


## JORNADA DA PAZ: UM JOGO INSPIRADO NO UNO PARA MITIGAÇÃO DA VIOLÊNCIA ESCOLAR

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.037-103>

**Ivanise Freitas da Silva**

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/1191062978296272>

**Aaron Macena da Silva**

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/2299997485377986>

**Raimunda Hermelinda Maia Macena**

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6728123164375829>

---

### RESUMO

Este estudo apresenta o desenvolvimento metodológico e a validação do jogo "Jornada da Paz: Construindo um Mundo sem Violência", um jogo educativo baseado na dinâmica do UNO, voltado para adolescentes de 13 a 17 anos. O objetivo foi criar uma ferramenta lúdica capaz de estimular reflexões sobre tipos de violência, estratégias de prevenção/mitigação e canais de denúncia, fortalecendo comportamentos pró-sociais. O desenvolvimento foi estruturado em quatro fases: revisão integrativa da literatura, construção do arcabouço teórico, desenvolvimento do protótipo e validação com especialistas. Participaram do processo profissionais das áreas de educação, saúde e design, que avaliaram o jogo quanto ao impacto educacional e à experiência do usuário, baseando-se no modelo ARCS e na Taxonomia de Bloom. Os resultados indicaram aceitação positiva, com sugestões incorporadas para melhorar a clareza das regras, inclusão de personagens representativos e aprimoramento da interatividade. Conclui-se que o jogo "Jornada da Paz" é uma ferramenta inovadora e eficaz para sensibilizar adolescentes sobre a violência e incentivar atitudes preventivas, tornando-se um recurso promissor no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Jogos educativos. Violência escolar. Prevenção. Adolescentes. Gamificação.



## 1 INTRODUÇÃO

A violência no contexto escolar é um fenômeno complexo e multifatorial, que afeta o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos adolescentes. De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a violência é definida como o uso intencional de força física ou poder, real ou em ameaça, contra outra pessoa, resultando em lesão, sofrimento ou até morte (OMS, 2002). No ambiente escolar, ela se manifesta de diversas formas, como bullying, agressões físicas, violência psicológica e cyberbullying, comprometendo a qualidade das relações interpessoais e o clima escolar (ISOLAN, 2012). A adolescência, por sua vez, é um período crítico no desenvolvimento humano, caracterizado por transformações biológicas, sociais e emocionais que tornam os indivíduos mais vulneráveis a comportamentos de risco e experiências traumáticas (BANDURA, 1977). Assim, estratégias educativas eficazes e inovadoras são necessárias para promover ambientes escolares mais seguros e colaborativos.

A educação, enquanto instrumento de transformação social, desempenha um papel central na mitigação da violência. Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma abordagem pedagógica inovadora, que utiliza elementos de jogos para engajar os estudantes no processo de aprendizagem (KAPP, 2012). Ao integrar atividades lúdicas ao ambiente educacional, os jogos educativos promovem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos, que são fundamentais para a construção de uma cultura de paz. A Teoria da Aprendizagem Social, de Bandura (1977), sugere que comportamentos podem ser modelados por meio da observação e interação social, o que torna os jogos uma ferramenta eficaz na prevenção e mitigação da violência, pois permitem simular situações reais e propor soluções práticas.

Ademais, a Teoria do Flow, proposta por Csikszentmihalyi (1990), enfatiza que atividades desafiadoras e imersivas facilitam a internalização do conhecimento e a motivação dos participantes. Essa teoria corrobora a eficácia dos jogos educativos, pois os adolescentes são inseridos em um ambiente interativo e estimulante, no qual o aprendizado ocorre de forma significativa. Além disso, conforme Habermas (1981), o diálogo é um elemento essencial na transformação das relações sociais, sendo fundamental para promover reflexões críticas e a construção de consensos. Portanto, os jogos que incentivam a comunicação e a tomada de decisões em grupo criam oportunidades para o fortalecimento das relações interpessoais e para a desconstrução de comportamentos violentos.

Partindo desse arcabouço teórico, os jogos educativos emergem como ferramentas pedagógicas inovadoras e promissoras na abordagem de temas sensíveis, como a violência escolar. Diferentemente de métodos tradicionais, que muitas vezes falham em engajar os adolescentes, os jogos proporcionam uma experiência prática e envolvente, estimulando a reflexão e a mudança de comportamento. Segundo Martins e Oliveira (2021), os jogos educativos têm o potencial de transformar a maneira como

os adolescentes percebem e enfrentam situações de conflito, ao desenvolver habilidades como comunicação assertiva, resolução pacífica de problemas e respeito à diversidade.

Com base nesses pressupostos, o presente estudo desenvolveu e validou o jogo "**Jornada da Paz: Construindo um Mundo sem Violência**", inspirado na dinâmica do UNO. O jogo foi criado com o objetivo de sensibilizar adolescentes sobre os diferentes tipos de violência (física, psicológica, sexual e digital), promover o diálogo sobre estratégias de prevenção e enfrentamento e incentivar o uso de canais de denúncia. A proposta é oferecer um recurso lúdico e educativo que integre conteúdos teóricos e práticos, facilitando o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a construção de um ambiente escolar mais pacífico e inclusivo.

O objetivo geral deste estudo é desenvolver e validar o jogo "**Jornada da Paz**" como uma ferramenta educativa voltada para a prevenção e mitigação da violência entre adolescentes no ambiente escolar. Os objetivos específicos incluem: (1) elaborar o arcabouço teórico para embasar a criação do jogo; (2) desenvolver um protótipo com base nos princípios da gamificação e nas teorias de aprendizagem social e comunicação; (3) validar o conteúdo e as mecânicas do jogo com especialistas das áreas de educação, saúde e design; e (4) propor ajustes no jogo a partir das sugestões dos especialistas, visando a sua aplicação prática e eficácia pedagógica.

Dessa forma, este estudo contribui para o desenvolvimento de práticas educativas inovadoras, que utilizam a gamificação como estratégia para engajar adolescentes e promover a reflexão crítica sobre a violência escolar. Ao criar um ambiente interativo e colaborativo, o jogo "**Jornada da Paz**" busca incentivar comportamentos pró-sociais e a construção de uma cultura de paz, fortalecendo as relações interpessoais e o desenvolvimento integral dos adolescentes.

## 2 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de desenvolvimento metodológico, estruturada em etapas sequenciais e integradas. Primeiramente, realizou-se a revisão integrativa da literatura, que embasou a fundamentação teórica e prática do jogo educativo. Foram consultadas bases de dados como Scopus, PubMed e Web of Science, utilizando descritores como jogos educativos, prevenção da violência, gamificação, adolescentes e educação para a saúde. A análise temática identificou que o uso de jogos educativos na prevenção da violência escolar contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, autocontrole e resolução de conflitos (GEE, 2007; MARTINS; OLIVEIRA, 2021).

Na construção do arcabouço teórico, utilizaram-se como referências centrais a Teoria da Aprendizagem Social (BANDURA, 1977), que destaca o papel da observação e imitação no aprendizado, e a Teoria do Flow (CSIKSZENTMIHALYI, 1990), que enfatiza o engajamento imersivo como facilitador da internalização do conhecimento. Também se aplicou a Taxonomia de Bloom



(1956), com foco nos três primeiros níveis: conhecimento, compreensão e aplicação, orientando os objetivos pedagógicos do jogo. Por fim, a Teoria da Ação Comunicativa (HABERMAS, 1981) embasou a criação de uma ferramenta que estimula o diálogo e a reflexão crítica como meios de transformação social.

A fase de desenvolvimento do protótipo ocorreu de forma colaborativa, com a participação de especialistas em educação, saúde e design. Foram realizadas reuniões para definir as mecânicas do jogo, os conteúdos abordados e os materiais necessários. O jogo recebeu o título de "Jornada da Paz: Construindo um Mundo sem Violência", sendo inspirado na dinâmica do UNO, porém adaptado ao tema da violência escolar.

Na validação com especialistas, participaram 10 profissionais com experiência em educação, psicologia, saúde e design de jogos, que avaliaram o protótipo por meio de um questionário estruturado com base no modelo ARCS (KELLER, 2010) e na experiência do usuário (UX). O Índice de Validade de Conteúdo (IVC) foi calculado para verificar a concordância entre os avaliadores sobre a relevância dos conteúdos e mecânicas do jogo. Valores superiores a 0,8 foram considerados satisfatórios (ALEXANDER; COLUCCI, 2018). Os principais critérios avaliados incluíram clareza das regras, adequação do conteúdo, impacto educacional e engajamento potencial dos adolescentes.

A validação do jogo "**Jornada da Paz: Construindo um Mundo sem Violência**" foi realizada com a participação de 10 especialistas, selecionados de forma criteriosa para garantir uma análise interdisciplinar e aprofundada. O grupo foi composto por profissionais das áreas de educação, psicologia, saúde pública e design de jogos. Todos possuíam experiência comprovada no desenvolvimento de ferramentas educacionais ou no trabalho com adolescentes em contextos escolares.

A avaliação foi conduzida por meio de um questionário estruturado, contendo itens que analisaram cinco critérios principais: clareza das regras, relevância do conteúdo, engajamento, impacto educacional e design do jogo.

Por fim, aspectos éticos foram respeitados em todas as etapas da pesquisa, garantindo o sigilo e a integridade dos participantes envolvidos, conforme as diretrizes da Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde.

### 3 RESULTADOS

O jogo "**Jornada da Paz: Construindo um Mundo sem Violência**" foi desenvolvido com o objetivo de conscientizar adolescentes sobre os diferentes tipos de violência, estimular o diálogo crítico e promover comportamentos preventivos. A seguir, apresentam-se os elementos detalhados do jogo:



- **Objetivo:** Sensibilizar adolescentes sobre violência física, psicológica e digital, incentivar a identificação de sinais de abuso e disseminar estratégias de mitigação e canais de denúncia.
- **Materiais Necessários:** Um baralho contendo 108 cartas, divididas em quatro categorias (Conceito, Sinal de Alerta, Ação Positiva e Denúncia), além de um manual de instruções com regras claras.

### 3.1 FASES DO JOGO E COMO JOGAR

1. **Preparação:** O jogo é ideal para grupos de 4 a 6 participantes. Cada jogador recebe 7 cartas no início. As demais cartas são embaralhadas e colocadas no centro da mesa.
2. **Rodadas:** Cada participante, em sua vez, deve jogar uma carta correspondente à cor ou categoria solicitada pela carta anterior. Se o jogador não tiver uma carta válida, deve comprar uma do baralho.
3. **Categorias das Cartas:**
  - **Conceito:** Define tipos de violência e suas características.
  - **Sinal de Alerta:** Aponta situações de risco e sinais de abuso.
  - **Ação Positiva:** Propõe estratégias preventivas e resolução de conflitos.
  - **Denúncia:** Apresenta canais de apoio e serviços como o Disque 100.
4. **Pontuação:** Cada carta jogada acumula pontos específicos. O vencedor é aquele que atingir 100 pontos primeiro ou ficar sem cartas na mão.

### 3.2 AVALIAÇÃO PELOS ESPECIALISTAS

Os especialistas ressaltaram que o jogo se mostrou uma ferramenta promissora para a prevenção da violência no ambiente escolar, com boa aceitação em todos os critérios avaliados. O **Índice de Validade de Conteúdo (IVC)** geral foi superior a 0,9, indicando alta concordância sobre a adequação do jogo para o público-alvo e seus objetivos pedagógicos.

<b>Crítérios Avaliados</b>	<b>IVC</b>	<b>Comentários</b>
Clareza das Regras	0,9	Necessidade de simplificação na descrição inicial.
Relevância do Conteúdo	0,95	Conteúdo adequado e alinhado aos objetivos pedagógicos.
Engajamento e Acessibilidade	0,85	Proposta lúdica eficaz para adolescentes.
Impacto Educacional	0,9	Capacidade de promover reflexão e aprendizado crítico.
Design e Experiência do Usuário	0,87	Sugestão de maior representatividade nas cartas visuais.

### 3.3 PRINCIPAIS PONTOS POSITIVOS IDENTIFICADOS PELOS ESPECIALISTAS:

- **Relevância Temática:** Os especialistas elogiaram a abordagem dos tipos de violência (física, psicológica, sexual e digital), considerando-a essencial para adolescentes.



- **Interatividade:** O jogo foi reconhecido por promover um ambiente colaborativo, que incentiva a troca de ideias e o diálogo entre os participantes.
- **Estímulo à Reflexão Crítica:** As cartas de *Sinal de Alerta* e *Denúncia* foram destacadas como elementos que ajudam os adolescentes a identificar situações de risco e propor soluções.

### 3.4 SUGESTÕES DE MELHORIA:

1. **Simplificação das Regras:** Alguns especialistas sugeriram ajustar o manual para torná-lo mais acessível a adolescentes com diferentes níveis de compreensão.
2. **Exemplos Contextualizados:** Recomendaram a inclusão de exemplos práticos nas cartas de *Ação Positiva*, para facilitar o entendimento das estratégias de enfrentamento propostas.
3. **Inclusão de Representatividade Visual:** Indicaram a necessidade de diversificar as ilustrações das cartas, com representações mais inclusivas e relacionadas ao público-alvo.

Com base no feedback recebido, foram implementadas as seguintes modificações:

- Revisão do manual de instruções para simplificar os termos técnicos e incluir um glossário de apoio.
- Inclusão de exemplos práticos em algumas cartas, especialmente nas categorias *Ação Positiva* e *Denúncia*.
- Atualização do design das cartas, com maior diversidade cultural, racial e de gênero nas ilustrações, refletindo a heterogeneidade do público-alvo.

Os resultados da avaliação evidenciam que o jogo, mesmo em sua versão inicial, apresenta grande potencial educativo e impacto positivo para promover o diálogo, o aprendizado ativo e a construção de comportamentos pró-sociais entre os adolescentes.

Os especialistas destacaram a eficácia do jogo em engajar adolescentes, com pontuações satisfatórias em todos os critérios avaliados. Foram sugeridos ajustes pontuais, como a simplificação do manual e a inclusão de elementos visuais mais representativos.

## 4 DISCUSSÃO

Os resultados deste estudo corroboram pesquisas anteriores que destacam o potencial dos jogos educativos na promoção de aprendizado significativo e engajamento. De acordo com Csikszentmihalyi (1990), a sensação de Flow, alcançada durante atividades imersivas, facilita a absorção de conteúdos complexos e estimula o interesse dos participantes. No caso do "Jornada da Paz", a mecânica inspirada no UNO proporcionou um ambiente dinâmico e colaborativo, essencial para a aprendizagem socioemocional.



A Teoria da Aprendizagem Social de Bandura (1977) sustenta que os adolescentes aprendem por meio da observação e interação. Ao abordar situações práticas e propor ações positivas, o jogo facilita a internalização de atitudes preventivas e a construção de novos modelos comportamentais.

Além disso, a Teoria da Ação Comunicativa de Habermas (1981) se evidencia no jogo ao estimular o diálogo entre os participantes. O debate gerado pelas cartas promove reflexões críticas sobre a violência e as formas de enfrentamento, transformando o espaço lúdico em um ambiente educativo.

A validação com especialistas demonstrou que o jogo é uma ferramenta eficaz para o contexto escolar. Conforme Keller (2010), o modelo ARCS de motivação destaca que jogos bem elaborados, que alinham conteúdo relevante e engajamento, têm maior potencial de impactar o público-alvo.

Por fim, ressalta-se a importância da gamificação na educação para a saúde. Como apontado por Freire et al. (2019), os jogos educativos não apenas transmitem conhecimento, mas também estimulam habilidades sociais, como empatia e resolução de conflitos, que são fundamentais na prevenção da violência.

## **5 CONCLUSÃO**

O estudo desenvolveu e validou o jogo "Jornada da Paz: Construindo um Mundo sem Violência", evidenciando seu potencial como ferramenta educativa para adolescentes. O jogo promove aprendizado ativo, engajamento e reflexão crítica, estimulando atitudes preventivas frente à violência escolar.

Recomenda-se a aplicação do jogo em contextos educativos, com estudos longitudinais para avaliar seu impacto a longo prazo e melhorias contínuas no design e conteúdo.



## REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, P. A.; COLUCCI, S. *O Índice de Validade de Conteúdo (IVC) em pesquisas científicas: uma abordagem prática*. Revista de Métodos Quantitativos, 2018.
- BANDURA, A. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1977.
- BLOOM, B. S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman, 1956.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 1990.
- FREIRE, P. et al. *Aprendizagem Lúdica e Gamificação*. Educação & Sociedade, 2019.
- GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- HABERMAS, J. *Teoria da Ação Comunicativa*. São Paulo: Vozes, 1981.
- ISOLAN, L. et al. *Violência Escolar e Impactos Psicossociais entre Adolescentes*. Porto Alegre: Revista de Saúde Pública, 2012.
- KAPP, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KELLER, J. M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer, 2010.
- MARTINS, F. M.; OLIVEIRA, S. M. *Habilidades Socioemocionais e Jogos Educativos no Ambiente Escolar*. Revista de Educação e Psicologia, 2021.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). *Relatório Mundial sobre Violência e Saúde*. Genebra: OMS, 2002.
- PRINS, F.; DE KORTE, T.; HOUKES, T. *Feedback in Game-Based Learning: The Role of Collaboration*. Computers & Education, 2018.