

## **RELATO SOBRE OS IMPACTOS DE UM JOGO DE VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO EVENTO RUAS DE LAZER**

**EDUARDA HAX RODRIGUES<sup>1</sup>; BEATRIZ PALLA SANCHES<sup>2</sup>; LARISSA  
MEDIANEIRA BOLZAN<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [eduardahrd@gmail.com](mailto:eduardahrd@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [beatrizpallasanches@gmail.com](mailto:beatrizpallasanches@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [larissambolzan@gmail.com](mailto:larissambolzan@gmail.com)

### **1. INTRODUÇÃO**

A violência de gênero apresenta-se como um assunto recorrente na sociedade, e suas consequências afetam a todos de forma cada vez mais precoce. De acordo com dados preliminares do Atlas da Violência de 2025, aproximadamente 34 mil brasileiros com idade entre 0 e 14 anos foram vítimas de violência sexual, de modo que destaca-se a importância da conscientização precoce sobre a temática. Exposta a problemática e com o objetivo de proporcionar um aprendizado lúdico e interativo para o público infantojuvenil, foi desenvolvido o boneco semáforo do toque. O boneco/jogo foi desenvolvido com a utilização de materiais recicláveis, e sua dinâmica consiste em colocar tampas de diferentes cores nas partes do corpo do boneco, considerando quão passível de atenção um toque naquela região é.

Os jogos possuem importante papel na construção do raciocínio, inteligência, criatividade, habilidades sociais e expressividade dos indivíduos (SILVA; PORDEUS, 2021). Ademais, os jogos educativos promovem estímulos sensorio motores, de modo que a motricidade fina, que é a capacidade de realizar movimentos mais delicados e que necessitam de grande precisão, como segurar uma tampa e fechar uma garrafa, é aprendida de forma mais fluida e intuitiva (KOLYNIK FILHO, 2010).

A respeito das capacidades cognitivas e motoras exigidas pelo presente jogo, destaca-se que durante a infância e juventude a neuroplasticidade é ainda maior, ou seja, a capacidade que o ser humano tem de aprender novas habilidades e coordenar de maneira melhor seus movimentos está no auge. Acerca da atividade de apreensão da tampa e colocação adequada dela no bocal da garrafa, espera-se que a criança seja capaz de realizá-la a partir dos 4 anos de idade (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2022).

O boneco semáforo do toque objetiva compreender o conhecimento que o público-alvo (crianças e adolescentes) possui, além de conscientizá-los sobre violência sexual de forma lúdica e interativa, de modo que engaje com o tema e o aprendizado seja mais eficiente.

### **2. METODOLOGIA**

O trabalho foi desenvolvido de acordo com os princípios da Pesquisa, um tipo de pesquisa social empírica, desenvolvida cooperativamente entre pesquisador e participantes, e é utilizada principalmente para observação de problemas sociais (THIOLLENT, 2022) e a relação da sociedade com o mesmo (LEWIN, 1978). Portanto, a base dessa metodologia constitui-se através da

descrição de situações/problemas sociais a partir de observação ou ações no contexto onde ocorrem (TRIPP, 2005).

Desse modo, o método amplia a consciência sobre o tema, e os resultados obtidos através dele são relevantes para a construção conjunta da resolução do problema. Quanto à natureza das informações obtidas, essas são qualitativas e de caráter descritivo. Acerca da confiabilidade das informações e do anonimato dos participantes, Tripp (2005) esclarece que a pesquisa não pode oferecer as garantias de outros métodos de pesquisa, porém, segue tendo valor metodológico.

A respeito da pesquisa desenvolvida neste trabalho, o problema social observado foi violência de gênero no contexto infanto juvenil. O meio onde a pesquisa foi realizada foi o primeiro evento Ruas de Lazer de 2025 (na avenida Bento Gonçalves), promovido pela Prefeitura Municipal e pela Universidade Federal de Pelotas. O público do evento era a população de Pelotas (336 mil habitantes, conforme a Prefeitura do Município) e região. A pesquisa foi realizada com a observação do interesse e participação do público-alvo, além da interação dele com as pesquisadoras.

### **3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS**

A ideia do desenvolvimento de um jogo sobre violência sexual surgiu da necessidade que o projeto Mais Juntas (projeto unificado com ênfase em extensão da UFPel) que promove o debate e a cocriação de inovações sociais visando minimizar problemas sociais e socioambientais ligados a gênero percebeu em abordar o tema de maneira mais didática com crianças. Essa percepção ocorreu, principalmente, após uma escola do município do Capão do Leão ter procurado o projeto para palestrar sobre violência de gênero no mês de maio. Nessa escola, o público-alvo eram adolescentes do último ano do ensino médio, que conseguem compreender sobre o tema através de uma maneira mais convencional. Contudo, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro para essa ação, e posterior a isso, surgiu o questionamento sobre como abordar um assunto tão sensível com crianças.

E então surge a ideia do boneco semáforo do toque, que foi desenvolvido com utilização de materiais recicláveis, sendo eles caixas de papelão, garrafas PET e tampas de garrafa PET (vermelhas, verdes e laranjas), e a escolha desses materiais foi devido a preocupação socioambiental do projeto e para que o jogo tivesse fácil reprodutibilidade por outras pessoas (comunidade escolar e responsáveis). O desenvolvimento do jogo se deu em fases, que foram as seguintes: o desenho do boneco, a escolha dos pontos onde as tampas poderiam ser colocadas pelos participantes (topo da cabeça, bochecha, boca, peito, barriga, antebraço, mão, região íntima, coxa, panturrilha e pé), os recortes do papelão, a colagem dos bocais da garrafa PET, a decoração e o acabamento do jogo.

A fim de tornar o boneco mais atrativo, ele recebeu o nome MaisE, de modo que o nome do projeto Mais Juntas (desenvolvedor do jogo) é referenciado e a letra “e” no final do nome pode ser considerada linguagem neutra, de modo que é reafirmado para os jogadores que o toque sempre merece cuidado, independente do gênero de quem é tocado e de quem toca. Além de representar que o conhecimento sobre o tema deve ser obtido por todos.

O primeiro contato da população com o boneco semáforo do toque foi no evento Ruas de Lazer realizado na avenida Bento Gonçalves, no qual ficou exposto em uma mesa com as tampas coloridas (verdes, laranjas e vermelhas)

que podiam ser rosqueadas nele. Logo no início do evento o jogo já atraiu atenção do público, que demonstrou interesse em saber sobre qual era sua dinâmica, e conforme isso acontecia, era explicado que cada bocal de garrafa tinha que ter uma tampa colocada, e que a cor de tampa escolhida representaria quão necessário de atenção um toque naquela parte do corpo é. Sendo vermelho um toque de extremo alerta, laranja um toque que merece atenção e verde um toque que não representa perigos iminentes. Após as escolhas, ocorria uma conversa com o jogador para alertá-lo sobre os tipos de toque e que algum adulto (responsável ou profissional da escola) devia ser avisado caso ele (jogador) fosse tocado por alguém desconhecido ou conhecido mas de forma que o deixasse desconfortável. Além disso, era dito que caso alguma situação dessas ocorresse, a criança não tinha culpa e não devia sentir vergonha ou medo de falar sobre, para que as devidas medidas sejam tomadas.

Ao longo da tarde observou-se que as meninas eram mais cautelosas na escolha das cores, e selecionavam em sua maioria tampas vermelhas ou laranjas, enquanto os meninos selecionavam predominantemente tampas verdes ou laranjas, e as rosqueavam inclusive nos bocais que estavam localizados na boca e na região íntima do boneco. Além disso, as meninas demonstravam mais interesse, enquanto os meninos eram em sua maioria incentivados pelos seus responsáveis a participarem do jogo. Outro ponto que chamou atenção foi o interesse dos adultos no jogo, que inúmeras vezes perguntaram se poderiam jogar (mesmo sem estarem com algum menor de idade os acompanhando), além de exporem que conversavam sobre o assunto com as crianças que conviviam. Fato que vai ao encontro ao comentado pelos jogadores, que em sua maioria, relataram que as escolhas foram realizadas com base nas informações que haviam recebido no ambiente domiciliar.

Ademais, o evento contava com a presença de vários professores do ensino fundamental, principalmente da rede pública, que demonstraram interesse em reproduzir o jogo, para realizá-lo com seus alunos, e também questionaram sobre a disponibilidade do projeto para realizar parcerias para falar sobre o tema nas escolas. Portanto, expostos os fatos, entende-se que o jogo foi bem recebido pela comunidade e cumpriu o seu papel de conscientização, tanto para crianças quanto para adultos, além de ter sua replicabilidade validada (inúmeros comentários sobre ser feito de materiais recicláveis) e ter aberto a possibilidade para realização de parcerias, aproximando ainda mais o meio acadêmico da comunidade.

No que se refere a contribuição para a formação da acadêmica, os principais aprendizados obtidos pela experiência foram contato com pessoas de diferentes contextos, a colocação dos aprendizados teóricos em prática (motricidade fina e seu processo de aprendizagem) e a importância de comunicar e alertar sobre os tipos de toque, visto que a acadêmica é estudante de fisioterapia, área que o toque é sempre presente e precisa ser esclarecido sobre qual seu objetivo, além de o profissional da saúde poder detectar violências que o paciente sofre.

Após o evento, a equipe do projeto teve conversas iniciais com alguns dos professores que comentaram sobre parcerias, e está desenvolvendo novos jogos educativos que abordam a temática violência de gênero, de modo a expandir ainda mais a conscientização de formas lúdicas e interativas.

#### 4. CONSIDERAÇÕES

Por fim, entende-se que o jogo foi bem recebido pelo público-alvo e pelo público geral, visto que propiciou troca de conhecimento e aprendizado entre os jogadores e a equipe do projeto. Além disso, a receptividade da comunidade foi fator fundamental para a organização do desenvolvimento de mais jogos educativos, que contribuem para o público geral e também podem proporcionar parcerias do projeto com cursos de graduação, como pedagogia e ciências da computação.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

IPEA. **Atlas da Violência 2025**. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada e Fórum Brasileiro de Segurança Pública, Brasília, 13 mai. 2025. Publicações. Acessado em 8 jul. 2025. Online. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/atlasviolencia/publicacoes>

LEWIN, K. **Teoria de campo em ciência social**. São Paulo: Pioneira, 1978.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**, São Paulo: Cortez Editora, 2022. 18 e.

KOLYNIK, C. F. Motricidade e aprendizagem: algumas implicações para a educação escolar. **Construção Psicopedagógica**. São Paulo, v.18, n.17, p. 53-66, 2010.

VOSS, P.; THOMAS, M.E.; CISNEROS, J.M.F.; DE VILLERS, S.É. Dynamic Brains and the Changing Rules of Neuroplasticity: Implications for Learning and Recovery. **Frontiers in Psychology**, Montreal, v.8, n.8:1657, 2017.

SBP. **Cartilha de Desenvolvimento - 2 meses a 5 anos**. Sociedade Brasileira de Pediatria e Sociedade Paraibana de Pediatria, Rio de Janeiro, 26 fev. 2024. Imprensa. Acessado em 9 jul. 2025. Online. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/news/sbp-lanca-traducao-de-cartilha-de-desenvolvimento-elaborada-pelo-centers-of-disease-control-and-pre/>

SILVA, V.R.; PORDEUS, M. P. JOGOS, O LÚDICO E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, Henares e São Paulo, v. 7, n. 7, p. 808-819, 2021.