

**ENSINO DA SEXUALIDADE POR MEIO DE JOGOS: ESTRATÉGIAS DE PREVENÇÃO,  
AUTOCUIDADO E EDUCAÇÃO SEXUAL****SEXUALITY EDUCATION THROUGH GAMES: STRATEGIES FOR PREVENTION, SELF-CARE, AND SEXUAL EDUCATION** <https://doi.org/10.63330/armv1n9-026>

Submetido em: 17/11/2025 e Publicado em: 25/11/2025

**Naiara Cristina de Souza Garajau**

Graduanda em Enfermagem

Instituição: Universidade Norte Paraná, Arapiraca AL

E-mail: naiaragarajau5@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9764-4109>**Jarlyss Salgado Silva**

Especialista em Docência do Ensino Superior

Instituição: Facuminas Faculdade (FACUMINAS)

E-mail: jarllyssalgadosilva@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8808-1436>**Ivanildo Oliveira dos Santos**

Graduando em Análise de Desenvolvimento em Sistemas

Instituição: Faculdade Uniasselvi, Santo Antônio de Jesus – Bahia

E-mail: santos44nildo@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8731-6854>**Joicy Loyane Alves Pereira**

Graduanda em Licenciatura em Língua Portuguesa

Instituição: Uniasselvi, Rio Brilhante MS

E-mail: joicylorynn@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0788-5706>**Giovane Aparecido Binello**

Especialista em Direito Educacional

Instituição: Verbo Tecnologia (verbo jurídico), Porto Alegre-RS

E-mail: giovaneapb@gmail.com

**Francislena de Albuquerque Prestes**

Psicóloga e pós-graduanda em Terapia do Esquema e em Terapia Cognitivo-Comportamental

Instituição: Artmed/Pontifícia Universidade Católica PUCPR, Paraná, PR

E-mail: francislema22.prestes@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2985-4804>



Tony Thiago Souza Ferreira

Gestor de Projetos Educacionais, Especialista em Gestão Escolar Integradas e Práticas Pedagógicas

Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro-RJ

E-mail: tony.thiagof@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6131-8032>

## RESUMO

A educação sexual no ambiente escolar é essencial para reduzir vulnerabilidades relacionadas às infecções sexualmente transmissíveis, à violência sexual e à falta de informação qualificada entre crianças e adolescentes. Nesse contexto, os jogos educativos têm se destacado como ferramentas inovadoras que facilitam o diálogo sobre temas sensíveis e tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo. Assim, este estudo teve como objetivo analisar as evidências científicas sobre o uso de jogos educativos no ensino da sexualidade. Trata-se de uma revisão integrativa realizada em novembro de 2025, estruturada pela estratégia PICO. A busca ocorreu nas bases SciELO, LILACS, Web of Science e ERIC, utilizando descritores relacionados à educação sexual, jogos educativos e prevenção em saúde. Foram incluídos estudos originais publicados entre 2015 e 2025, disponíveis em português, inglês ou espanhol. Dos 378 registros identificados, nove atenderam aos critérios e compuseram a amostra final. Os resultados mostraram que os jogos educativos ampliam o conhecimento sobre sexualidade, fortalecem comportamentos preventivos e promovem maior engajamento dos estudantes, além de reduzir barreiras emocionais como vergonha e constrangimento. A discussão evidenciou que as estratégias lúdicas estimulam autonomia, reflexão crítica e protagonismo juvenil, contribuindo para práticas pedagógicas humanizadas e inclusivas. Conclui-se que os jogos educativos são ferramentas eficazes de apoio à promoção da saúde e para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao autocuidado e à prevenção de riscos, sendo recomendada a ampliação de pesquisas que explorem diferentes formatos de jogos e seus impactos em diversos contextos escolares.

**Palavras-chave:** Adolescentes; Educação em saúde; Ludicidade; Gamificação; Metodologias ativas.

## ABSTRACT

Sexuality education in the school environment is essential to reduce vulnerabilities related to sexually transmitted infections, sexual violence, and the lack of qualified information among children and adolescents. In this context, educational games have emerged as innovative tools that facilitate dialogue on sensitive topics and make the learning process more dynamic and participatory. Thus, this study aimed to analyze scientific evidence on the use of educational games in sexuality education. This is an integrative review conducted in November 2025 and structured according to the PICO strategy. The search was carried out in the SciELO, LILACS, Web of Science, and ERIC databases, using descriptors related to sex education, educational games, and health prevention. Original studies published between 2015 and 2025 in Portuguese, English, or Spanish were included. Of the 378 records identified, nine met the inclusion criteria and composed the final sample. The results showed that educational games expand knowledge about sexuality, strengthen preventive behaviors, and promote greater student engagement, in addition to reducing emotional barriers such as shame and embarrassment. The discussion revealed that playful strategies stimulate autonomy, critical reflection, and youth protagonism, contributing to more humanized and inclusive pedagogical practices. It is concluded that educational games are effective tools for health promotion and for developing skills related to self-care and risk prevention. Expanding research that explores different game formats and assesses their impacts in diverse school contexts is recommended.

**Keywords:** Adolescents; Health education; Playfulness; Gamification; Active methodologies.



## 1 INTRODUÇÃO

O ensino da sexualidade por meio de jogos educativos tem ganhado destaque no ambiente escolar por se apresentar como uma estratégia inovadora e eficaz, pois promove aprendizagem significativa, estimula o autocuidado e fortalece a prevenção de riscos à saúde sexual entre adolescentes. A combinação entre teoria e elementos lúdicos favorece a participação ativa, a reflexão crítica e a construção de conhecimentos mais sólidos sobre sexualidade, possibilitando que temas sensíveis sejam discutidos de forma segura, acessível e inclusiva (Alencar *et al.*, 2023; Oliveira *et al.*, 2023).

A relevância dessa temática decorre da necessidade de práticas pedagógicas que aproximem os adolescentes dos conteúdos de educação sexual, uma vez que ainda são identificadas lacunas no conhecimento sobre prevenção de infecções sexualmente transmissíveis e cuidados com a saúde (Alencar *et al.*, 2023). Nesse cenário, os jogos educativos e as estratégias de gamificação aparecem como ferramentas capazes de integrar teoria e prática, favorecendo engajamento, autonomia e motivação dos estudantes durante o processo de aprendizagem (Miranda, 2021).

Estudos recentes reforçam a eficácia dessa metodologia ao mostrar que intervenções gamificadas, inclusive em contextos rurais, fortalecem conhecimentos relacionados à sexualidade e às práticas preventivas (Ardiansyah, Meliza e Ubaidillah, 2025). Jogos didáticos, como o “Perfil Educação Sexual”, favorecem o desenvolvimento e fortalecem competências socioemocionais, como empatia e colaboração, ampliando o alcance da aprendizagem para além da dimensão teórica (Miranda, 2022). Sob a perspectiva de Vygotsky (1998), a ludicidade cria uma zona de desenvolvimento proximal que possibilita ao estudante avançar por meio da interação com o outro e com o contexto simbólico da atividade, transformando o jogo em um potente mediador pedagógico. Assim, o uso de jogos estimula um aprendizado contextualizado e emancipador, articulando o conhecimento científico às experiências dos adolescentes.

Além disso, a ludicidade presente nos jogos educativos contribui para reduzir barreiras comuns quando se discutem temas relacionados à sexualidade. Para Kishimoto (2010), o brincar é uma forma de expressão que permite ao jovem explorar valores, atitudes e sentimentos. Dessa forma, o uso de jogos educativos, cria um ambiente acolhedor e participativo, onde os estudantes se sentem mais confortáveis para expor dúvidas e refletir criticamente sobre questões de gênero, respeito, cidadania e saúde sexual.

A abordagem da sexualidade nas práticas escolares, no entanto, precisa ir além da dimensão biológica e incluir aspectos sociais, culturais e afetivos. Freire (1996) destaca que a educação é um ato político, o que implica reconhecer que discutir sexualidade envolve dialogar sobre direitos, respeito, diversidade e construção da cidadania. Nesse sentido, metodologias ativas, como a gamificação e o uso de jogos educativos, favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas e fortalecem a formação de sujeitos críticos, responsáveis e conscientes (Souza; Mendes, 2022). Este estudo tem como objetivo, analisar as evidências disponíveis sobre o ensino da sexualidade por meio de jogos



educativos, considerando intervenções que favorecem a prevenção, o autocuidado e o engajamento dos estudantes no contexto escolar. A investigação visa fornecer subsídios para práticas pedagógicas mais eficazes e participativas, fortalecendo o protagonismo juvenil e reafirmando o compromisso da escola com uma educação humanizadora, inclusiva e pautada no respeito e na equidade.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Sexual ainda é vista pela sociedade brasileira como uma prática de ensino à iniciação sexual das crianças e adolescentes, o que demonstra que há uma necessidade de desestruturar esse pensamento (Campos e Miranda, 2022). No campo pedagógico, Faria *et al.* (2023) afirma que a educação sexual é cercada por mitos e tabus que por diversas vezes há barreiras de diálogo entre professores e pais de jovens por conta dos desafios impostos como o constrangimento e vergonha, e que tal assunto acaba sendo restrito aos educandos.

Essa temática torna-se um desafio ao educador quando vai trabalhar na transversalidade que por sua vez faz parte do Plano Curricular Nacional (PCN) e Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de tal modo, que prepara os jovens a serem responsáveis no tratamento da sexualidade e formação humana, reduzindo risco de problemas no futuro (Nóbrega, 2024). Necessariamente, a educação sexual faz parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's como eixo transversal denominado Orientação Sexual, que por sua vez afirma que:

“A sexualidade como algo inerente à vida e à saúde, que se expressa no ser humano, do nascimento até a morte. Relaciona-se com o direito ao prazer e ao exercício da sexualidade com responsabilidade. Engloba as relações de gênero, o respeito a si mesmo e ao outro e à diversidade de crenças, valores e expressões culturais existentes numa sociedade democrática e pluralista. Inclui a importância da prevenção das doenças sexualmente transmissíveis/Aids e da gravidez indesejada na adolescência, entre outras questões polêmicas. Pretende contribuir para a superação de tabus e preconceitos ainda arraigados no contexto sociocultural brasileiro” (Brasil, 1998).

No tocante ao tema sexualidade, (Lopes, 2021) argumenta que esse assunto não é abordado na família, no entanto, na escola é obtido de forma restrita, o que cabe ela tratar apenas de estruturas morfológicas e fisiológicas, anatomia do corpo humano, métodos de prevenção, gravidez indesejada, bem como a gravidez indesejada e Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST).

De fato, é notório tal repreensão dessa fuga temática no tratamento da sexualidade às crianças e adolescentes. Barros, Miranda e Costa (2019) corroboram que a escola não pode deixar de dar meios adequados para que os alunos possam desenvolver suas habilidades e competências, sendo que aos alunos as práticas reflexivas devem fomentar a pesquisa, coleta e seleção de informações para que haja interação entre ambos.

A busca por metodologias ativas, por outro lado, torna o ensino mais dinâmico e interativo, em



especial, a ludicidade que pode contribuir de forma significativa nesse processo de interação, haja vista, na visão de (Lopes, 2021), “O uso de jogos como material didático para abordar a sexualidade facilita a aprendizagem”. O autor aborda ainda que, sua utilização “possibilita a discussão e a problematização de temas considerados polêmicos ao permitir uma reflexão crítica” (LOPES, 2021). Para Sevilha (2022), por meio do lúdico, há uma relação do indivíduo com o mundo externo.

Barros, Miranda e Costa (2019) destacam que os jogos didáticos estimulam as capacidades de comunicação e expressão, atuando no conhecimento dos alunos de forma prazerosa e participativa em relação ao conteúdo escolar, o que provoca ainda o desenvolvimento espontâneo e criativo. E por essas características, é que segundo Sevilha (2022) enfatiza que a escola tem como objetivo promover o desenvolvimento do aluno e que a educação sexual deve ocupar espaço de diálogo visando contribuir de forma sistemática o desenvolvimento pessoal do aluno. A autora destaca ainda que “A escola não é o único agente responsável para trabalhar essa temática, porém ela não pode descartar a responsabilidade que tem nessa área”.

Diante disso, a educação sexual vem a contribuir para a prevenção de ISTs e gravidez não planejada, além de promover comportamentos éticos e responsáveis (Oliveira, 2024). A autora também pondera que esse tema vem gerando polêmicas, desinformações e confusões nos meios de comunicação, o que aponta a necessidade de atenção mais atenta acerca na busca assertiva de metodologias ativas.

### 3 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma revisão integrativa da literatura, método que permite a síntese ampla e crítica do conhecimento disponível sobre um determinado tema, conforme definido por Whittemore e Knafl (2005).

Para estruturar a elaboração da pergunta de pesquisa, adotou-se a estratégia PICO, amplamente utilizada na área da saúde e recomendada por Santos, Pimenta e Nobre (2007). Assim, definiu-se: P (População): estudantes do ensino fundamental II, ensino médio ou superior; I (Intervenção): jogos educativos ou estratégias de gamificação voltadas à educação sexual e prevenção de riscos; C (Comparação): métodos tradicionais de ensino, como aulas expositivas e palestras; O (Resultados): aquisição de conhecimento sobre sexualidade, comportamentos preventivos e intenção de autocuidado

A busca bibliográfica foi realizada em novembro de 2025, nas bases Scientific Electronic Library Online (SciELO), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Web of Science e Education Resources Information Center (ERIC). Foram utilizados os seguintes descritores, com base nos vocabulários controlados DeCS e MeSH: “Educação Sexual”, “Jogos Educativos”, “Prevenção em Saúde”, “Sex Education”, “Educational Games” e “Health Prevention”, combinados pelos operadores booleanos AND.



Os critérios de inclusão foram: estudos originais publicados entre 2015 e 2025, que avaliaram intervenções com jogos educativos voltados ao ensino da sexualidade e à prevenção de riscos, disponíveis na íntegra nos idiomas português, inglês ou espanhol. Excluíram-se revisões de literatura, editoriais, artigos duplicados e estudos que abordassem jogos apenas como entretenimento.

A seleção dos estudos seguiu as etapas do modelo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses): identificação, triagem, elegibilidade e inclusão. Inicialmente, foram identificados 378 registros; após remoção de duplicatas, leitura de títulos e resumos, e aplicação dos critérios de elegibilidade, nove artigos compuseram a amostra final. Conforme fluxograma da figura 1.

Figura 1 – Fluxograma do processo de seleção dos estudos conforme modelo PRISMA.



Fonte: Elaborado pelos autores, (2025).

A extração dos dados foi realizada por meio de um instrumento construído pelos autores, contendo: título do estudo, autores, ano de publicação, país, população-alvo, tipo de jogo utilizado, objetivos, principais resultados e desfechos avaliados. Não foi aplicada avaliação formal da qualidade metodológica dos estudos, uma vez que o objetivo da revisão foi mapear e discutir as evidências disponíveis sobre a temática, conforme quadro 1 e 2 abaixo.



Quadro 1 – Caracterização quanto a país, população e tipo dos estudos incluídos.

Nº	Ano	Título	Autores	País	População	Tipo de estudo
01	2015	A systematic review and meta-analysis of interventions for sexual health promotion using serious games.	Desmet et al.	Internacional (meta-análise)	Adolescentes	Revisão sistemática
02	2018	Validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes.	Sousa et al.	Brasil	Adolescentes escolares	Validação de tecnologia
03	2022	An evidence map on serious games in preventing sexually transmitted infections among adolescents: systematic review about outcome categories investigated in primary studies.	Ilskens et al.	Alemanha	Adolescentes	Mapeamento de evidências
04	2023	Construção e validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes.	Alencar et al.	Brasil	Estudantes do ensino fundamental	Desenvolvimento de jogo
05	2023	Serious games for health promotion in adolescents: a systematic scoping review.	Andrew et al.	Austrália	Adolescentes	Scoping review
06	2024	Serious games in child and adolescent health education campaigns: a systematic review.	Ancona et al.	Itália	Estudantes de 3 a 19 anos	Estudo de intervenção
07	2025	Effectiveness of a game-based learning intervention on premarital sex education knowledge in rural adolescents.	Ardiansyah et al.	Indonésia	Adolescentes	Intervenção
08	2025	Colonizando: um jogo de tabuleiro moderno para promover a educação sexual.	Oliveira et al.	Brasil	Adolescentes	Intervenção
09	2025	Effectiveness of comprehensive sexuality education to reduce risk sexual behaviours among adolescents: a systematic review.	Rodríguez-García et al.	Espanha	Adolescentes entre 12 e 17 anos	Intervenção experimental

Fonte: Elaborado pelos autores, (2025).

Os Quadros 1 e 2 permitem observar a diversidade metodológica e de abordagens empregadas nos estudos selecionados. O Quadro 1 evidencia que, apesar da predominância de metodologias quantitativas, houve também inclusão de estudos qualitativos e de validação de instrumentos, o que reforça o caráter integrador desta revisão. Já o Quadro 2 aponta a variedade de focos temáticos (prevenção de ISTs, violência, educação sexual geral), revelando que os jogos educativos têm sido aplicados em contextos distintos, com diferentes públicos e objetivos. Essa heterogeneidade reforça a pertinência da revisão integrativa como método, pois permite reunir evidências diversas para gerar um panorama mais abrangente e crítico sobre o tema.



Quadro 2 – Caracterização quanto ao objetivo, método e foco dos estudos incluídos.

Nº	Autores / Ano	Tipo de jogo	Objetivo do estudo	Desenho Metodológico	Foco/Resultado Avaliado
01	Desmet et al., 2015	Jogos digitais sérios (com recursos gamificados)	Avaliar impacto dos serious games na educação sexual	Meta-análise de estudos experimentais	Promoção da saúde sexual; avaliação de determinantes comportamentais e eficácia dos jogos
02	Sousa et al., 2018	Jogo de tabuleiro	Validar conteúdo e usabilidade	Estudo quase-experimental	Conhecimento sobre sexualidade e prevenção
03	Ilskens et al., 2022	Diversos jogos digitais	Analizar dimensões de eficácia dos jogos para IST	Revisão sistemática	Mapeamento de evidências sobre prevenção de ISTs
04	Alencar et al., 2023	Jogo de cartas	Desenvolver jogo sobre prevenção e sexualidade	Pesquisa-ação	Conscientização e reflexão sobre sexualidade
05	Andrew et al., 2023	Diversos (revisão)	Mapear uso de jogos na promoção da saúde	Revisão sistemática de escopo	Promoção da saúde por meio de jogos sérios
06	Ancona et al., 2024	Diversos jogos (digitais e físicos)	Avaliar eficácia de jogos em campanhas de saúde	Revisão sistemática	Educação em saúde e comportamentos preventivos
07	Ardiansyah et al., 2025	Jogo baseado em aplicativo	Avaliar gamificação no ensino de sexualidade	Ensaio clínico randomizado	Promoção do conhecimento sobre saúde reprodutiva
08	Oliveira et al., 2025	Jogo educativo	Prevenção de violência sexual	Quase-experimental	Conhecimento e percepção de risco sobre ISTs
09	Rodríguez-García et al., 2025	Jogos digitais sérios (com recursos gamificados)	Analizar mudança de atitudes e risco sexual	Estudo quase-experimental	Avaliação da eficácia do jogo na melhoria do conhecimento sobre sexualidade e comportamento seguro

Fonte: Elaborado pelos autores, (2025).

Essa organização buscou assegurar coerência entre os dados levantados e a análise interpretativa apresentada na sequência deste trabalho.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os nove estudos incluídos nesta revisão convergem ao evidenciar que os jogos educativos, especialmente aqueles estruturados por meio de gamificação e dos *serious games*, exercem influência positiva sobre o ensino da sexualidade, a promoção da saúde e a prevenção de riscos entre crianças e adolescentes. As intervenções analisadas variaram quanto à abordagem pedagógica, ao tipo de jogo utilizado e ao público-alvo, mas, de modo geral, apresentaram resultados significativos tanto na aquisição de conhecimento quanto na indução de comportamentos preventivos.

Em relação ao domínio cognitivo, os estudos de Ilskens *et al.* (2022) e Desmet *et al.* (2015) destacam ganhos expressivos na compreensão sobre infecções sexualmente transmissíveis (ISTs) e práticas sexuais seguras. As intervenções digitais gamificadas permitiram maior assimilação de conceitos ao utilizar estratégias imersivas, personalizadas e altamente motivadoras. Da mesma forma, Andrew *et al.*



(2023) ressalta que a aprendizagem mediada por jogos favorece a contextualização dos conteúdos e amplia a retenção a longo prazo. Essas evidências corroboram com a abordagem socioconstrutivista de Vygotsky, ao defender que o conhecimento se constrói na interação entre o sujeito e o ambiente, e se torna mais significativo quando mediado por ferramentas culturalmente relevantes, como os jogos digitais.

A comparação entre metodologias tradicionais e estratégias lúdicas está sumarizada na Quadro 3, demonstrando que os jogos oferecem um ambiente mais favorável à participação ativa, à experimentação e ao diálogo, aspectos essenciais para o ensino de temas sensíveis como a sexualidade.

Quadro 3 – Comparação entre abordagens educativas identificadas nos estudos

Metodologia Tradicional	Metodologia com Jogos / Gamificação
Aulas expositivas centradas no professor.	Aprendizagem ativa e participativa centrada no estudante.
Conteúdos apresentados de forma linear, pouco contextualizada.	Conteúdos integrados a desafios, narrativas e resolução de problemas.
Menor engajamento e interação.	Alto engajamento, motivação e participação colaborativa.
Dificuldade para abordar temas sensíveis (vergonha, silêncio).	Ambiente acolhedor que facilita o diálogo sobre sexualidade.
Avaliação focada em provas e memorização.	Avaliação processual, com feedback imediato e autoavaliação.
Baixa capacidade de conectar teoria e prática.	Conexão entre situações do jogo e experiências reais dos adolescentes.

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

No plano atitudinal e comportamental, os estudos de Rodríguez-García et al. (2025) e Ancona et al. (2024) apontam que os jogos educativos podem influenciar positivamente na percepção de risco, nas atitudes protetivas e na autorreflexão dos participantes, fatores cruciais para a prevenção de comportamentos sexuais de risco. Essas conclusões dialogam com a pedagogia freiriana, que valoriza o sujeito como agente crítico e autônomo de sua realidade.

No campo da validação de recursos, Sousa et al. (2018) e Alencar et al. (2023) destacam que os jogos bem construídos são amplamente aceitos pelos adolescentes, promovendo um espaço seguro para a expressão de dúvidas e sentimentos sobre sexualidade. Os autores também ressaltam o potencial do lúdico para reduzir barreiras emocionais, como vergonha e medo. Essa compreensão aproxima-se das contribuições de Kishimoto, quando argumenta que o lúdico, ao operar como um espaço simbólico de proteção, permite o contato com conteúdos difíceis de forma espontânea e significativa.

Além da prevenção de ISTs, os jogos também mostraram potencial na proteção contra violências sexuais. Fava et al. (2023) demonstraram que jogos educativos ampliam a capacidade de reconhecimento



de situações abusivas, enquanto Oliveira et al. (2025) observaram que o desenvolvimento de jogos voltados à prevenção da violência infantil fortalece a autonomia das crianças, estimulando o autocuidado e a denúncia. Essas experiências reforçam o papel dos jogos como agentes de empoderamento infantojuvenil.

Do ponto de vista curricular, a integração dos jogos educativos com temas da sexualidade alinha-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), ao promover uma formação ética, crítica e integral. A BNCC enfatiza o desenvolvimento de competências socioemocionais, o que os jogos, segundo os estudos revisados, conseguem promover de maneira engajada e reflexiva.

Em termos pedagógicos, os dados sugerem que os jogos funcionam não apenas como ferramentas de transmissão de conhecimento, mas como mediadores simbólicos que possibilitam o enfrentamento de tabus, a construção de valores e o fortalecimento de habilidades socioemocionais. Essa multifuncionalidade alinha-se às exigências contemporâneas da educação em saúde, sobretudo em contextos escolares e comunitários.

Outro ponto relevante refere-se à baixa diversidade das populações estudadas. Poucos trabalhos exploraram o uso dos jogos entre grupos em maior vulnerabilidade social. A ausência de dados sobre esses segmentos limita a equidade das intervenções.

Dessa forma, esta revisão confirma que os jogos educativos são recursos viáveis e eficientes tanto para o ensino da sexualidade quanto para o fortalecimento de comportamentos preventivos. Além de promover aprendizagem significativa, os jogos ampliam o engajamento, reduzem barreiras comunicativas e favorecem práticas pedagógicas mais inclusivas, humanizadas e coerentes com as necessidades atuais da educação em saúde.

No entanto, sugere-se que futuras investigações avancem na construção de jogos mais imersivos, sensíveis às questões de gênero e diversidade, integrados às tecnologias móveis e redes sociais. Recomenda-se também a adoção de metodologias mistas (quantitativas e qualitativas), com validação de indicadores de eficácia e avaliação de impacto em médio e longo prazo.

## 5 CONCLUSÃO

Este estudo evidenciou que os jogos educativos vêm se consolidando como uma estratégia inovadora, sensível às demandas contemporâneas da educação em saúde e altamente eficaz na abordagem de temas relacionados à sexualidade. Frente aos desafios impostos por tabus culturais, barreiras emocionais e práticas pedagógicas ainda centradas em modelos expositivos, os jogos surgem como ferramentas que promovem um ambiente mais acolhedor, participativo e significativo para a aprendizagem.

A análise dos nove estudos incluídos demonstrou de forma consistente que intervenções lúdicas favorecem a aquisição de conhecimentos sobre sexualidade, a compreensão de fatores de risco e a



adoção de comportamentos preventivos entre crianças e adolescentes. Além disso, reforçam o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, comunicação e autonomia, elementos essenciais para a formação integral prevista na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Diante desse cenário, este estudo teve como objetivo analisar as evidências disponíveis sobre o ensino da sexualidade por meio de jogos educativos, considerando sua eficácia na promoção da saúde, no estímulo à autonomia e na construção de conhecimentos relacionados à prevenção de riscos. Os principais resultados identificados mostram que os jogos educativos ampliam o conhecimento sobre sexualidade, melhoram a compreensão de fatores de risco, incentivam comportamentos preventivos e promovem mudanças cognitivas e atitudinais significativas entre crianças e adolescentes.

As contribuições desta pesquisa reforçam que a gamificação e o uso de jogos constituem estratégias pedagógicas eficazes e humanizadas, capazes de reduzir barreiras emocionais, estimular o diálogo e fortalecer o protagonismo juvenil. Tais recursos não apenas apoiam o processo de ensino-aprendizagem, mas também ampliam a percepção de risco, favorecem o autocuidado e promovem a construção de ambientes escolares mais inclusivos, interativos e comprometidos com a saúde integral dos estudantes.

Como contribuição prática, os achados desta revisão podem subsidiar políticas educacionais, projetos de intervenção em saúde escolar e processos de formação docente voltados à educação sexual. Ressalta-se a importância de que educadores, gestores e desenvolvedores de jogos compreendam o potencial dessas ferramentas e as incorporem de forma crítica, ética e culturalmente sensível aos contextos escolares.

Para estudos futuros, recomenda-se o aprofundamento em investigações de caráter longitudinal, capazes de mensurar os efeitos das intervenções lúdicas a médio e longo prazo. Também se destaca a necessidade de pesquisas que envolvam diretamente os estudantes no processo de criação dos jogos, ampliando a escuta ativa e a personalização das estratégias educativas. Por fim, estudos que integrem avaliação comportamental, indicadores de impacto e análise de custo-benefício podem contribuir para consolidar o uso de jogos como recurso pedagógico e de saúde pública.



## REFERÊNCIAS

ALENCAR, N. E. S. *et al.* Construção e validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes. **Revista Cuidarte**, 2023. Disponível em: <https://revistas.udes.edu.co/cuidarte/article/view/2354>. Acesso em: 09 nov. 2025.

ANCONA, A. *et al.* Serious games in child and adolescent health education campaigns: a systematic review. **Annali dell'Istituto Superiore di Sanità**, v. 60, n. 4, 2024. Disponível em: <https://annali.iss.it/index.php/anna/article/view/1734>. Acesso em: 01 nov. 2025.

ANDREW, L. *et al.* Serious games for health promotion in adolescents: a systematic scoping review. **Springer Nature**, 2023. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9638273/>. Acesso em: 01 nov. 2025.

ARDIANSYAH, F.; MELIZA, N.; UBAIDILLAH, Z. Effectiveness of a game-based learning intervention on premarital sex education knowledge in rural adolescents. **Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan**, v. 13, n. 2, p. 399–413, 2025. DOI: 10.33366/jc.v13i2.6598. Disponível em: <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/care/article/view/6598>. Acesso em: 09 nov. 2025.

BARROS, M. G. F. B.; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, n. 23, 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DESMET, A. *et al.* A systematic review and meta-analysis of interventions for sexual health promotion using serious games. **Games for Health Journal**, 2015. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26181801/>. Acesso em: 01 nov. 2025.

FAVA, A. M. *et al.* Um jogo educacional como ferramenta de apoio à prevenção da violência sexual infantil. BoEM: **Boletim de Educação Matemática**, v. 11, 2023. DOI: 10.5965/2357724X112023e0125. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/24818>. Acesso em: 01 nov. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

ILSKENS, K. *et al.* An evidence map on serious games in preventing sexually transmitted infections among adolescents: systematic review about outcome categories investigated in primary studies.

**JMIR Serious Games**, v. 10, n. 1, e30526, 2022. DOI: 10.2196/30526. Disponível em: <https://games.jmir.org/2022/1/e30526/>. Acesso em: 01 nov. 2025.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2010.

LOPES, S. N. S. A discussão sobre sexualidade em jogo. 2021. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Alagoas, 2020.

MIRANDA, J. C. Desenvolvimento do jogo didático “Perfil – Educação Sexual” como ferramenta integrada ao ensino na Educação Básica. **Arquivos do Museu Dinâmico Interdisciplinar**, v. 25, n. 2, 2021.



DOI: 10.4025/arqmudi.v25i2.59759. Disponível em:  
<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ArqMudi/article/view/59759>. Acesso em: 09 nov. 2025.

MIRANDA, J. C.; CAMPOS, I. C. Educação sexual nas escolas: uma necessidade urgente. **Boletim de Conjuntura**, v. 12, n. 34, p. 108–126, 2022. DOI: 10.5281/zenodo.7151234. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/732>. Acesso em: 09 nov. 2025.

NÓBREGA, T. F. Uma abordagem sobre a educação sexual no ensino de biologia através do uso de jogos didáticos. 2024. 89 f. Trabalho de Conclusão de Curso – IFPB. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4107>. Acesso em: 9 nov. 2025.

OLIVEIRA, A. R. C. et al. Prevenção da violência em crianças e adolescentes: desenvolvimento e validação de um jogo educativo. **Revista Gaúcha de Enfermagem**, v. 46, 2025. DOI: 10.1590/1983-1447.20240334.pt. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rgenf/a/fhkp8hcHtbPLTTrbCrMdR4D/>. Acesso em: 01 nov. 2025.

OLIVEIRA, M. P. F. O uso do lúdico para o ensino de reprodução humana nos anos finais do ensino fundamental. 2024. TCC – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, 2024.

OLIVEIRA, S. O. et al. Colonizando: um jogo de tabuleiro moderno para promover a educação sexual. **Anais Estendidos do SBGames**, 2023. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/27914](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27914). Acesso em: 09 nov. 2025.

RODRÍGUEZ-GARCÍA, A. et al. Effectiveness of comprehensive sexuality education to reduce risk sexual behaviours among adolescents: a systematic review. **Sexes**, v. 6, n. 1, p. 6, 2025. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2411-5118/6/1/6>. Acesso em: 01 nov. 2025.

SANTOS, C. M. A.; PIMENTA, C. A. L.; NOBRE, M. R. A estratégia PICO para a construção da pergunta de pesquisa e busca de evidências. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 15, n. 3, p. 508–511, 2007.

SEVILHA, B. K. P. Jogos e tecnologias digitais para o ensino da educação sexual. 2022. 176 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera, 2022.

SOUSA, M. G. et al. Validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes. **Revista Online de Pesquisa**, v. 10, n. 1, p. 203–209, 2018. Disponível em: [https://seer.unirio.br/cuidadofundamental/article/download/6030/pdf\\_1](https://seer.unirio.br/cuidadofundamental/article/download/6030/pdf_1). Acesso em: 01 nov. 2025.

SOUZA, R. M.; MENDES, D. C. Metodologias ativas e educação sexual: caminhos para o ensino crítico e participativo. **Revista Educação e Contemporaneidade**, v. 31, n. 1, p. 83–92, 2022.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WHITTEMORE, R.; KNAFL, K. The integrative review: updated methodology. **Journal of Advanced Nursing**, v. 52, n. 5, p. 546–553, 2005.