

Prevenção e enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos: uma revisão de escopo

Lucimara Fabiana Fornari¹, Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca²

lucimaraforanari@usp.br, rmgsfon@usp.br

¹ Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, Avenida Doutor Éneas de Carvalho, nº 419, CEP 05403-000, São Paulo, Brasil

² Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, Avenida Doutor Éneas de Carvalho, nº 419, CEP 05403-000, São Paulo, Brasil

DOI: 10.17013/risti.33. 78–93

Resumo: Esta pesquisa objetivou conhecer os jogos educativos utilizados para abordagem da violência de gênero. Para tanto, foi realizada uma revisão de escopo nas bases de dados acadêmicas e de literatura cinzenta nas áreas da Saúde, Psicologia e Educação. Do total de 1.174 publicações selecionadas a partir do título, somente 13 foram incluídas na revisão após a leitura na íntegra e de acordo com os critérios de elegibilidade. A extração dos dados foi realizada através de instrumento semiestruturado, incorporado ao *software* webQDA por meio do sistema de codificação das fontes. O tratamento e a análise dos dados possibilitou identificar 11 jogos educativos que abordavam a violência de gênero. Como medidas para a prevenção e o enfrentamento da violência de gênero foram citados a desnaturalização dos padrões sexistas, o reconhecimento do problema e mecanismos para sua superação, e o potencial educativo dos jogos em relação ao fenômeno.

Palavras-chave: Jogos educativos; lúdico; violência de gênero; revisão da literatura; ferramenta digital.

Preventing and confronting gender violence through educational games: a scope review

Abstract: This research aimed to know the educational games used to address gender violence. Therefore, a scope review was conducted in academic databases and gray literature in the fields of Health, Psychology and Education. Of the 1,174 publications selected from the title, only 13 were included in the review after full reading and according to the eligibility criteria. Data extraction was performed through a semi-structured instrument, incorporated into the webQDA software through the source coding system. The treatment and data analysis made it possible to identify 11 educational games that addressed gender violence. As measures to prevent and confront the gender based violence were cited the denaturalization of gender roles, recognition of the problem and mechanisms to overcome them, and the educational potential of games in relation to the phenomenon.

Keywords: Educational games; Ludic; Gender violence; Literature Review; Digital tool.

1. Introdução

A violência de gênero é um fenômeno complexo fundamentado na construção dos padrões sexistas, nos quais as mulheres são subalternizadas à dominação masculina (Guedes & Fonseca, 2011). A violência geralmente se manifesta de forma cíclica. O início costuma ser brando, avançando com o aumento da frequência e intensidade das violações (San Segundo & Codina-Canet, 2019), responsáveis por desencadear danos àquelas que a vivenciam a curto, médio e longo prazo. Em parte dos casos, pode apresentar a morte como consequência máxima.

Segundo relatório brasileiro elaborado a partir dos registros de homicídios de mulheres, a maior vulnerabilidade está entre as mulheres negras, com baixa escolaridade e em idade reprodutiva. Os principais agressores são companheiros ou ex-companheiros das vítimas e o local de ocorrência de maior expressão foi a residência (Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2019).

Esses dados revelam a dificuldade de superação do problema, uma vez que a maior parte das vítimas possui relação afetiva com os autores das agressões. Dessa forma, o reconhecimento da violência de gênero e o estímulo para a busca de apoio são barreiras que precisam ser superadas pelas mulheres para romper o ciclo de agressão.

Revisão sistemática sobre as barreiras e os facilitadores para a denúncia da violência sexual na infância e na adolescência revelou como barreiras o desconhecimento do problema, a ausência de rede de apoio, a preocupação com as consequências negativas para si e para os agressores, após a divulgação. Os elementos facilitadores estiveram associados às perguntas diretas para as vítimas e ao fornecimento de informações sobre a violência sexual (Lemaigre, Taylor, & Gittoes, 2017).

Diante das barreiras para a denúncia e dos agravos desencadeados pela violência de gênero, verifica-se a necessidade de medidas para a prevenção e o enfrentamento do problema no contexto privado e público da vida de crianças, adolescentes, mulheres e idosas.

No contexto público, salienta-se a proposição e a implementação de ações nos âmbitos intersetorial e interprofissional. Pondera-se que os conhecimentos, as práticas e as políticas de atendimento às vítimas de violência podem ser influenciadas por crenças, valores, normas e atitudes que subalternizam a posição da mulher na sociedade. Dessa forma, as medidas de intervenção se tornam ainda mais desafiadoras (Boyko, Wathen, & Kothari, 2017).

A desnaturalização dos padrões sexistas também precisa envolver os profissionais que atuam nos serviços especializados e não-especializados na assistência às vítimas de violência, com o intuito de evitar a revitimização e apoiá-las para a superação do problema. Para tanto, são necessárias ações educativas com a finalidade de instrumentalizar os profissionais para a construção do conhecimento sobre as questões de gênero e do cuidado generificado (Fornari & Fonseca, 2019).

As ações educativas podem ser concretizadas nas práticas profissionais por meio de grupos de estudo, cursos, palestras, oficinas e jogos educativos. No que se refere aos últimos, considera-se que devam apresentar finalidade didática e possibilidade de utilização no processo ensino-aprendizagem, tanto no formal quanto no informal (Dondi & Moretti, 2007).

Com base no exposto, a revisão de escopo apresentou como questão norteadora: Quais os jogos educativos utilizados para abordagem da violência de gênero? O objetivo foi conhecer os jogos educativos utilizados para abordagem da violência de gênero.

2. Metodologia

Para responder a questão norteadora e o objetivo do estudo, as autoras optaram por realizar uma revisão de escopo, pois permite abordar de maneira ampliada determinado tema de pesquisa e incluir diferentes tipos de metodologias de estudo. Este tipo de revisão propõe a identificação da extensão, do alcance e da natureza das pesquisas. Também consiste em um importante instrumento para verificar as lacunas do conhecimento sobre o tema na literatura científica (Arksey & O'Malley, 2005).

A revisão de escopo visa mapear evidências que foram publicadas na literatura sobre determinado tema de pesquisa (Peters et al., 2017). O mapeamento resulta em uma síntese das pesquisas, classificadas de acordo com o tempo, o espaço, a fonte e a origem; das políticas, envolvendo o rastreamento de documentos relevantes; e dos conceitos, conforme a terminologia, o uso, os participantes e a finalidade. Na maioria das vezes, essa forma de mapeamento fornece resultados indicativos e sugestivos para novos estudos (Anderson, Allen, Peckham, & Goodwin, 2008).

Nesta perspectiva, foi desenvolvido um protocolo de revisão de escopo baseado no processo do Instituto Joanna Briggs (Peters et al., 2017), com a finalidade de realizar uma busca bibliográfica da literatura científica associada aos jogos educativos utilizados para a abordagem da violência de gênero. Este protocolo orientou a busca de estudos que atendessem aos critérios de elegibilidade propostos para a revisão.

O protocolo apresentou como questão de revisão: Quais os jogos educativos utilizados para abordagem da violência de gênero? A pergunta foi elaborada por meio da estratégia PICO, que preconiza como elementos fundamentais o acrônimo mnemônico: P – Problema; I – Interesse e C – Contexto. Foram definidos os elementos: P (violência de gênero); I (jogos) e C (educação).

A estratégia de busca bibliográfica para a seleção dos estudos foi realizada mediante consulta nas bases Prospero, Instituto Joanna Briggs e Cochrane para verificar a existência de revisões em andamento ou concluídas, associadas ao tema proposto. Destaca-se que nenhuma revisão sobre jogos educativos relacionados à violência de gênero havia sido encontrada até o momento da pesquisa.

A coleta foi realizada em dezembro de 2017, nas bases de dados acadêmicas que versavam sobre a temática, considerando as barreiras do tempo e os recursos. Na revisão de escopo, foram incluídos estudos publicados em espanhol, inglês e português, sem limite de tempo. A busca foi feita em três etapas, por duas pesquisadoras independentes.

Na primeira etapa, foi realizada a busca nas bases de dados Scopus e Psycinfo, para identificar estudos primários sobre o tema e possíveis descritores nos títulos e resumos, com a finalidade de ampliar a pesquisa.

Na segunda etapa, houve a definição dos descritores, expandindo a busca para as bases de dados Cinahl, Embase, Eric, Pubmed, Science Direct e Web of Science.

Na terceira etapa, ocorreu o acesso às listas de referências dos artigos selecionados nas bases de dados, bem como às bases de literatura cinzenta: Banco de Teses de Dissertações da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, Google Scholar, NYAM Grey Literature e OpenGrey.

Os títulos e os resumos dos estudos foram lidos e analisados para identificar os elegíveis para a revisão. Nos casos em que houve dúvida a respeito da elegibilidade, os estudos foram mantidos para a etapa seguinte. A leitura completa foi realizada pelas duas revisoras independentes para verificar a pertinência da publicação para a extração dos dados.

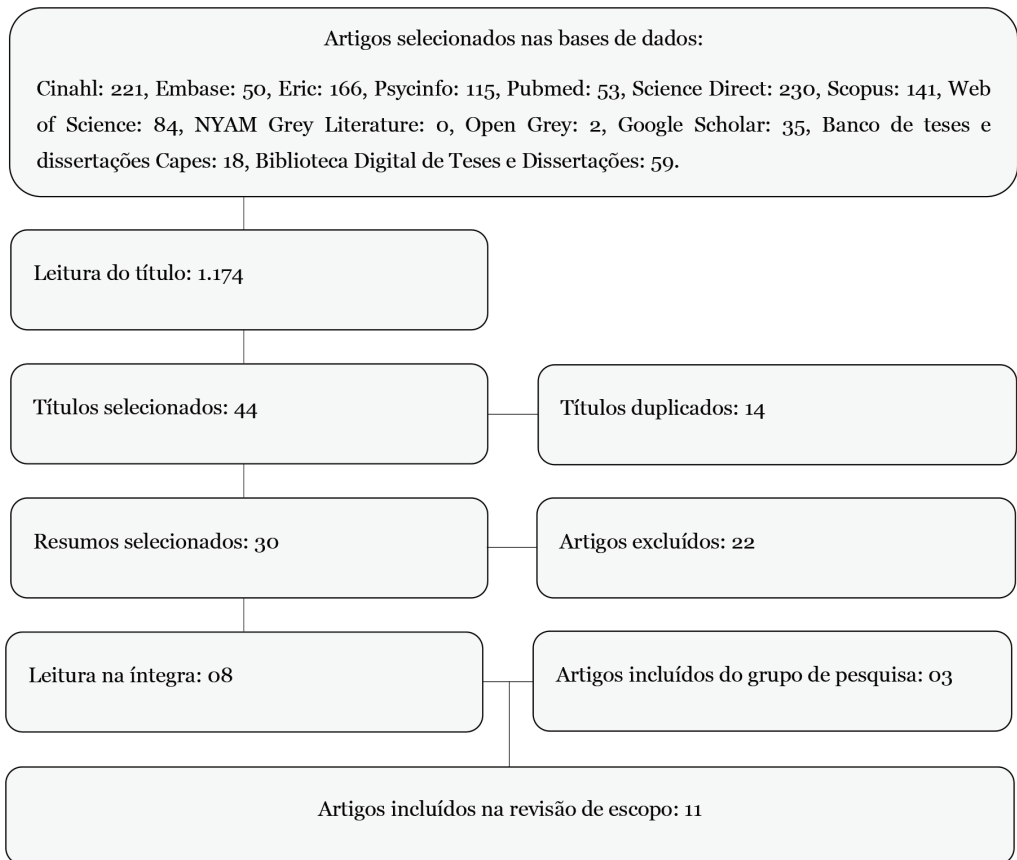


Figura 1 – Estágios da estratégia de pesquisa da revisão de escopo.

Para a revisão de escopo, foram definidos e utilizados os seguintes termos relacionados à pesquisa: *violence AND game* ou *games in education AND education*. A estratégia de busca foi adotada de acordo com a especificidade de cada base de dados.

No que se refere ao tipo de estudo, foram incluídas pesquisas primárias, empíricas, quantitativas e qualitativas de qualquer desenho ou metodologia. Os critérios de inclusão foram pautados no objetivo da revisão: identificar os jogos educativos utilizados para abordagem da violência de gênero.

Foram excluídos os estudos que não envolviam a temática da violência na perspectiva de gênero como conceito do jogo e que não abordavam os jogos como tecnologia educativa.

A Figura 1 apresenta um fluxograma detalhado dos estágios da pesquisa:

Destaca-se que alguns artigos, relacionados à produção de jogos educativos para abordagem da violência de gênero, elaborados pelo grupo de pesquisa Gênero, Saúde e Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, do qual fazem parte as autoras do estudo, foram incluídos na revisão, uma vez que não foram encontrados nas bases de dados consultadas, por terem relevância para a produção científica brasileira sobre a temática.

A extração dos dados foi realizada por meio de instrumento elaborado de acordo com a pergunta da revisão. O instrumento foi composto por questões de múltipla escolha e descritivas.

Este instrumento foi incorporado ao *software* de análise qualitativa webQDA (Costa, Moreira, & Souza, 2019). Os artigos na íntegra foram inseridos como fontes internas, classificados conforme o ano de publicação, o país, o idioma, a área do conhecimento, o desenho metodológico, a concepção de jogo, o tipo de jogo, o público alvo, a categoria de abordagem da violência e os tipos de violência. Também foram codificados de acordo com as categorias empíricas: objetivo do estudo, metodologia do estudo, contribuições da pesquisa, limitações da pesquisa, objetivo do jogo, descrição do jogo e conclusões. Para tanto, as autoras utilizaram o sistema de código árvore (Figura 2).

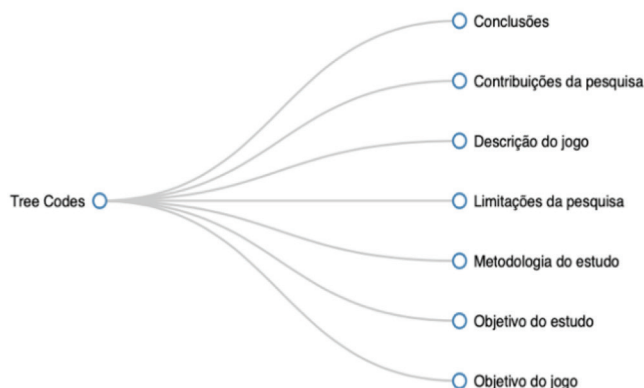


Figura 2 – Sistema de código árvore da revisão de escopo.

Além disso, posteriormente à classificação e à codificação, os resultados foram submetidos ao sistema de questionamento, no qual foram identificadas as palavras mais frequentes citadas nos artigos (Figura 3). Também foram produzidas quatro matrizes: relação entre o tipo de jogo e o público alvo; relação entre a área de conhecimento e o tipo de jogo; relação entre o público alvo e o tipo de violência; e relação entre a concepção e o tipo de jogo.

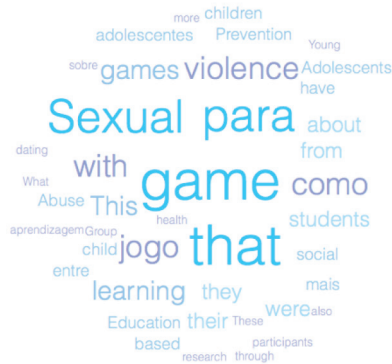


Figura 3 – Nuvem de palavras mais frequentes nos estudos da revisão de escopo.

3. Resultados

A revisão de escopo incorporou 11 estudos (Quadro 1), publicados entre os anos de 2004 e 2018. No que se refere ao país de origem dos estudos, cinco publicações foram produzidas por autores dos Estados Unidos da América, quatro do Brasil, uma da Austrália e em outra os autores eram residentes em mais de dois países. Em relação ao idioma, oito artigos foram publicados em inglês e três em português.

Autores	Título	Jogo
(Gilliam et al., 2016)	“Because if we don’t talk about it, how are we going to prevent it?”: Lucidity, a narrative-based digital game about sexual violence	Lucidity
(Fontana & Beckerman, 2004)	Childhood Violence Prevention Education Using Video Games	Invasion of the Fozzles
(Jozkowski & Ekbia, 2015)	“Campus Craft”: A Game for Sexual Assault Prevention in Universities	Campus Craft
(Crecente, 2014)	Gaming Against Violence: A Grassroots Approach to Teen Dating Violence	Grace’s Diary e Love in the Dumpster
(Stieler-Hunt, Jones, Rolfe, & Pozzebon, 2014)	Examining key design decisions involved in developing a serious game for child sexual abuse prevention	Orbit
(Bowen et al., 2014)	“It’s like you’re actually playing as yourself”: Development and preliminary evaluation of ‘Green Acres High’, a serious game-based primary intervention to combat adolescent dating violence	Green Acres High

Autores	Título	Jogo
(Adelman, Rosenberg, & Hobart, 2016)	Simulations and Social Empathy: Domestic Violence Education in the New Millennium	In Her Shoes
(Meyer, 2017)	Análise do jogo “Trilha da Proteção” como auxiliar na diminuição da vulnerabilidade para a violência sexual infantil	Trilha da Proteção
(Pires, Silva, et al., 2017)	Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher: concepção de subjetividade, gênero, cidadania e ludicidade nas regras e nas cartas do jogo	Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher
(Fonseca et al., 2018)	Gender, sexuality and violence: perception of mobilized adolescents in an online game	Papo Reto
(Oliveira & Fonseca, 2017)	Adolescentes e violência nas relações de intimidade: uma abordagem lúdico-educativa por meio de um jogo on-line	Papo Reto

Quadro 1 – Descrição dos artigos selecionados na revisão de escopo.

Sobre a área de conhecimento, seis estudos foram publicados por autores das ciências da educação, quatro das ciências da saúde e um das ciências sociais. O referencial metodológico mais utilizado foi a pesquisa qualitativa (cinco estudos), seguido pelo relato de experiência (dois estudos), estudo experimental, estudo de caso, método misto e ensaio teórico (um estudo cada).

Em relação à concepção dos jogos destacaram-se os *serious games* (seis estudos) e os jogos lúdicos (cinco estudos). O principal tipo de jogo utilizado foi no formato digital (sete estudos), seguido pelos jogos de simulação e de tabuleiro (dois estudos cada).

O público alvo dos jogos foi primordialmente adolescentes (seis estudos), crianças (três estudos), adultos (um estudo) e profissionais (um estudo). A abordagem dos jogos foi voltada para prevenção e enfrentamento da violência em cinco estudos, somente para prevenção em quatro estudos e enfrentamento em dois estudos. Sete estudos retrataram as diversas formas de violação e quatro estudos a violência sexual.

Os jogos mais comuns para os adolescentes e adultos foram de simulação, para as crianças e os adolescentes foram os digitais, e para as crianças e os profissionais envolvidos no atendimento às vítimas, os jogos de tabuleiro.

Os jogos com público alvo infantil abordaram principalmente medidas para a prevenção da violência. Os jogos para adolescentes envolveram medidas para a prevenção e ou enfrentamento do problema. Os jogos para adultos apresentaram exclusivamente medidas para o enfrentamento da violência.

As ciências da educação e da saúde desenvolveram jogos de simulação, de tabuleiro ou digitais, enquanto as ciências sociais produziram somente jogo digital. Os jogos de tabuleiro apresentaram a concepção da ludicidade. Em contrapartida, a maior parte dos jogos de simulação e digitais foram fundamentados na concepção dos *serious games*.

Os estudos selecionados na revisão de escopo apresentaram como objetivo a avaliação dos jogos na perspectiva dos participantes. Como potencialidades foram citadas

identificação, prevenção e enfrentamento da violência de gênero, principalmente quando associada à crianças e adolescentes (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Fontana & Beckerman, 2004; Jozkowski & Ekbia, 2015; Meyer, 2017; Oliveira & Fonseca, 2017).

Os autores dos estudos optaram pela abordagem qualitativa (Adelman et al., 2016; Fonseca et al., 2018; Gilliam et al., 2016; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017) ou pelos métodos mistos (Bowen et al., 2014; Jozkowski & Ekbia, 2015), sendo que a técnica de coleta de dados mais utilizada foi o grupo focal (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Gilliam et al., 2016; Jozkowski & Ekbia, 2015). Além disso, a maior parte dos estudos (oito) teve como participantes adolescentes (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Crecente, 2014; Fonseca et al., 2018; Fontana & Beckerman, 2004; Gilliam et al., 2016; Jozkowski & Ekbia, 2015; Oliveira & Fonseca, 2017).

A partir da revisão de escopo foram identificados 11 jogos educativos associados à violência de gênero. Destes, três jogos foram produzidos no Brasil (“Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher”, “Papo Reto” e “Trilha da proteção”) e oito jogos foram desenvolvidos no âmbito internacional (“*Ludicity*”, “*Invasion of the fozzles*”, “*In her shoes*”, “*Orbit*”, “*Green acre high*”, “*Grace’s diary*”, “*Love in the dumpster*” e “*Campus craft*”).

As conclusões identificadas nos estudos selecionados apresentaram quatro temáticas centrais: a desnaturalização dos papéis masculinos e femininos; o reconhecimento da violência de gênero; os mecanismos para o enfrentamento do problema; e a interação como elemento fundamental do aprendizado (Fornari & Fonseca, 2019).

Os autores constataram que no decorrer das partidas os participantes perceberam a reiteração dos estereótipos de gênero e dos padrões sexistas, a culpabilização e a subalternidade do sexo feminino e a propagação de discursos abusivos (Adelman et al., 2016; Fonseca et al., 2018; Jozkowski & Ekbia, 2015; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017).

Nos jogos, também foram identificadas diferentes situações de violência perpetradas contra crianças, adolescentes e mulheres e destacados o reconhecimento do problema como essencial para a prevenção e o enfrentamento. Os estudos ressaltam que comunicação das violações depende também da autonomia conferida às vítimas para a tomada de decisão em relação à denúncia (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Crecente, 2014; Fonseca et al., 2018; Jozkowski & Ekbia, 2015; Meyer, 2017; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017; Stieler-Hunt et al., 2014).

A comunicação das violações para os familiares, amigos e profissionais que atuam nos serviços de atendimento foi entendida como primordial para romper a violência de gênero (Fonseca et al., 2018; Gilliam et al., 2016; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017; Stieler-Hunt et al., 2014).

As experiências vividas e compartilhadas pelos participantes no jogo foram ressaltadas como possibilidade para a prevenção e o enfrentamento do problema, e para a mudança de comportamentos e atitudes que reforçam a violência de gênero (Fontana & Beckerman, 2004).

Além disso, a interação estabelecida entre os participantes no jogo promoveu reflexões sobre o tema, as experiências vividas dentro e fora da partida, e a necessidade de

estabelecer medidas de transformação individuais e coletivas (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Gilliam et al., 2016; Jozkowski & Ekbia, 2015; Meyer, 2017; Oliveira & Fonseca, 2017).

Nos estudos selecionados, foram identificadas diferentes aproximações dos jogos com a realidade dos participantes. Essa dinâmica estimulou a percepção de distintas formas de violações visíveis e invisíveis na sociedade. Os autores verificaram habilidades entre os jogadores que permitiam identificar semelhanças e diferenças entre a ficção do jogo e a realidade concreta (Bowen et al., 2014; Jozkowski & Ekbia, 2015; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017).

Essa revisão demonstrou a potencialidade dos jogos para a problematização, interpretação e compreensão da violência de gênero, para o fortalecimento da rede de apoio e para a captação das percepções dos jogadores a respeito do tema (Fonseca et al., 2018; Meyer, 2017; Pires, Silva, et al., 2017). Além disso, evidenciou a possibilidade de utilização dos jogos tanto no contexto de ensino formal (instituições de ensino), quanto de ensino informal (espaço doméstico) (Adelman et al., 2016; Crecente, 2014; Fontana & Beckerman, 2004; Gilliam et al., 2016; Meyer, 2017; Stieler-Hunt et al., 2014).

Durante as partidas, os autores constataram a participação ativa dos jogadores e a autonomia na tomada de decisão sobre as jogadas. Estes comportamentos favoreceram o desenvolvimento da criticidade e da reflexividade (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Crecente, 2014; Fontana & Beckerman, 2004; Gilliam et al., 2016; Jozkowski & Ekbia, 2015; Meyer, 2017; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017; Stieler-Hunt et al., 2014). Também permitiram aos participantes a construção de ações estratégicas individuais e coletivas para a prevenção e o enfrentamento das violações abordadas nas partidas. Em seis estudos foram constatadas mecânicas de jogo que estimulavam o trabalho em equipe e a colaboração entre os jogadores como fundamental para a conquista da partida (Fonseca et al., 2018; Gilliam et al., 2016; Meyer, 2017; Oliveira & Fonseca, 2017; Pires, Silva, et al., 2017; Stieler-Hunt et al., 2014).

Diante disso, os jogos se mostraram como potentes estratégias educativas e interventivas, uma vez que os participantes tiveram a possibilidade de compartilhar e produzir conhecimentos com seus pares e relataram mudanças comportamentais em relação à resolução de conflitos e desconstrução de padrões sexistas (Adelman et al., 2016; Fontana & Beckerman, 2004; Gilliam et al., 2016; Jozkowski & Ekbia, 2015).

Os estudos apontaram como limitação para a avaliação dos jogos o número reduzido de participantes devido ao período correspondente à coleta de dados. Esse aspecto influenciou a interação dos participantes com o jogo, e, por consequência, pode ter influenciado na qualidade da intervenção educativa (Fonseca et al., 2018; Jozkowski & Ekbia, 2015; Oliveira & Fonseca, 2017).

O formato do jogo também foi descrito como barreira. Constatou-se a contradição estabelecida entre o jogo físico e *online*. O jogo físico mostrou-se mais restrito devido à menor interatividade e atratividade (Meyer, 2017), enquanto o jogo *online* se apresentou limitado em virtude da necessidade de acesso ao computador e da velocidade ligada à tecnologia (Bowen et al., 2014; Fontana & Beckerman, 2004).

Dois estudos apontaram a necessidade de tornar as regras do jogo mais intuitivas, a fim de facilitar a navegação e a autonomia dos jogadores (Bowen et al., 2014; Meyer, 2017). Três estudos indicaram a necessidade de facilitadores qualificados devido à complexidade do tema e à possibilidade de vítimas participarem da partida (Adelman et al., 2016; Bowen et al., 2014; Meyer, 2017; Oliveira & Fonseca, 2017).

4. Discussão

A revisão de escopo demonstrou que a maior parte dos estudos selecionados apresentou abordagem qualitativa no método de coleta de dados, devido à captação das diferentes impressões dos participantes sobre os jogos. Entretanto, esse resultado difere de outra revisão qualitativa da literatura sobre o papel do professor no uso de jogos na educação, na qual identificou a preferência pelos métodos mistos (15), pela abordagem quantitativa (13) e qualitativa (7) para responder às perguntas de pesquisa (Kangas, Koskinen, & Krokfors, 2017).

No que se refere à concepção de jogo, na revisão destacaram-se os *serious games*. Pesquisa sobre os jogos de vídeo como ferramenta educativa salientou a importância dos *serious games* para o aprimoramento de habilidades, produtos, serviços e processos de trabalho (Raventós, 2016), ao passo que os jogos lúdicos são responsáveis pelo desenvolvimento do pensamento crítico, pois se opõem à transmissão unidirecional do conhecimento (Pires, Gottens, & Fonseca, 2017).

Nesta perspectiva, considera-se que as duas concepções de jogos são relevantes para a abordagem da violência de gênero, embora os *serious games* sejam voltados para a promoção de habilidades, enquanto os jogos lúdicos para a motivação da criticidade nos jogadores.

Dentre os 11 estudos selecionados, constatou-se que a maior parte das publicações apresentou crianças e adolescentes como públicos alvos dos jogos educativos. Pesquisa realizada com 42 adolescentes sobre *serious games* de realidade virtual, verificou que a idade é um fator importante para a retenção do conhecimento, pois a pesquisa evidenciou significativo desenvolvimento das habilidades cognitivas entre os adolescentes (Ferguson, van den Broek, & van Oostendorp, 2020).

Por outro lado, considera-se que na medida em que o ser humano avança nas categorias geracionais, fica enfraquecida a concepção da usabilidade dos jogos. Na vida adulta, culturalmente, a atividade costuma ser compreendida como simplificada devido à incerteza e à possibilidade de interferência dos jogadores na sua execução (Huizinga, 2014). Deste modo, justifica-se o número reduzido de jogos educativos para adultos encontrados na revisão.

Houve um número expressivo de jogos com temática central voltada para a violência sexual. Esse resultado pode estar associado à prevalência deste tipo de violência, principalmente na população do sexo feminino, nos períodos da infância e da adolescência. Pesquisa realizada com 59.381 participantes em três bases de dados brasileiras identificou que a violência sexual é duas vezes maior entre as mulheres,

sete vezes maior entre as crianças e seis vezes maior entre os adolescentes, quando comparados aos homens e às demais faixas etárias (da Silva & Roncalli, 2018).

Diante da amplitude desse fenômeno, acredita-se que seja relevante a criação de jogos educativos não somente para crianças e adolescentes, mas também para mulheres e homens adultos, os jogos propiciam a reflexão sobre a desnaturalização dos padrões sexistas, a identificação das diferentes situações de violência e a proposição de ações individuais e coletivas para a redução das repercussões negativas das violações (Fornari & Fonseca, 2019). Neste contexto, a utilização de jogos educativos para abordagem da violência se mostra inerente à categoria geracional dos participantes, uma vez que a categoria gênero é transversal a todas as idades.

O processo ensino-aprendizagem motivado pela utilização de jogos é inovador, pois a produção do conhecimento se dá mediante a experiência e a participação dos jogadores. Os jogos se diferenciam dos modelos tradicionais de ensino, pautados na determinação do conteúdo e da técnica e nos modos de comunicação através de textos, palestras e oficinas (Jozkowski & Ekbis, 2015).

Estudo verificou que a utilização de jogos no processo ensino-aprendizagem é promissora, pois consiste em uma estratégia que estimula o aprendizado mediante a formulação de situações que precisam ser respondidas pelos jogadores, ao mesmo tempo em que se apresenta como ferramenta suplementar para a produção do conhecimento (Cain & Piascik, 2015).

O jogo educativo tem a capacidade de gerar momentos de descontração e reflexão sobre assuntos complexos como a violência de gênero. Pontua-se que as discussões podem ser realizadas de maneira branda, porém não menos importante para a produção do conhecimento ligado à desconstrução dos estereótipos de gênero, à prevenção das situações de violência e às possibilidades de apoio às vítimas das violações.

A descontração do jogo educativo, marcada por momentos inusitados, propicia a simulação de tomadas de decisão diante das percepções construídas na realidade concreta. Além de estimular a ficção, permite aos jogadores a projeção sobre diversos contextos, gerando sentimentos de provocação, mobilização, reinvenção e descoberta para novas possibilidades (Souza et al., 2017).

Os jogos apresentam como característica a participação ativa, na qual o jogador é responsável pela escolha da direção, ou a participação passiva, quando o jogador é guiado para um determinado percurso (Ferguson et al., 2020). Assim, o processo de ensino-aprendizagem ocorre através da liberdade de decisão ou da orientação previamente definida.

A liberdade de decisão viabiliza o envolvimento dos jogadores com a partida e, conseqüentemente, a ascensão de experiências emocionais a partir da interação entre os participantes e o cenário do jogo (Stieler-Hunt et al., 2014). A autonomia garantida aos jogadores durante a partida também possibilita ressignificar experiências externas (Brougère, 2002), bem como valorizar a singularidade de cada participante, tornando as partidas inéditas (Zeng & Shang, 2018).

Apesar de o jogo acontecer em cenário fictício, possui elementos que se aproximam da realidade concreta. Esta aproximação motiva o compartilhamento de experiências

similares, de forma a promover a ressignificação e a transformação das vivências. O fato de os jogos retratarem situações cotidianas favorece o vínculo e a imersão dos participantes, criando um espaço propício para a transferência e a utilização do conhecimento (Zeng & Shang, 2018) produzido previamente ou gerado na partida.

O conhecimento gerado na partida não está restrito à análise e à reflexão sobre aspectos externos a ela. Também está associado à compreensão dos processos informais de produção e de reprodução do conhecimento apreendido pelos jogadores (Brougère, 2002).

Estudo identificou que quando utilizados no processo ensino-aprendizagem, os jogos têm capacidade de aumentar o desempenho dos educandos por meio da participação, da retenção de informação através de perguntas e respostas, da interatividade, da avaliação da quantidade de informações apreendidas e do monitoramento do processo, ao melhorar aspectos que podem ter sido pouco compreendidos pelos educandos (Abdulmajed, Park, & Tekian, 2015).

Além de os jogos serem entendidos como tecnologias educativas, eles têm a potencialidade de promover intervenções ligadas à transformação da percepção dos jogadores sobre as questões de gênero. Revisão sistemática sobre as intervenções para a prevenção da violência doméstica contra a mulher ressaltou a necessidade do fornecimento de informações sobre as desigualdades estabelecidas entre homens e mulheres nas diferentes categorias geracionais, com o intuito de desconstruir as normas tradicionais de gênero. Além disso, as intervenções devem ser direcionadas às mudanças sociais e individuais, visando estimular o empoderamento feminino e o envolvimento de homens e mulheres na cultura de não-violência (Semahegn et al., 2019).

A prevenção dos casos de violência envolve o desenvolvimento de ações que visam à desconstrução dos estereótipos de gênero e a transformação dos padrões sexistas. Para tanto, existe necessidade de incorporação de medidas educativas e culturais que promovam a igualdade entre homens e mulheres, independente da classe social, raça, etnia e geração. Ressalta-se a necessidade de práticas que visibilizem os tipos de violações, o rompimento do silêncio das vítimas e desnaturalização desse fenômeno social (Brasil, 2013), assim como apresentado na maior parte dos jogos selecionados.

Os estudos incluídos na revisão identificaram limitações como o número reduzido de participantes para avaliação das tecnologias educativas, a falta de aprofundamento da análise dos formatos dos jogos, a dificuldade dos jogadores para a compreensão das regras e a necessidade de facilitadores no decorrer das partidas. Em relação ao último aspecto, pesquisa verificou que somente o uso de jogos não assegura a ação educativa, uma vez que se trata de um instrumento para mediar o diálogo a respeito de determinada temática (Monteiro et al., 2018).

5. Conclusões

A revisão de escopo demonstrou a pesquisa qualitativa como metodologia relevante para a avaliação dos jogos educativos, uma vez que os estudos selecionados visavam compreender os sentidos e os significados atribuídos pelos participantes sobre a abordagem da violência de gênero.

A expressividade de jogos desenvolvidos para abordagem do tema junto às crianças e aos adolescentes revelou a preocupação dos pesquisadores com a prevenção da violência de gênero. Contudo, apresentou uma lacuna na elaboração de jogos para adultos, considerados como atores importantes no enfrentamento da violência, na medida em que podem ser vítimas, agressores ou profissionais que atuam nos serviços de atendimento.

A potencialidade dos jogos educativos para produção do conhecimento a respeito das questões que conformam a violência de gênero esteve presente nas pesquisas empíricas, de forma que sua utilização deve ser estimulada nos diferentes espaços de ensino e acolhimento às possíveis vítimas de violações.

O fato de terem sido encontrados somente 11 jogos educativos com abordagem da violência de gênero, destaca a necessidade de produção e divulgação de outras experiências acadêmicas e profissionais envolvendo jogos, a fim de potencializar a discussão e a reflexão sobre o tema, de maneira lúdica, envolvente e significativa.

Agradecimentos: Processo nº 2018/11960-6, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

Referências

- Abdulmajed, H., Park, Y. S., & Tekian, A. (2015). Assessment of educational games for health professions: A systematic review of trends and outcomes. *Medical Teacher*, 37(1), 27–32. DOI: <https://doi.org/10.3109/0142159X.2015.1006609>
- Adelman, M., Rosenberg, K. E., & Hobart, M. (2016). Simulations and Social Empathy: Domestic Violence Education in the New Millennium. *Violence Against Women*, 22(12), 1451–1462. DOI: <https://doi.org/10.1177/1077801215625850>
- Anderson, S., Allen, P., Peckham, S., & Goodwin, N. (2008). Asking the right questions: Scoping studies in the commissioning of research on the organisation and delivery of health services. *Health Research Policy and Systems*, 6(7), 1–12. DOI: <https://doi.org/10.1186/1478-4505-6-7>
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology: Theory and Practice*, 8(1), 19–32. DOI: <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>
- Bowen, E., Walker, K., Mawer, M., Holdsworth, E., Sorbring, E., Helsing, B., & Jans, S. (2014). “It’s like you’re actually playing as yourself”: Development and preliminary evaluation of ‘Green Acres High’, a serious game-based primary intervention to combat adolescent dating violence. *Psychosocial Intervention*, 23(1), 43–55. DOI: <https://doi.org/10.5093/in2014a5>
- Boyko, J. A., Wathen, C. N., & Kothari, A. (2017). Effectively engaging stakeholders and the public in developing violence prevention messages. *BMC Women’s Health*, 17(1), 2–5. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12905-017-0390-2>
- Brasil (2013). Política Nacional de Enfrentamento à Violência contra as Mulheres. Brasília: Secretaria de Políticas para as Mulheres.

- Brougère, G. (2002). Play and education: new perspectives. *Linhas Críticas*, 8(14), 5–20.
- Cain, J., & Piascik, P. (2015). Are Serious Games a Good Strategy for Pharmacy Education?. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 79(4), 1–6. DOI: <https://doi.org/10.5688/ajpe79447>
- Costa, A. P., Moreira, A., & Souza, F. N. de. (2019). webQDA - Qualitative Data Analysis. Aveiro: Aveiro University and MicroIO.
- Crecente, D. (2014). Gaming Against Violence: A Grassroots Approach to Teen Dating Violence. *Games for Health Journal*, 3(4), 198–201. DOI: <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0010>
- da Silva, J. V., & Roncalli, A. G. (2018). Prevalence of sexual violence in Brazil: associated individual and contextual factors. *International Journal of Public Health*, 63, 933–944. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00038-018-1136-0>
- Dondi, C., & Moretti, M. (2007). A methodological proposal for learning games selection and quality assessment. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 502–512. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00713.x>
- Ferguson, C., van den Broek, E. L., & van Oostendorp, H. (2020). On the role of interaction mode and story structure in virtual reality serious games. *Computers & Education*, 143, 103671. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103671>
- Fonseca, R. M. G. S. da, Santos, D. L. A. dos, Gessner, R., Fornari, L. F., Oliveira, R. N. G. de, & Schoenmaker, M. C. (2018). Gender, sexuality and violence: perception of mobilized adolescents in an online game. *Rev Bras Enferm*, 71(suppl 1), 607–614.
- Fontana, L., & Beckerman, A. (2004). Childhood Violence Prevention Education Using Video Games. *Information Technology in Childhood Education Annual*, 49–62.
- Fornari, L. F., & Fonseca, R. M. G. S. da. (2019). Jogos educativos para abordagem da violência de gênero: uma revisão de escopo. In *Livro de Actas CIAIQ2019 vol.2* (Vol. 2, pp. 797–806).
- Fórum Brasileiro de Segurança Pública (2019). *Anuário Brasileiro de Segurança Pública 2019*. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública.
- Gilliam, M., Jagoda, P., Jaworski, E., Hebert, L. E., Lyman, P., Wilson, C., & Wilson, M. C. (2016). “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 Education*, 16(4), 391–404. DOI: <https://doi.org/10.1080/14681811.2015.1123147>
- Guedes, R. N., & Fonseca, R. M. G. S. da. (2011). Autonomy as a structural need to face gender violence. *Rev Esc Enferm USP*, 45(2), 1731–1735. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0080-62342011000800016>
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (8ª ed). São Paulo: Perspectiva.
- Jozkowski, K. N., & Ekbia, H. R. (2015). “Campus Craft”: A Game for Sexual Assault Prevention in Universities. *Games for Health Journal*, 4(2), 95–106. DOI: <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0056>

- Kangas, M., Koskinen, A., & Krokfors, L. (2017). A qualitative literature review of educational games in the classroom: the teacher's pedagogical activities. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 23(4), 451–470. DOI: <https://doi.org/10.1080/13540602.2016.1206523>
- Lemaigre, C., Taylor, E. P., & Gittoes, C. (2017). Barriers and facilitators to disclosing sexual abuse in childhood and adolescence: A systematic review. *Child Abuse and Neglect*, 70, 39–52. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2017.05.009>
- Meyer, F. (2017). *Análise do jogo “Trilha da Proteção” como auxiliar na diminuição da vulnerabilidade para a violência sexual infantil*. São Paulo: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.
- Monteiro, R. J. S., Oliveira, M. P. C. A., Belian, R. B., Lima, L. S. de, Santiago, M. E., & Gontijo, D. T. (2018). DECIDIX: meeting of the Paulo Freire pedagogy with the serious games in the field of health education with adolescents. *Ciência & Saúde Coletiva*, 23(9), 2951–2962. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232018239.12782018>
- Oliveira, R. N. G. da, & Fonseca, R. M. G. S. da. (2017). Adolescentes e violência nas relações de intimidade: uma abordagem lúdico-educativa por meio de um jogo on-line. *TICs & EaD Em Foco*, 3(n. especial), 63–78.
- Peters, M., Godfrey, C., Mcinerney, P., Baldini, C., Khalil, H., & Parker, D. (2017). Chapter 11: Scoping reviews. In E. Aromataris & Z. Munn (Eds.), *Joana Briggs Institute Reviewer's Manual* (pp. 6–24). The Joanna Briggs Institute. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/319713049_2017_Guidance_for_the_Conduct_of_JBI_Scoping_Reviews?enrichId=rgreq-2c63bf47a03bf1c379fed09bf9a175b4-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxOTcxMzAoOTtBUzo1NDA5MDcxMjY4ODYoMDBAMTUwNTk3MzcxNjg4MA%3D%3D&el=1_x_2&
- Pires, M. R. G. M., Gottens, L. B. D., & Fonseca, R. M. G. S. da. (2017). Ludic reinvention in the development of games in health: Theoretical-methodological frameworks for the production of critical subjectivities. *Texto Contexto Enferm*, 26(4), 1–12. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-07072017002500017>
- Pires, M. R. G. M., Silva, L. V. S., Fonseca, R. M. G. S., Oliveira, R. N. G., Gessner, R., & Gouveia, E. de P. (2017). Violetas-cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher: concepção de subjetividade, gênero, cidadania e ludicidade nas regras e nas cartas do jogo. *RICS*, 3(especial), 99–115.
- Raventós, C. L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 1–15. Retrieved from: <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>
- San Segundo, R., & Codina-Canet, A. (2019). Enunciation of gender violence and educational framework for prevention. *Generos*, 8(1), 26–47. DOI: <https://doi.org/10.17583/generos.2019.4000>

- Semahegn, A., Torpey, K., Manu, A., Assefa, N., Tesfaye, G., & Ankomah, A. (2019). Are interventions focused on gender-norms effective in preventing domestic violence against women in low and lower-middle income countries?: A systematic review and meta-analysis. *Reproductive Health*, 16(93). DOI: <https://doi.org/10.1186/s12978-019-0726-5>
- Souza, V. de, Gazzinelli, M. F., Soares, A. N., Fernandes, M. M., Oliveira, R. N. G. de, & Fonseca, R. M. G. S. da. (2017). The game as strategy for approach to sexuality with adolescents: theoretical-methodological reflections. *Rev Bras Enferm*, 70(2), 394–401.
- Stieler-Hunt, C., Jones, C. M., Rolfe, B., & Pozzebon, K. (2014). Examining key design decisions involved in developing a serious game for child sexual abuse prevention. *Frontiers in Psychology*, 5, 1–10. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00073>
- Zeng, J., & Shang, J. (2018). A Review of Empirical Studies on Educational Games: 2013-2017. In 26 International Conference on Computers in Education (pp. 533–542). DOI: <https://doi.org/10.1515/bjreecm-2018-0003>