estudos e, por meio da exportação dos artigos no *Endnote*, software de gerenciamento de referências bibliográficas, verificaram-se os arquivos repetidos. Na sequência, realizou-se a leitura dos títulos, resumos e textos completos, e dois autores fizeram a seleção separadamente. Em seguida, aconteceu um encontro com os demais autores para se chegar a um consenso relacionado aos artigos incluídos na seleção e selecionaram-se 13 estudos, para análise (Figura 1).¹⁹

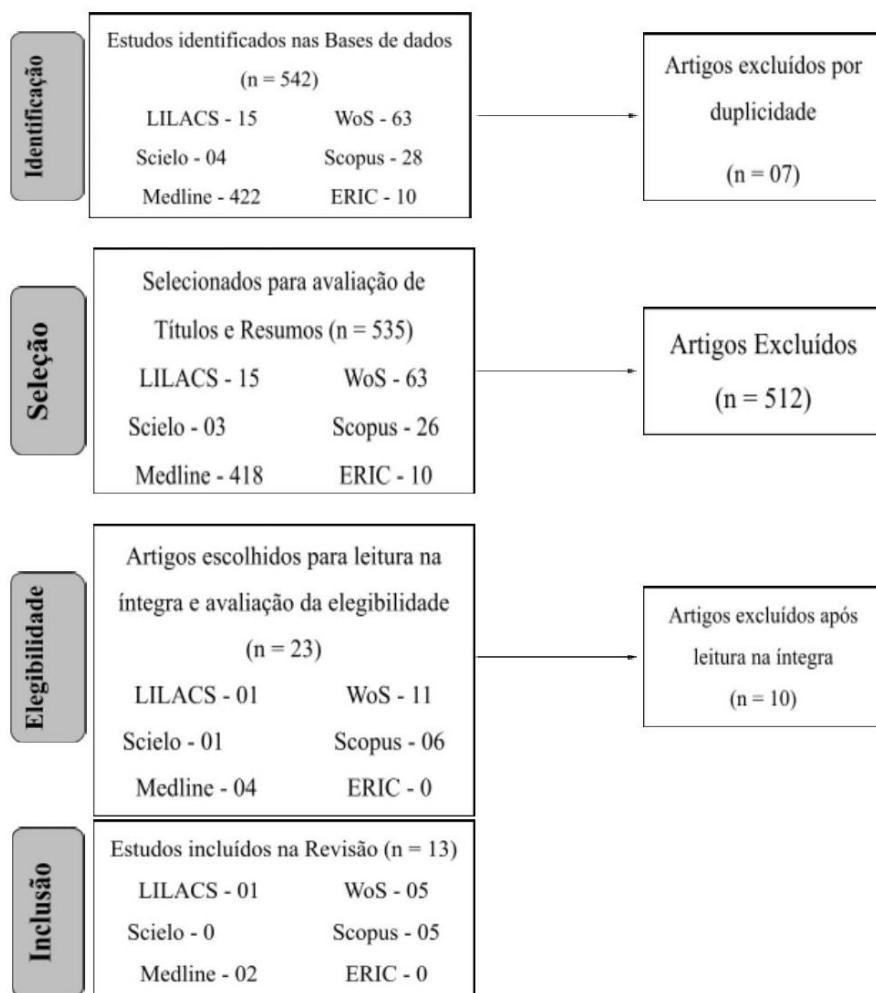


Figura 1 – Fluxograma do processo de identificação, seleção, elegibilidade e inclusão dos estudos. Marília, SP, Brasil, 2025

Para extração dos dados, procedeu-se à leitura criteriosa dos estudos selecionados e ao preenchimento de instrumento com as seguintes informações: autor, país de realização, ano de publicação, tipo de estudo, participantes, características do jogo (nome, categoria, *design*, meio de disponibilização e tema abordado) e principais resultados obtidos.

Os jogos foram classificados de acordo com a mecânica, da seguinte forma: RPG (*Role-Playing Game*), que consiste na interpretação do personagem utilizado pelo jogador, permeado por escolhas, tomada de decisões e ações; Quebra-cabeça/puzzles, que envolve observação, raciocínio lógico, resolução de problemas e enfrentamento de desafios; Ação, que destaca a habilidade de controlar comandos; Aventura, que oferece interação intensa do jogador por meio de personagens, com múltiplos finais e desafios; Estratégia, em que os jogadores devem analisar a situação e escolher ações que os aproximem do objetivo final, exigindo reflexão e análise; Simulação, que replica características da realidade para oferecer experiência próxima ao usuário; Emulação, que envolve replicar aspectos da vida real em um ambiente virtual.²⁰ Quanto ao *design* dos jogos, utilizou-se da classificação de jogo 'digital' e 'analógico'.²¹⁻²²

Os estudos foram classificados de acordo com os seguintes níveis de evidência: 1) revisão sistemática ou metanálise de ensaios clínicos randomizados controlados ou diretrizes clínicas baseadas em revisões sistemáticas de ensaios clínicos randomizados controlados; 2) ensaio clínico randomizado controlado; 3) ensaios clínicos sem randomização; 4) estudos de coorte e de caso-controle; 5) revisão sistemática de estudos descritivos e qualitativos; 6) estudos descritivo ou qualitativo; 7) opinião de autoridades e relatório de comitês de especialistas.²³

Resultados

No Quadro 2, encontra-se a distribuição dos estudos analisados, de acordo com as principais características. Os artigos foram publicados entre os anos de 2013 e 2024. No que se refere aos países de origem, cinco foram publicados nos Estados Unidos, dois na Espanha, dois no Brasil, um na Colômbia, um no Reino Unido, um na Suíça e um na Indonésia. Quanto aos idiomas, 11 foram publicados em inglês, um em

português e um em espanhol. Dos 13 eleitos, 2 estão disponíveis na base de dados *MEDLINE*, um na *LILACS*, 5 na *WoS* e 5 na *Scopus*. Quanto ao método, a maioria trata de estudo descritivo e de relato de experiência, portanto, com grau de evidência baixo.

Quadro 2 – Dados de caracterização dos artigos selecionados. Marília, SP, Brasil, 2025

Autores/País/Ano	Tipo de estudo/Nível de evidência	Participantes
Schoech et al. EUA/2013 ²⁴	Estudo descritivo/6	Estudantes com idade entre 11 e 14 anos.
Crecente EUA/2014 ²⁵	Relato de experiência/6	Estudantes com idade entre 11 e 19 anos e Juízes
Jozkowski et al. EUA /2015 ²⁶	Relato de experiência/6	41 estudantes a partir de 18 anos de idade (91% com 18 anos) e 12 especialistas.
Gilliamma et al. EUA/2015 ²⁷	Estudo qualitativo/6	24 jovens de 14 a 18 anos
Fonseca et al. Brasil/2017 ²⁸	Estudo qualitativo/6	27 adolescentes estudantes de ensino médio
Navarro-Pérez et al. Espanha/ 2018 ²⁹	Estudo quase experimental/3	369 estudantes com idade entre 12 e 17 anos
Potter et al. EUA/2019 ³⁰	Relato de experiência/6	90 estudantes com idade igual ou superior a 18 anos (80% entre 18 e 22 anos)
Villalobos et al. Colômbia/ 2019 ³¹	Pesquisa-ação/6	35 meninos e meninas com risco psicossocial com idade entre 5 e 12
Boduszek et al. Reino Unido/2019 ³²	Estudo experimental/3	132 crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos
Fava et al. Brasil/2021 ³³	Estudo avaliativo descritivo/6	Crianças entre 5 e 6 anos de idade.
Ferreira et al. Espanha/ 2023 ³⁴	Estudo descritivo/6	12 treinadores profissionais, crianças e adolescentes jogadores
Williams et al. Suíça/ 2023 ³⁵	Estudo experimental/3	699 alunos de 11 a 14 anos de 14 escolas diferentes
State et al. Indonésia/ 2024 ³⁶	Estudo experimental/3	Crianças de 7 a 9 anos e seus professores

O Quadro 3 ilustra a distribuição dos estudos analisados, categorizando-os de acordo com as características dos jogos, e os principais resultados obtidos.

Quadro 3 – Características e principais resultados dos jogos dos artigos selecionados. Marília, SP, Brasil, 2025

Características do jogo (nome, categoria, design, meio de disponibilização e tema abordado)	Principais resultados
Nome: Choices & Consequences; Categoria: RPG; Design: digital; Meios de disponibilização: Computador/dispositivos móveis; Tema abordado: violência no relacionamento e o abuso de substâncias ²⁴	A gamificação promove o envolvimento e a motivação.
Nome: Grace's Diary e Love in the Dumpster; Categoria: não descrito; Design: digital; Meios de disponibilização: dispositivos móveis; Tema abordado: violência entre adolescentes em relacionamentos ²⁵	Conscientizou os adolescentes e forneceu para os pais e escola uma maneira de lidar com o abuso.
Nome: Campus Craft; Categoria: RPG; Design: digital; Meios de disponibilização: computador/dispositivos móveis; Tema abordado: prevenção de violência sexual ²⁶	Intensificou a compreensão dos alunos sobre agressão sexual.
Nome: Lucidity; Categoria: Quebra-cabeça; Design: digital; Meios de disponibilização: computador; Tema abordado: violência sexual ²⁷	Jovens mais envolvidos facilitando a comunicação com os adultos/parceiros sobre violência sexual.
Nome: Papo Reto; Categoria: RPG; Design: digital; Meios de disponibilização: computador; Tema abordado: violência por parceiro íntimo ²⁸	Possibilitou a conscientização dos adolescentes, evitando minimizar a violência.
Nome: Liad@s; Categoria: Quebra-cabeça; Design: digital; Meios de disponibilização: dispositivos móveis; Tema abordado: sexismo e a violência de gênero ²⁹	A tecnologia cria chances de desenvolver habilidades iguais e contra a discriminação.
Nome: Mindflock e Ship Happens; Categoria: Quebra-cabeça/RPG; Design: digital; Meios de disponibilização: computador/dispositivos móveis; Tema abordado: violência sexual ³⁰	Foram ferramentas valiosas na prevenção de violência sexual, abuso em relacionamentos e assédio.
Nome: Jogo sobre a "Fundação de um município"; Categoria: RPG; Design: o artigo não descreve; Tema abordado: violência geral ³¹	Aumento do vínculo entre colegas, crianças e familiares, criando maior senso de pertencer.
Nome: Jesse; Categoria: RPG; Design: digital; Meios de disponibilização: videogame, não especificado; Tema abordado: Violência por Parceiro Íntimo (VPI) ³²	Jesse é uma ferramenta promissora na prevenção da VPI entre meninas e meninos.
Nome: Infância Segura; Categoria: RPG; Design: digital; Meios de disponibilização: computador/dispositivos móveis; Tema abordado: prevenção da violência	Houve aumento nos níveis de engajamento, motivação e aceitação pelo público-alvo.

sexual ³³	
Nome: SAVEit; Categoria: Ação; Design: digital. Meios de disponibilização: videogame, não especificado; Tema abordado: valores esportivos em jovens jogadores de futebol, desestimulando comportamentos indesejáveis ³⁴	Oferece a possibilidade de transformar comportamentos indesejáveis.
Nome: Galáxia; Categoria: RPG; Design: digital. Meios de disponibilização: videogame, não especificado; Tema abordado: prevenir <i>bullying</i> e <i>cyberbullying</i> entre jovens do ensino fundamental ³⁵	Houve um aumento do conhecimento sobre saúde e desenvolveu habilidade crítica para a vida.
Nome: Digital adventure; Categoria: RPG; Design: digital. Meios de disponibilização: plataforma móvel; Tema abordado: aumento da compreensão das crianças sobre crimes de aliciamento cibernético infantil ³⁶	Aumento da conscientização, tanto das crianças quanto dos pais, sobre ameaças de aliciamento cibernético infantil.

RPG: *Role-Playing Game*. VPI: Violência por parceiro íntimo

Concernente à mecânica, os jogos pertencem às categorias: *Role Playing Game* (RPG),^{24,26,28,31-33,35,36} quebra-cabeça (*puzzles*)^{27,29} e ação.³⁴ Utiliza mais de uma categoria: RPG e quebra-cabeças.³⁰ Categoria não descrita.²⁵ Quanto ao *design* do jogo, 12 deles classificam-se como “jogos digitais”, enquanto um não forneceu informações no texto.

Os meios de disponibilização dos jogos foram: computador,²⁵⁻²⁶ dispositivos móveis^{24,29,36} e utilização de *videogame*, sem especificar a plataforma.^{32,34-35} Alguns artigos^{24,26,30,33} utilizaram mais de um tipo de plataforma. Um artigo³¹ não informou o meio de disponibilização.

A maioria dos jogos foi destinada aos adolescentes.²⁴⁻³⁰ Alguns jogos foram direcionados tanto para crianças quanto para adolescentes,^{31-32,34} enquanto outros tinham como público-alvo crianças e adultos/professores.^{33,35-36}

Acerca da abordagem dos jogos, encontram-se temas como violência sexual,²⁵⁻^{26,30,33,35} violência por parceiro íntimo (VPI),^{24-25,27-28,32} violência no esporte,³⁴ violência geral,³¹ *bullying*³⁵ e violência de gênero.²⁹

Os jogos tiveram como resultado: o aprendizado de novos conceitos sobre violência;^{26,36} novas metodologias para os professores discutirem esse tema com seus alunos;²⁵ redução de atitudes e crenças sexistas e violentas;²⁹ influenciou em novos

domínios sociais;^{34,35} ajudou os pais a observarem mais os sinais de alerta;²⁵ melhorou a comunicação entre os jovens e entre os adultos responsáveis;²⁷ fortaleceu o vínculo.³¹

Além disso, os participantes tiveram a sensação de maior pertencimento, já que eles se enxergavam no jogo;³¹ houve desenvolvimento de competências de liderança;³⁴ maior nível de engajamento, aprendizado e aceitação,^{33,35} mostrando que os videogames podem ser um instrumento valioso para ensinar.³⁰

Discussão

Na presente revisão, o estudo mais antigo é de 2013. Os jogos digitais tiveram avanço com a expansão da internet, tornando-se acessíveis a partir dos anos 2000, especialmente com a popularização de dispositivos, como *smartphones*. A produção de jogos digitais está presente no cotidiano de milhões de pessoas e vem ocupando espaço em diversos campos, como educação, saúde, ciências sociais e outras áreas.²¹ Esse contexto explora tanto a eficácia dos jogos como a evolução dessa ferramenta, ao longo do tempo, e a adaptação às novas tecnologias e plataformas de acesso.

Nesse cenário de rápido desenvolvimento tecnológico, o jogo digital é descrito como atividade voluntária, que pode ter propósitos sérios (educativos) ou não, sendo executado em *hardware* e gerenciado por *software*.²¹ Em contraste, os jogos analógicos – como os de cartas, dados e tabuleiro – facilitam a interação direta entre os participantes e permitem a criação de significados compartilhados.²²

Os jogos digitais têm potencial tanto para entretenimento como também para proporcionar experiências educativas e impactar positivamente diversos aspectos da vida das pessoas, incluindo a prevenção da violência infantil. Ademais, cita-se a capacidade de envolver os jogadores em situações simuladas, enviar *feedback* imediato e adaptar-se às necessidades individuais, que podem ser exploradas de maneira eficaz na criação de programas de prevenção e intervenção.^{24-27,28-30,32-36}

Ainda no contexto dos jogos educacionais digitais, é essencial que profissionais e pesquisadores reconheçam suas potencialidades e estejam preparados para aproveitá-las de maneira intencional e planejada. Isso requer atenção aos variados modos de interação, intervenção e aprendizado dos jogadores, por meio deste recurso educacional. As oportunidades de aprendizagem oferecidas por esses jogos permitem a

assimilação de múltiplos conhecimentos e experiências, podendo impactar positivamente o ensino e a aprendizagem. Assim, eles se tornam uma ferramenta adequada para a prática pedagógica e um facilitador da aprendizagem.³⁷

Confirmadamente, os jogos educativos trazem benefícios ao processo de aprendizagem, especialmente entre os jovens. No entanto, a quantidade de estudos sobre jogos que abordam a violência contra crianças e adolescentes, encontrados nesta pesquisa, foi pequena. Além disso, muitos desses são relatos de experiência qualitativos ou descritivos, resultando em baixo grau de evidência.^{24-28,30-31,33-34}

Também é importante considerar a quantidade de artigos que tratam da violência sexual e por parceiro íntimo.^{26-28,30,32-33} Atualmente, o abuso e a violência sexual destacam-se como ponto central das pesquisas em violência infantil, apresentando consequências no desenvolvimento físico e psicológico das vítimas.¹

Estatísticas indicam que, aproximadamente, três em cada quatro crianças, com idades entre dois e quatro anos, sofrem regularmente castigos físicos e/ou violência psicológica nas mãos dos pais ou cuidadores.^{1,38} A negligência apresenta-se como uma das principais violências cometidas contra crianças e adolescentes.³⁹ Portanto, são necessárias intervenções que busquem uma abordagem abrangente para combater as diferentes formas de violência.

Na análise dos estudos selecionados, foi possível constatar que, ao longo das partidas, pesquisas, os autores identificaram uma participação ativa dos jogadores, bem como valorização da autonomia e tomada de decisões durante as jogadas.^{25-28,33,35} Esses comportamentos não apenas enriqueceram a experiência de jogo, como também tiveram papel fundamental na promoção do espírito crítico e da reflexão dos participantes.^{28,30,34-35} Isso mostra que se deve considerar o conteúdo dos jogos e a forma pela qual são estruturados para promover a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais dos jogadores.

Os jogos, portanto, ancoram-se nos princípios dos métodos ativos de aprendizagem, que enfatizam o protagonismo dos sujeitos sociais, a livre expressão e a interação, com vistas a motivar a criatividade e a construção do conhecimento.^{24-28,33,35-36} Um estudo em outra área do conhecimento demonstrou que a gamificação tem o potencial de promover a aprendizagem ativa dos estudantes, já que a experiência foi bem sucedida.⁴⁰

Assim, os jogos se revelaram como estratégias educativas e interventivas de considerável impacto. Ao se engajarem nas experiências de jogo, os participantes tiveram a oportunidade de compartilhar e construir conhecimentos de forma colaborativa, além de reportarem mudanças substanciais no comportamento.^{24-28,34-35} Essas transformações abrangeram áreas críticas, como a resolução de conflitos e a desconstrução de padrões sexistas. Além disso, na prevenção da violência, os jogos educativos aproximam tanto crianças e adolescentes quanto pais e professores.⁴¹

A educação busca promover a saúde e garantir a qualidade de vida das famílias e comunidades, conscientizando, individual e coletivamente, sobre as responsabilidades em relação à saúde.^{23-28,34-36} O objetivo é encorajar e apoiar as pessoas a assumirem maior controle sobre a própria vida, visando criar ambiente saudável, reduzir a vulnerabilidade e fortalecer os cidadãos.⁴²

Embora os autores reconheçam os benefícios dos jogos, é importante considerar algumas limitações quanto à utilização, tais como: a restrição de espaço físico adequado para a prática dos jogos;³¹ a necessidade de lidar com variedade de participantes em termos de quantidade e diversidade;^{26,28,34} a maior quantidade de dados para melhor avaliação;^{27,32} a garantia da conexão confiável à internet;²⁹ e a disponibilidade de dispositivos adequados para acesso aos jogos.²⁴ Esses são aspectos que podem influenciar diretamente a eficácia e a acessibilidade dos jogos educativos no contexto da abordagem da violência contra crianças e adolescentes.

A análise dos estudos não identificou a presença de jogos analógicos (não digitais), como os de tabuleiro ou cartas. Essa lacuna evidencia a escassez de pesquisas que explorem essas modalidades no combate à violência contra crianças e adolescentes, apesar da acessibilidade, custo reduzido e potencial para promover discussões e interações em grupo. Outros estudos indicam que os jogos analógicos constituem uma estratégia valiosa para a educação em saúde, pois permitem o desenvolvimento de habilidades críticas, colaborativas e práticas, além de tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e estimulante para os estudantes.^{22,43}

Ainda, a criação de jogos educativos em saúde deve contar com equipes multidisciplinares, com a colaboração contínua entre especialistas de diferentes áreas do conhecimento, bem como a participação do jogador na criação do jogo. Essas

equipes são essenciais para abordar o conteúdo e os diversos aspectos do *design* e desenvolvimento de jogos, melhorando a experiência educacional dos usuários e ampliando o impacto destes.⁴⁴

Essa necessidade reside na capacidade dessas equipes de combinar conhecimentos e habilidades diversas para abordar desafios, de forma abrangente e eficaz. Além disso, a efetividade desses jogos demanda considerar a realidade do público-alvo, de modo a garantir que o jogo educativo seja desenvolvido de acordo com as necessidades específicas.

Dada as características dos jogos educativos, é possível que eles ofereçam contribuições para a prática profissional, facilitando intervenções precoces e fornecendo um ambiente seguro para discussões. Eles funcionam como ferramentas diagnósticas e promovem uma educação preventiva contínua, enriquecendo estratégias pedagógicas e fortalecendo a capacidade dos jovens de enfrentar desafios de forma saudável.³⁹

Por se tratar de uma temática sensível e de manejo altamente complexo, há necessidade urgente de ações intersetoriais eficientes, que incluem serviços e profissionais treinados para prevenção, diagnóstico, intervenção e reabilitação, envolvendo as áreas da saúde e da educação, pela proximidade com a população-alvo.³⁹

Confirmadamente, o trabalho desenvolvido em rede intersetorial e multiprofissional resultou em mudanças comportamentais de adolescentes, na escola e na família, além de aproximar os pais da escola, contribuindo para ambientes mais pacificados.⁴⁵ Uma abordagem abrangente sobre o tema pode aumentar o conhecimento e a compreensão das crianças sobre a violência e sobre como procurar ajuda, se precisarem.⁴⁶

Os achados do presente estudo, portanto, apontam para a importância do uso de jogos educativos voltados para a violência contra a criança e o adolescente. Na prática, os profissionais de diferentes áreas de formação constatam lacunas no conhecimento, demandando pesquisas aprofundadas voltadas para avaliação da efetividade dos jogos educativos e para o desenvolvimento de jogos abrangentes.

Como limitação do estudo em tela, aponta-se o baixo nível de evidência científica dos artigos selecionados, que reduz a solidez das conclusões, apesar de a busca integrar uma variedade de fones de dados que suportam as publicações voltadas para a área da saúde e

da educação. Além disso, os artigos selecionados trazem pouca informação sobre os mecanismos de desenvolvimento dos jogos, dificultando uma análise detalhada.

Conclusão

Esta revisão integrativa da literatura mostra que a maioria dos jogos é disponibilizada digitalmente e trata da violência sexual e por parceiro íntimo contra crianças e adolescentes. Embora seja um grave problema que atinge essa faixa etária, o fato de outros tipos de violência também estarem presentes no cotidiano dessa parcela da população indica a necessidade de avanços nas propostas e ações preventivas.

Evidenciou-se que os jogos educativos voltados para a prevenção da violência contra crianças e adolescentes constituem importante estratégia de educação em saúde, que pode ser utilizada por professores e profissionais da saúde, uma vez que eles promovem participação ativa e protagonismo dos participantes, além de fomentar mudanças de comportamento.

Dante dos achados do estudo, pode-se depreender que a gamificação, enquanto fenômeno emergente que vem se consolidando em diferentes áreas do conhecimento, tem sido pouco explorada para tratar da violência contra crianças e adolescentes. Revela-se, ainda, a necessidade de estudos específicos sobre as diferentes formas de violência que atingem crianças e adolescentes.

Referências

1. World Health Organization (WHO). Child maltreatment [Internet]. 2022 [cited 2023 Oct 23]. Available from: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment>.
2. Bonamigo VG, Torres FBG, Lourenço RG, Cubas MR. Violência física, sexual e psicológica segundo a análise conceitual evolucionista de Rodgers. *Cogitare Enferm.* 2022;27:e82955. doi: 10.5380/ce.v27i0.82955.
3. Ragozzino LCM, Henemann EA, Cardoso CP. Caracterização da violência contra crianças e adolescentes. *Rev Inst Polít Públicas Marília.* 2022;8(1):129-48. doi:10.36311/2447-780X.2022.n1.p129.
4. World Health Organization (WHO). Violence against children [Internet]. 2022 [cited 2025 Feb 11]. Available from: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-children>.

5. Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF). Mais de 15 mil crianças e adolescentes foram mortos de forma violenta no Brasil nos últimos 3 anos, alertam UNICEF e Fórum Brasileiro de Segurança Pública [Internet]. 2024 [acesso em 2025 fev 11]. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/mais-de-15-mil-criancas-e-adolescentes-foram-mortos-de-forma-violenta-no-brasil-nos-ultimos-3-anos>.
6. Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF). Nos últimos cinco anos, 35 mil crianças e adolescentes foram mortos de forma violenta no Brasil [Internet]. 2021 [acesso em 2023 nov 01]. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/nos-ultimos-cinco-anos-35-mil-criancas-e-adolescentes-foram-mortos-de-forma-violenta-no-brasil>.
7. Batista MKB, Gomes WS, Villacorta JAM. Abuso sexual contra crianças: construindo estratégias de enfrentamento na Atenção Primária à Saúde em um município da região metropolitana do Recife. *Saúde Debate*. 2022;46(N Esp 5):208-20. doi: 10.1590/0103-11042022E517.
8. Brasil. Presidência da República. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da criança e do adolescente. Brasília (DF): Ministério da Saúde, 1991. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm#:~:text=Toda%20crian%C3%A7a%20ou%20adolescente%20tem,pessoas%20dependentes%20de%20subst%C3%A2ncias%20entorpecentes.&ext=Art.,-20. Acesso em: 22 nov.2024.
9. Ministério da Saúde (BR). Portaria nº 1.130, de 5 de agosto de 2015. Institui a Política Nacional de Atenção Integral à Saúde da Criança (PNAISC) no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS) [Internet]. Brasília (DF): Ministério da Saúde; 2015 [acesso em 2025 fev 11].
10. Sousa CS, Oliveira SRS, Leão MR, Lima AA, Maslinkiewicz A, Oliveira Júnior JK, et al. Reconhecendo sinais: a importância da educação em saúde na prevenção a violência. *Braz J Implantol Health Sci* [Internet]. 2024 [acesso em 2025 fev 12];6(10):2572-80. Disponível em: <https://bjihs.emnuvens.com.br/bjihs/article/view/3950>.
11. Nogueira DL, Sousa MS, Dias MSA, Pinto VPT, Lindsay AC, Machado MMT. Educação em saúde e na saúde: conceitos, pressupostos e abordagens teóricas. *Sanare* (Sobral). 2022;21(2):101-9. doi: 10.36925/sanare.v21i2.1669.
12. Ancona A, Corea F, Lombardo C, Gentili D, Mistretta A. Serious games in child and adolescent health education campaigns: a systematic review. *Ann Ist Super Sanita*. 2024 Oct-Dec;60(4):274-82. doi: 10.4415/ANN_24_04_06. PMID: 39699981.
13. Sarasmita MA, Lee YH, Chan FY, Chen HY. Digital serious games to promote behavior change in children with chronic diseases: scoping review and development of a self-management learning framework. *J Med Internet Res*. 2024 Aug 19;26:e49692. doi: 10.2196/49692. PMID: 39158952; PMCID: PMC11369548.
14. Murr CE, Ferrari G. Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios [Internet]. Florianópolis: UFSC; UAB; 2020 [acesso em 2023 out 16]. Available from: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>.
15. Porto B, Battestin V. Tendências das propostas de gamificação no Moodle: uma revisão sistemática. *EaD em Foco*. 2022;12(1):e1682. doi: 10.18264/eadf.v12i1.1682.
16. Lima MVC, Rodrigues PS, Caldeira NV, Knackfuss MI, Cardoso GA, Freitas RJM. Benefícios da gamificação para o ensino em graduações da área da saúde. In: Feitoza DMA, organizador. *Pesquisas e saberes em Educação*. Campina Grande: Licuri; 2023. p. 140-53. doi: 10.58203/Licuri.20900.
17. Mendes KDS, Silveira RCCP, Galvão CM. Use of the bibliographic reference manager in the selection of primary studies in integrative reviews. *Texto Contexto Enferm*. 2019;28:e20170204. doi: 10.1590/1980-265X-TCE-2017-0204.

18. Stern C, Jordan Z, McArthur A. Developing the review question and inclusion criteria. *Am J Nurs.* 2014;114(4):53-6. doi: 10.1097/01.NAJ.0000445689.67800.86.
19. Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ.* 2021;372(71). doi: 10.1136/bmj.n71.
20. Fullerton T, Swain C, Hoffman SS. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. 2nd ed. Burlington (MA): Morgan Kaufmann; 2008.
21. Pimentel FSC, Cardoso ANS, Rocha JSA, Santos JAD, Oliveira JVCB. A produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais. *Internet Latent Corpus J.* 2021;11(1):95-110. doi: 10.34624/ilcj.v11i1.24520.
22. Ramos DK, Knaul AP, Rocha A. Jogos analógicos e digitais na escola: uma análise comparativa da atenção, interação social e diversão. *Linhas.* 2020;21(47):328-54. doi: 10.5965/1984723821472020328.
23. Melnyk BM, Fineout-Overholt E. Evidence-based practice in nursing & healthcare: a guide to best practice. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins; 2005.
24. Schoech D, Boyas JF, Black BM, Elias-Lambert N. Gamification for behavior change: lessons from developing a social, multiuser, web-tablet based prevention game for youths. *J Technol Hum Serv.* 2013;31(3):197-217. doi: 10.1080/15228835.2013.812512.
25. Crecente D. Gaming against violence: a grassroots approach to teen dating violence. *Games Health J.* 2014;3(4):198-201. doi: 10.1089/g4h.2014.0010.
26. Jozkowski KN, Ekbia HR. 'Campus Craft': a game for sexual assault prevention in universities. *Games Health J.* 2015;4(2):95-106. doi: 10.1089/g4h.2014.0056.
27. Gilliam M, Jagoda P, Jaworski E, Hebert LE, Lyman P, Wilson MC. "Because if we don't talk about it, how are we going to prevent it?": Lucidity, a narrative-based digital game about sexual violence. *Sex Educ.* 2016;16(4):391-404. doi: 10.1080/14681811.2015.1123147.
28. Fonseca RMGS, Santos DLA, Gessner R, Fornari LF, Oliveira RNG, Schoenmaker MC. Gender, sexuality and violence: perception of mobilized adolescents in an online game. *Rev Bras Enferm.* 2018;71:607-14. doi: 10.1590/0034-7167-2017-0561.
29. Navarro-Pérez JJ, Carbonell A, Oliver A. The effectiveness of a psycho-educational app to reduce sexist attitudes in adolescents. *Rev Psicodidáct.* 2019;24(1):9-16. doi: 10.1016/j.psicoe.2018.07.002.
30. Potter SJ, Flanagan M, Seidman M, Hodges H, Stapleton JG. Developing and piloting videogames to increase college and university students' awareness and efficacy of the bystander role in incidents of sexual violence. *Games Health J.* 2019;8(1):24-34. doi: 10.1089/g4h.2017.0172.
31. Villalobos Valencia ME, Toro Melo LJ. Los recursos psicológicos emergentes a partir de una propuesta lúdica para niños en riesgo psicosocial. *Summa Psicol UST.* 2019;16(1):1-10. doi: 10.18774/0719-448x.2019.16.398.
32. Boduszek D, Debowska A, Jones AD, Ma M, Smith D, Willmott D, et al. Prosocial video game as an intimate partner violence prevention tool among youth: a randomised controlled trial. *Comput Hum Behav.* 2019;93:260-6. doi: 10.1016/j.chb.2018.12.028.
33. Fava AM, Berkenbrock CDM, Vahldick A. Avaliação e remodelagem de um jogo sério para prevenção do abuso sexual infantil. *Rev Bras Comput Apl.* 2021;13(1):112-24. doi: 10.5335/rbca.v13i1.10894.

34. Menéndez-Ferreira R, Torregrosa J, Maldonado A, Ruiz-Barquín R, Camacho D. A gamification approach to promote sports values. In: CEUR Workshop Proceedings [Internet]. 2018 [cited Oct 16, 2023];2166. Available from: <https://ceur-ws.org/Vol-2166/afcai18-paper5.pdf>.
35. Williams C, Griffin KW, Botvin CM, Sousa S, Botvin GJ. Effectiveness of digital health tools to prevent bullying among middle school students. *Adolescents.* 2023;3(1):110-30. doi: 10.3390/adolescents3010009.
36. Raihana FA, Setiawan H, Kabetta H, Qomariasih N. Implementation of game-based learning to enhance security awareness against child cyber grooming attacks. In: 8th International Conference on Information Technology, Information Systems and Electrical Engineering (ICITISEE); 2024 Aug 29-30. Yogyakarta (Indonesia). New York: IEEE; 2024. p. 238-43. doi: 10.1109/ICITISEE63424.2024.10729941.
37. Cruz Araújo L, Andryê Galvão Madeira C. Jogos educacionais digitais no ensino infantil: uma revisão sistemática da literatura. *Renote* [Internet]. 2021 jan 04 [acesso em 2024 nov 22];18(2):286-95. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/110238>.
38. Nunes ACP, Silva CC, Carvalho CTC, Silva FG, Fonseca PCSB. Violência infantil no Brasil e suas consequências psicológicas: uma revisão sistemática. *Braz J Develop.* 2020;6(10):79408-41. doi: 10.34117/bjdv6n10-392.
39. Leite JCS, Albuquerque GA. A estratégia saúde da família e o enfrentamento à violência contra crianças e adolescentes: revisão integrativa. *Ciênc Saúde Colet* [Internet]. 2023 nov [acesso em 2024 nov 22];28(11):3247-58. doi: 10.1590/1413-812320232811.09662021.
40. Silva JB, Sales GL, Castro JB. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de física. *Rev Bras Ensino Fís.* 2019;41(4):e20180309. doi: 10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309.
41. Fornari LF, Fonseca RMGS. Prevenção e enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos: uma revisão de escopo. *RISTI.* 2019;33:78-93. doi: 10.17013/risti.33.78-93.
42. Conceição DS, Viana VSS, Batista AKR, Alcântara ASS, Eleres VM, Pinheiro WF, et al. A educação em saúde como instrumento de mudança social. *Braz J Develop.* 2020;6(8):59412-6. doi: 10.34117/bjdv6n8-383.
43. Faustino VL, Santos GB, Aguiar PM. É brincando que se aprende! Uso de jogos educativos como estratégia na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica. *Interface* (Botucatu). 2022;26:e210312. doi: 10.1590/interface.210312.
44. Sharifzadeh N, Kharrazi H, Nazari E, Tabesh H, Edalati Khodabandeh M, Heidari S, et al. Health education serious games targeting health care providers, patients, and public health users: scoping review. *JMIR Serious Games.* 2020;8(1):e13459. doi: 10.2196/13459.
45. Anunciação LL, Carvalho RC, Santos JEF, Morais AC, Almeida VRS, Souza SL. Violência contra crianças e adolescentes: intervenções multiprofissionais da Atenção Primária à Saúde na escola. *Saúde Debate.* 2022 Nov;46(Esp 3):201-12. doi: 10.1590/0103-11042022E315.
46. Stanley N, Devaney J, Kurdi Z, Ozdemir U, Barter C, Monks C, et al. What makes for effectiveness when starting early: learning from an integrated school-based violence and abuse prevention programme for children under 12. *Child Abuse Negl.* 2023 May;139:106109. doi: 10.1016/j.chab.2023.106109. Epub 2023 Mar 2. PMID: 36870266.

Fomento / Agradecimento: O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Contribuições de autoria

1 – Aline Ramos Covo de Oliveira

Autor Correspondente

Enfermeira, Mestre – alinecovo@icloud.com

Concepção e/ou desenvolvimento da pesquisa e/ou redação do manuscrito

2 – Flora Maria Monteiro Ferraz

Graduanda em Enfermagem – flora.monteirof@gmail.com

Concepção e/ou desenvolvimento da pesquisa e/ou redação do manuscrito

3 – Geisa dos Santos Luz

Enfermeira, Doutora – geisasluz@gmail.com

Concepção e/ou desenvolvimento da pesquisa e/ou redação do manuscrito

4 – Maria José Sanches Marin

Enfermeira, Doutora – mazezinha.marin@gmail.com

Concepção e/ou desenvolvimento da pesquisa e/ou redação do manuscrito

Editor-Chefe: Cristiane Cardoso de Paula

Editor Associado: Rosane Cordeiro Burla de Aguiar

Como citar este artigo

Oliveira ARC, Ferraz FMM, Luz GS, Marin MJS. Educational games for the prevention of violence against children and adolescents: integrative review. Rev. Enferm. UFSM. 2025 [Access at: Year Month Day]; vol.15, e7:1-19. DOI: <https://doi.org/10.5902/2179769288523>