

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
CENTRO DE ARTES E ARQUITETURA
BACHARELADO EM DESIGN

**GUARDIÕES DA AURORA: O DESIGN COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA
PARA A PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS**

THAÍS SANTOS DA SILVA

CAXIAS DO SUL
2025

THAÍS SANTOS DA SILVA

**GUARDIÕES DA AURORA: O DESIGN COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA
PARA A PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS**

Monografia apresentada como requisito para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, do Centro de Artes e Arquitetura, Universidade de Caxias do Sul, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador:

Prof. Dr. Júlio Cezar Colbeich Trajano

Projetos Integradores:

Prof^a Dra. Luiza Grazziotin Selau

Prof^a Ma. Pamela Cardoso da Rosa

Aprovado (a) em: 05/12/2025

Banca Examinadora:

Prof^a Ma. Ana Valquiria Prudencio

Prof. Dr. Gabriel Bergmann Borges Vieira

Prof. Dr. Júlio Cezar Colbeich Trajano

Monografia apresentada como requisito para aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Design, do Centro de Artes e Arquitetura, da Universidade de Caxias do Sul, para obtenção do grau de Bacharel em Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Zona de Desenvolvimento Proximal

Figura 2: Material da campanha “*Stopp! Min Kropp!*”

Figura 3: Semáforo do Toque - Escola Caminho do Saber

Figura 4: *Instagram* Insituto Liberta

Figura 5: Saber Liberta: Trilha do Conhecimento de conhecimento para a proteção da criança e do adolescente

Figura 6: Capa do livro Pipo e Fifi - Ensinando Proteção Contra Violência Sexual

Figura 7: Bonecos: Nina e Nino

Figura 8: Jogo: Não Me Toque

Figura 9: As etapas do DI e o processo geral de design

Figura 10: Tipos de aprendizagem de Filatro

Figura 11: 4P's da Aprendizagem Criativa

Figura 12: Palestra para as turmas de DC Navegantes e Santa Teresinha do Projeto Pescar

Figura 13: Elementos do jogo segundo Schell

Figura 14: Tabela sobre a definição de brinquedos pelo RTQ

Figura 15: Jogo Rua das Crianças Corajosas

Figura 16: Jogo Descobrimo meu corpo em blocos

Figura 17: Os 12 Pré Livros

Figura 18: Livro Ilegível (MN1), 1984

Figura 19: Tabela dos entrevistados

Figura 20: Tabela sobre as funções de um produto segundo Lobach

Figura 21: Blueprint do evento em escola

Figura 22: Blueprint da venda dos produtos

Figura 23: Blueprint de eventos presenciais

Figura 24: Blueprint de eventos onlines

Figura 25: Expositor Cabana

Figura 26: Logotipo: variações

Figura 27: Faca de corte da tampa da embalagem para o jogo Guardiões da Aurora

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

OMS Organização Mundial da Saúde

ABRINQ Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos

IST's Infecções Sexualmente Transmissíveis

MEC Ministério da Educação

HIV Vírus da Imunodeficiência Humana

UNICEF Fundo das Nações Unidas para a Infância (*United Nations Children's Fund*)

BNCC Base Nacional Comum Curricular

ONU Organização das Nações Unidas

UNESP Universidade Estadual Paulista

DI Design Instrucional

MIT Massachusetts Institute of Technology

FCECF Fundamentação, Conceituação, Estruturação, Construção, Finalização

INMETRO Instituto Nacional de Metrologia, Normalização e Qualidade Industrial

RTQ Regulamento Técnico da Qualidade para Brinquedos

ONG Organização Não Governamental

LDB Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

BNC-Formação Continuada Base Nacional Comum para a Formação Continuada de Professores da Educação Básica

DEDICATÓRIA

Agradeço a mim mesma por não ter desistido da decisão de seguir com o tema do projeto, e por ter enfrentado as adversidades de conduzir uma pesquisa em um contexto onde a educação sexual ainda é marcada por tantos tabus sociais. Este TCC reafirma para mim que sonhos, quando sustentados com coragem, se tornam realidade.

Agradeço a minha família, que sempre se dedicaram para que meus estudos fossem prioridade na minha vida. Mãe obrigada por todas as bênçãos antes das aulas, sem você eu não teria conseguido chegar até este momento; mesmo sem nunca ter tido amor o suficiente da vida, você nunca mediu esforços para que eu pudesse voar além dos limites de onde cresceu. Pai obrigada por todo o esforço que teve comigo, mesmo com as dificuldades que a vida te impôs. Paty, mana, obrigada por ter ido em todas as minhas apresentações de escola, seu sorriso de orgulho jamais se apagou da minha mente; obrigada por estar sempre comigo durante esse processo e me ajudar. Obrigada pela paciência e pela compreensão durante a minha ausência. Amo vocês.

Agradeço aos meus amigos, que me fizeram acreditar que sou capaz, sem as palavras de apoio, os abraços e as risadas durante os intervalos teria sido mais difícil este processo. Em especial a Taci, que me apoiou constantemente durante esse ano de altos e baixos, e me disse palavras tão gentis quando eu não conseguia ser gentil comigo mesma; amiga, tua amizade vale todos os chocolates do mundo. Agradeço ao meu melhor amigo, que também tenho a satisfação de chamar de “amor”; Erick, sem você esse processo não teria sido tão leve, obrigada por todas as caronas, por nunca duvidar do meu potencial, por sempre me escutar e pela paciência. Obrigada por confiar em mim e não ter dúvidas acerca do meu projeto, teu olhar carinhoso e teu abraço me fizeram descansar e ter momentos de paz nesse turbilhão de emoções.

Agradeço aos professores que tive durante o curso, especialmente ao Julio, a Val, a Luiza e a Pâmela pelas instruções, pelo carinho e apoio durante esses anos. Vocês me ensinaram além das metodologias do Design, admiro vocês.

Por fim, agradeço a Deus e ao Universo por todas as boas oportunidades que recebi, especialmente a de poder realizar uma faculdade.

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um serviço voltado à promoção da proteção infantil por meio de palestras realizadas em escolas e em eventos online. Durante o apresentado na introdução, torna-se essencial que a educação sexual seja trabalhada desde a primeira infância, uma vez que esse período concentra a maior incidência de casos de abuso sexual. Alinhando-se com o que foi discutido na fundamentação teórica, especialmente quando se reconhece que a primeira infância é um período crucial, pois todo o ambiente (positivo ou negativo) influencia o desenvolvimento, evidenciando a necessidade de ferramentas educativas que apoiem esse processo. A partir de metodologias de Bernd Lobach (2001), Ellen Lupton (2017) e Stickdorn e Schneider (2010), centradas no problema, o trabalho propõe soluções que articulam informação, interação e ludicidade, contribuindo para ambientes escolares mais seguros, conscientes e protetivos.

Palavras-chave: design; educação sexual; proteção à infância.

ABSTRACT

This work presents the development of a charitable service to promote child protection through lectures held in schools and online events. The project is this work presents the development of a service aimed at promoting child protection through lectures held in schools and online events. As presented in the introduction, it becomes essential that sex education be addressed from early childhood, since this period concentrates the highest incidence of sexual abuse cases. Aligning with what was discussed in the theoretical framework, especially when recognizing that early childhood is a crucial period, as the entire environment (positive or negative) influences development, highlighting the need for educational tools that support this process. Based on problem-centered methodologies from Bernd Lobach (2001), Ellen Lupton (2017), and Stickdorn and Schneider (2010), this work proposes solutions that articulate information, interaction, and playfulness, contributing to safer, more conscious, and protective school environments.

Keywords: design; sex education; child protection.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1 OBJETIVO GERAL.....	10
1.1.1. Objetivo Específicos.....	10
1.2 JUSTIFICATIVA.....	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 Desenvolvimento infantil.....	13
2.2 Educação na infância: entendendo a educação sexual dentro do âmbito escolar.....	16
2.2.2 Panorama internacional.....	16
2.2.3 Contexto brasileiro.....	18
2.2.4 O ato de brincar como aprendizado.....	20
2.2.5 Exemplos da disseminação do conhecimento sobre a educação sexual..	23
2.3 Design como ferramenta.....	27
2.3.1 Design Instrucional.....	28
2.3.2 Design de Jogos.....	31
2.3.3 Exemplos de jogos.....	34
2.3.4 Design Sensorial.....	35
3. METODOLOGIA.....	38
3.1 Entrevistas Contextuais.....	38
3.2 Briefing.....	41
4. DESENVOLVIMENTO.....	44
4.1 Serviço.....	44
4.2 Produto.....	47
4.3 Marca.....	49
5. CONCLUSÃO.....	53
REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICES.....	73

1. INTRODUÇÃO

A educação na primeira infância é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é nesse período que ela inicia o amadurecimento cerebral, adquire habilidades motoras, desenvolve a capacidade de aprender e começa a vivenciar sua iniciação social e afetiva (Ministério da Saúde, 2025). Além disso, essa fase marca o início do desenvolvimento da sexualidade infantil, diferente da forma que é vista a sexualidade na idade adulta, essa fase traz autodescobertas e pode haver consequências para a vida adulta dependendo da forma como o assunto é abordado na infância (Freud, 1905). Nesse contexto, compreender e educar sobre a sexualidade torna-se essencial para um desenvolvimento humano saudável, tanto do ponto de vista de proteção individual como do esclarecimento sobre a vida sexual na fase adulta.

Um ponto importante a citar é que educação sexual e sexualização são temas diferentes, onde a sexualidade é algo natural do ser humano e deve ser compartilhada de forma saudável, por outro lado, a sexualização estimula a criança a ter comportamentos de adulto (Renata Franco, 2024). A Organização Mundial da Saúde (OMS, 2006, s/p) destaca que:

A sexualidade constitui parte integral do desenvolvimento humano, está além das relações sexuais e se relaciona diretamente com a saúde física e mental, pois abrange aspectos biológicos, sociais, emocionais, culturais, religiosos, políticos e econômicos constituintes de cada indivíduo.

No Brasil o aumento de casos de violência sexual entre 2021 e 2023 mostrou que 43,09% dos casos são com crianças entre 0 e 4 anos de idade, e 27,33% são com crianças entre 5 e 9 anos, sendo que a maior parte das vítimas é do sexo feminino representando 87,3% dos casos, além de que 52,8% são com pessoas negras (g1, 2024).

Conforme “O Cenário da Infância e Adolescência no Brasil 2024” identificou, 68,7% dos casos de abuso foram dentro do ambiente residencial, ou seja, os principais casos acontecem com pessoas da família como pais, avôs, padrastos, tios e outras pessoas do relacionamento destas crianças, majoritariamente do sexo masculino (Fundação Abrinq, 2024). Alguns fatores sociais agravam esses dados, como a pobreza, exclusão e desigualdade social, discriminação de gênero e etnia, sendo que o maior agravante é a falta de conhecimento e informação sobre o assunto (Câmara dos Deputados, 2019). Fomentando este assunto no ambiente

escolar é notável a importância do tema na formação da criança, onde possibilita que seja evitado diferentes tipos de abusos, IST's (Infecções Sexualmente Transmissíveis) e gravidezes indesejadas (MEC, 2024).

O design desempenha um papel fundamental ao instigar a curiosidade e servir como ferramenta para o ensino lúdico, facilitando a interação entre professor e aluno por meio de experiências significativas para o desenvolvimento infantil (Kraft, Frederik, 2023). Com base no cenário exposto e com os apontamentos dos dados citados, surge o questionamento: como o Design pode auxiliar na proteção contra a violência infantil?

1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo é o desenvolver de um projeto de Design com foco na proteção das crianças de 4 a 6 anos de idade.

1.1.1. Objetivo Específicos

- Coletar dados e analisar as necessidades do público alvo;
- Investigar os fatores educacionais, socioculturais e econômicos que influenciam a educação sexual para crianças, direcionando caminhos para as atividades que podem ser realizadas;
- Analisar instituições de ensino da primeira infância (até os 6 anos de idade) em relação à abordagem do tema;
- Verificar serviços e produtos que sejam apropriados para crianças e que tenham funcionamento.

1.2 JUSTIFICATIVA

De acordo com “O Cenário da Infância e Adolescência no Brasil” (2024), os maiores casos de abuso sexual ocorrem no ambiente familiar. Diante disso, é coerente que a educação sexual, além de ser responsabilidade dos pais, também deve ser abordada pelas instituições de ensino como forma de prevenção e orientação. O governo brasileiro possui um grande dever para que esse assunto seja disseminado de forma eficaz, o “Programa Saúde na Escola” contempla 14

ações que escolas estaduais e municipais que são adeptas devem inserir nas propostas pedagógicas. Uma dessas ações prevê que as escolas devem ensinar sobre saúde sexual e reprodutiva e prevenção do HIV/IST. Mesmo a adesão não sendo obrigatória, o programa possui uma lista de escolas prioritárias sendo elas: escolas quilombolas, escolas indígenas, escolas em assentamentos, escolas rurais, escolas com educandos cumprindo medida socioeducativa [...] (Ministério da Saúde, 2025).

Reforçando que a temática seja abordada dentro das escolas, a cartilha *online* sobre a educação sexual “Caminhos para a construção de uma educação sexual transformadora” (2024) informa que um processo de ensino, esclarecimento, aprendizado e diálogo pode acontecer em qualquer espaço, se tornando um meio para que a criança possa discutir sobre relacionamentos, afeto, orientação e diversidade sexual, gênero, reprodução e outros assuntos pertinentes ao tema. Para que essa conversa ocorra de maneira adequada à Childhood destacou alguns assuntos para cada faixa etária. Sendo menores de 4 anos orienta-se abordar temas como: meninos e meninas são diferentes, nome correto para os órgãos genitais e orientar o que são as partes íntimas, respostas básicas sobre o funcionamento do corpo, diferença entre toques agradáveis e toques invasivos e como pedir ajuda caso haja o toque indesejado; e entre 4 e 6 anos pode-se explicar sobre as mudanças corporais entre meninos e meninas, explicações simples do processo de nascimentos dos bebês, regras sobre limites pessoais e explicar o que seria o abuso sexual. Independente da idade, o acolhimento é base para que a criança possa questionar e relatar fatos do dia a dia.

A análise e o entendimento do propósito da educação sexual dentro do ambiente escolar é o ponto de partida para que professores possam introduzir o assunto de forma assertiva e natural. Segundo Mary Neide Figueiró (2017) psicóloga e pesquisadora de educação sexual, esta interação deve promover o pensamento da criança, fazendo com que não seja apenas uma aula expositiva e sim uma conversa fluida entre as partes, instigando a curiosidade e permitindo que a criança questione.

A partir do apresentando o design surge como ferramenta para facilitar a abordagem do assunto de educação sexual dentro de sala de aula, onde a comunicação do professor possa ser feita de forma assertiva e natural. Promovendo assim, uma educação benéfica para o desenvolvimento e entendimento da criança

perante o assunto.

Nesse sentido, o capítulo seguinte apresentará o referencial teórico que servirá de base para a definição das metodologias e para a elaboração do briefing, assegurando coerência e fundamentação científica ao desenvolvimento deste trabalho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Durante a fundamentação, foram explorados os principais temas que contextualizam as experiências relacionadas ao desenvolvimento infantil e como são influenciados para a abordagem do tema: educação sexual. Isso envolve compreender não apenas os benefícios desse tema no desenvolvimento infantil, mas também os fatores históricos, culturais e sociais que dificultaram sua implementação nas práticas educativas. Ao analisar o Brasil e suas raízes foi possível esclarecer alguns pontos importantes como a atuação pedagógica e o envolvimento familiar neste processo de educação.

2.1 Desenvolvimento infantil

Conforme o Ministério da Saúde (2025) a primeira infância abrange os primeiros 6 anos da criança, e é onde ocorre o amadurecimento do cérebro, a aquisição dos movimentos, o desenvolvimento da capacidade de aprendizado, além da iniciação social e afetiva. Do momento da concepção até os 2 anos de idade o cérebro tem uma grande plasticidade, ou seja, está sempre aprendendo e é sensível a modificações. O desenvolvimento do cérebro ocorre num nível extraordinário, fazendo até 1.000.000 de novas conexões neurais a cada segundo, essas conexões formam a base das estruturas que servem de apoio para a aprendizagem ao longo da vida (UNICEF, 2025).

Conforme cita o Comitê Científico - Núcleo Ciência Pela Infância (2014, s/pag) sobre a primeira infância:

A aprendizagem é fortemente influenciada por todo o meio onde a criança se encontra e com o qual interage. A criança aprende no ambiente de seus relacionamentos, que por sua vez afetam todos os aspectos de seu desenvolvimento.

Este parágrafo sugere que a primeira infância é um período crucial para o indivíduo pois todo o ambiente (positivo ou negativo) influencia o desenvolvimento, e assim afeta todas as fases do crescimento.

Segundo a teoria de do psicólogo Jean Piaget (2003) o desenvolvimento cognitivo de uma criança pode ser dividido em três grandes fatores: o primeiro seria construído pela sua interação com o mundo; o segundo pela transmissão de conhecimento do meio em que vive (pais, professores, livros...) para à criança; e o terceiro fator seria do conhecimento das experiências com objetos físicos e sociais.

Piaget também aborda os estágios (cada qual com seus subestágios) do desenvolvimento cognitivo, que variam de acordo com a idade da criança e da sociedade em que vive.

O primeiro seria o estágio de inteligência sensório-motora, que seriam bebês de 0 a 2 anos de idade. Neste estágio as manifestações de inteligência ocorrem pelas percepções sensoriais e suas atividades motoras, o bebê não diferencia o seu eu do mundo externo. No segundo estágio seria a inteligência pré-operatória que seriam crianças de 2 a 6/7 anos, onde elas aprendem a lidar com a semiótica do mundo e a linguagem. Uma fase marcada por diversas subfases e de grande importância, uma delas seria o egocentrismo. Onde a criança acredita que tudo que sente os outros também sentem igualmente, ao longo dessa fase ela entende que pensamentos, sentimentos e desejos são diferentes de outras pessoas. Na terceira fase, chamada de operacional concreta, é incluído crianças de 7 a 11/12 anos onde elas conseguem formular ideias e seu pensamento sobre o mundo começa a se formar. E o último estágio é de inteligência lógico-formal, onde os indivíduos a partir de 11/12 anos já conseguem formular pensamentos lógicos e entender ideias abstratas.

Para a educadora Maria Montessori (1949) os 3 primeiros anos da vida de uma criança ocorrem a criação das funções, mas só depois dessa fase que ocorre a evolução dessas funções. A fase após os 3 anos é marcada pela realização de tarefas que antes só eram observadas pela criança; a fase dos 3 aos 6 anos é demarcada como “aperfeiçoamento criativo”. Onde a criança aprende a partir do ambiente, vivenciando-o e aprimorando aquilo que já sabe. O método de Montessori aborda um pensamento de que a criança aprende a partir da experiência e exploração, a partir do conhecimento do mundo exterior, conseqüentemente ela conhece o seu eu interior. Este método aborda alguns pontos que auxiliam o desenvolvimento infantil, entre eles é importante citar que: um ambiente pensado e estruturado para o tamanho das crianças os ajuda a estimular à independência; estimular os diferentes exercícios envolvendo o sensorial tátil e o incentivo à prática das artes manuais fazem com que a criança desenvolva a criatividade e entenda aspectos do dia à dia, como temperatura, peso, cheiro e dimensões.

O psicólogo Lev Vygotsky (1896-1934) constrói uma teoria diferente de Piaget, não utilizando de fases delimitadas por idades, ele enfatiza que a interferência do meio em que a criança vive e a sua relação com outros indivíduos

influenciam no seu aprendizado e desenvolvimento. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal pode ser definido segundo Vygotsky (1991, pág 97) como:

A distância entre o nível real de desenvolvimento determinado pela resolução de problemas independentemente e o nível de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob orientação de adultos ou em colaboração com companheiros mais capacitados.

Assim a Zona de Desenvolvimento Real é toda atividade que o indivíduo realiza sem ajuda externa, e a Zona de Desenvolvimento Potencial é toda atividade que o indivíduo realiza perante o auxílio de outra pessoa com mais habilidade/conhecimento em determinada situação. E a Zona de Desenvolvimento Proximal é aquilo que a criança não aprendeu, mas vai aprender.

A figura 1 representa visualmente este conceito.

Figura 1 — Zona de Desenvolvimento Proximal



Fonte: Canal Universo da Psicologia (2020).

Segundo a abordagem Reggio Emilia de Loris Malaguzzi, a criança é a protagonista do seu aprendizado. Onde a aprendizagem é uma troca entre educador e educando, por meio de atividades exploratórias e cooperativas, valorizando a parte artística das crianças, com exercícios que envolvam diversos materiais (g1, 2024).

Com base na visão de Montessori e Piaget entende-se que a fase demarcada a partir dos 3 anos é de uma vivência prática e tátil onde antes disso a vivência da criança era apenas observado pelo o que lhe foi passado e como foi passado. A partir dessa idade a criança seguirá construindo e evoluindo perante essas

informações, e sendo muito mais ativa com o ambiente ao seu redor. Ao contrário de Piaget (2003), Vygotsky (1991) enfatiza o fator social e não elenca em fases ou idades o desenvolvimento da criança. Desta maneira ele destaca a importância do auxílio de professores para o desenvolvimento da criança, teoria semelhante a de Montessori e de Malaguzzi, assim enfatiza-se que é a partir desses profissionais que a criança vai ter suporte para expandir suas habilidades.

2.2 Educação na infância: entendendo a educação sexual dentro do âmbito escolar

Compreender como a educação sexual é abordada no contexto escolar é essencial para refletir sobre sua importância na formação integral da criança. Nesta seção, é analisado o papel da escola como agente na construção de valores, conhecimentos e atitudes saudáveis em relação ao corpo, aos sentimentos e as relações interpessoais na infância. Conforme abordado anteriormente, os maiores casos de abuso ocorrem dentro do lar da criança (O Cenário da Infância e Adolescência no Brasil, 2024), e por esse fator a educação sexual e proteção das crianças não deve ser apenas responsabilidade da família. As escolas exercem um papel ativo na proteção das crianças ao abordarem aspectos da educação sexual, ampliando o aprendizado que, muitas vezes, é limitado no ambiente familiar. (Leiliane Rocha, 2024).

2.2.2 Panorama internacional

Um dos objetivos da “Agenda 2030” da ONU (2015) é abolir qualquer tipo de violência contra as crianças, visando esse objetivo alguns países se tornam modelo de bons exemplos a serem seguidos.

Na Suécia, desde 1955 possui como disciplina obrigatória a educação sexual nas escolas, atualmente as crianças já possuem acesso a informação sobre consentimento, consciência corporal e diferenças de interações físicas (Folha de São Paulo, 2023). O país também possui a associação não governamental RFSU - *Riksförbundet För Sexuell Upplysning*, que em português seria traduzido para “Associação Sueca para Educação Sexual”. A associação é pioneira no assunto de saúde e direitos sexuais, fornecendo informação sobre assuntos da sexualidade, prevenção de IST's e violência sexual. Em 2013 a organização *Radda Barnen*

lançou a campanha “*Stopp! Min Kropp!*” (Pare! Meu Corpo!) que oferecia material didático sobre consentimento, com livros, vídeos animados e atividades voltadas para estudantes da pré-escola ao ensino fundamental. Esse material direcionava adultos (pais, professores...) a como se comunicar com as crianças sobre o tema.

Figura 2 — Material da campanha “*Stopp! Min Kropp!*”



Fonte: Folha de São Paulo (2023).

Em 2025 a França anunciou a introdução de um novo currículo que abordará temas como igualdade de gênero, consentimento e respeito desde os quatro anos de idade. A iniciativa é liderada pela Ministra da Educação, Élisabeth Borne, e visa ensinar em escolas públicas e privadas, de forma lúdica e apropriada a faixa etária, noções de respeito ao corpo e a autonomia, como o direito de dizer “não” e a importância de pedir permissão antes do contato físico (Esqrever, 2025).

Em contrapartida, a realidade de países como a Inglaterra evidencia as consequências da ausência ou da fragilidade dessas abordagens. Em 2020, foi criada a organização *Everyone's Invited* por Soma Sara, com o intuito de denunciar e enfrentar a cultura do estupro por meio do relato anônimo de experiências de abuso, assédio e misoginia ocorridas em contextos escolares. Em março de 2025, a organização divulgou que 1.664 escolas primárias foram apontadas como ambientes onde crianças entre 5 e 11 anos relataram vivências relacionadas à cultura do estupro, incluindo situações de assédio sexual, toques inapropriados,

bullying de gênero e, em alguns casos, abuso sexual com penetração (*Everyone's Invited*, 2025).

Esses cenários contrastantes reforçam a urgência de se adotar políticas educativas preventivas e apropriadas desde a primeira infância. A educação sexual, quando bem conduzida, cria espaços seguros para que as crianças compreendam seus sentimentos e emoções, aprendam sobre o corpo, desenvolvam autoestima e autocuidado, e saibam identificar comportamentos inadequados. Como destaca o Instituto Aurora (2025), essa abordagem permite que a criança diferencie toques afetuosos de abusivos e valorize sua curiosidade natural sem reprimi-la. Tais relatos evidenciam que a forma como a educação sexual é tratada no ambiente escolar pode ter impactos profundos — positivos ou negativos — ressaltando a importância de um trabalho precoce, contínuo e sensível a idade, como forma de garantir a proteção integral do desenvolvimento e da inocência das crianças.

2.2.3 Contexto brasileiro

Com a promulgação da Constituição Federal de 1988, o Estado assumiu o dever de garantir atendimento educacional às crianças de zero a seis anos em creches e pré-escolas. Posteriormente, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, a Educação Infantil passou a integrar a Educação Básica, junto ao Ensino Fundamental e Médio. A consolidação desse processo ocorreu em 2006, quando uma nova modificação na LDB antecipou o ingresso no Ensino Fundamental para os seis anos, estabelecendo a Educação Infantil como etapa destinada a crianças de 0 a 5 anos (BNCC, 2025).

Entretanto, mesmo com esse avanço na normatização da educação na infância, o tema da sexualidade ainda é tratado de forma superficial. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aborda explicitamente a temática da sexualidade apenas no oitavo e no nono anos do Ensino Fundamental. Na Educação Infantil, o assunto aparece de maneira indireta, por meio dos direitos de aprendizagem, indicando que o professor deve promover atividades que estimulem o autoconhecimento, a convivência e o respeito ao outro. Essa abordagem implícita deixa margem para interpretações subjetivas e, muitas vezes, leva à omissão do tema em sala de aula. Ainda assim, a BNCC orienta que o professor seja intencional

em suas práticas pedagógicas, reconhecendo que, embora as crianças aprendam de forma espontânea, é papel do educador estruturar experiências que favoreçam o desenvolvimento integral.

Nesse contexto, a formação docente torna-se um ponto crítico. A Base Nacional Comum para a Formação Continuada de Professores da Educação Básica (BNC-Formação Continuada), publicada em 2020, tem como objetivo aprimorar os saberes dos docentes em exercício, promovendo o ensino reflexivo-crítico e alinhando práticas pedagógicas às políticas públicas. No entanto, o documento não contempla de forma específica o tema da sexualidade, o que evidencia uma lacuna formativa. Como observa Mary Neide Figueiró (2021), o professor, ao não ter contato com o tema em sua formação inicial, sente-se inseguro para abordá-lo com os alunos, o que compromete a efetividade de uma educação sexual preventiva e respeitosa.

Essa ausência é confirmada na pesquisa conduzida pelo pedagogo e especialista em educação sexual Marcos Ribeiro. O estudo, realizado com docentes do Ensino Fundamental I em mais de 139 municípios brasileiros, revelou que 74% dos professores nunca tiveram aulas sobre educação sexual durante sua formação, enquanto apenas 26% afirmaram ter recebido algum conteúdo sobre o tema (Educação em Sexualidade – Conteúdos, Metodologias e Entraves, 2020). Isso indica que muitos educadores não estão preparados para tratar da sexualidade em sala de aula, o que reforça a dependência das crianças pela orientação familiar — que, muitas vezes, também é inexistente ou ineficaz. Sem suporte governamental e sem políticas claras para formação continuada, os educadores acabam desamparados ao enfrentar questões tão sensíveis.

A perspectiva de Freire (1921–1997) oferece uma contribuição relevante nesse cenário. O educador defende que o professor deve atuar como mediador do conhecimento, promovendo uma troca dialógica com o aluno, ao invés de adotar uma postura autoritária. Essa abordagem é especialmente pertinente no contexto da educação sexual, pois permite que a criança se expresse livremente em um espaço seguro, enquanto o professor observa, escuta e propõe atividades adequadas à sua compreensão e vivência.

O conceito de “saberes docentes”, abordado no livro “Aprendizagem e Desenvolvimento Humano: Avaliações e Intervenções” (VALLE, 2009), reforça essa visão. Segundo a obra, os saberes do professor são construídos na prática cotidiana

e moldados pela experiência profissional. Alinhando essa ideia com a “Análise do Comportamento”, o texto aponta a necessidade de uma formação intencional, baseada em evidências, que desenvolva repertórios de ensino diversificados e coerentes com as políticas públicas. Em síntese, é preciso preparar o professor para atuar de maneira segura, crítica e sensível ao contexto dos alunos, especialmente quando se trata de temas como a sexualidade.

A Organização das Nações Unidas (2017) adverte que fontes alternativas de informação, como a internet ou colegas, não substituem o papel de adultos qualificados no ensino sobre sexualidade. A organização também afirma que uma educação sexual bem estruturada, científica e adequada a idade contribui para o desenvolvimento de valores como empatia, respeito, igualdade e pensamento crítico. Ademais, evidências indicam que a educação sexual favorece o adiamento do início da vida sexual, bem como à redução dos riscos de infecções sexualmente transmissíveis (ISTs), da gravidez precoce e da violência sexual (UNESCO, 2024).

Apesar dos desafios e resistências, é fundamental que os profissionais da educação tenham acesso a materiais didáticos e formativos que os capacitem a lidar com esse tema de forma ética, respeitosa e eficaz. Afinal, o papel do professor, quando bem orientado, é essencial para promover o desenvolvimento saudável das crianças e protegê-las de situações de risco.

2.2.4 O ato de brincar como aprendizado

O termo “lúdico”, conforme o Dicionário Online de Português (2025), remete aquilo que se relaciona a jogos ou brinquedos e que é realizado por meio de atividades criativas e divertidas. As brincadeiras lúdicas representam um importante recurso pedagógico, pois promovem o ensino por meio do prazer e do envolvimento ativo da criança. No livro “Linguagens e Culturas Infantis” (Friedmann, 2014), o fenômeno lúdico é compreendido como uma expressão da criança que é moldada pelo seu contexto social e cultural. A autora destaca que, por meio dos jogos e brincadeiras, que vão além das tradicionais como pega-pega e esconde-esconde, a criança é capaz de criar, em seu próprio universo, novas brincadeiras singulares. Esse fenômeno possibilita que a criança exercite sua criatividade e imaginação, projetando seu mundo interno na realidade dos adultos. Além disso, essa dinâmica beneficia os adultos ao proporcionar um melhor entendimento sobre como a criança

sente, pensa e desenvolve suas habilidades, oferecendo aos responsáveis uma oportunidade para conhecer e compreender a criança.

Bacelar (2009, p.30) apresenta uma importante perspectiva sobre a lúdica, diferenciando a atividade lúdica da vivência lúdica. Dentro da atividade lúdica a criança pode ser observada e analisada, tudo o que acontece no mundo ao redor da criança entra nesse quesito; já a atividade lúdica é tudo aquilo que ocorre internamente na criança, é como a criança se sente enquanto pratica a atividade.

A atividade lúdica, como expressão externa, só será lúdica internamente se propiciar ao sujeito a sensação de plenitude, prazer, alegria. A ludicidade, como experiência interna, integra as dimensões emocional, física e mental. Nesta perspectiva, ela envolve uma conexão entre o externo (objetivo) e o interno (subjetivo) e, portanto, é de relevância significativa para a vida em todas as suas fases e, especialmente, na Educação Infantil. (Bacelar 2009, p.30)

O "Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil" (1998), destaca que "nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca". Tal compreensão indica que a brincadeira é um reflexo direto das experiências vivenciadas pela criança em seu cotidiano, incluindo suas tarefas diárias, interações familiares, conteúdos que assiste em mídias como televisão ou *YouTube*, entre outras experiências. Portanto, brincar é, antes de tudo, uma forma de expressar e reelaborar a realidade. O documento ainda enfatiza que "brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia", ressaltando seu papel no processo de constituição subjetiva e social da criança.

Essa perspectiva é corroborada pelas contribuições do pedagogo alemão Friedrich Froebel (1837), idealizador do conceito de "jardim de infância". Embora sua abordagem apresente um viés religioso, Froebel reconheceu o valor intrínseco da brincadeira no desenvolvimento humano. Para o autor, de modo análogo ao cuidado dispensado às plantas em um jardim, as crianças necessitam de atenção, estímulo e espaço para se desenvolverem plenamente. Em sua obra, o autor afirma:

A brincadeira neste período não é trivial, ela é altamente séria e de profunda significância. [...] As brincadeiras da criança são as folhas germinais de toda a vida futura; pois o homem todo é desenvolvido e mostrado nela, em suas disposições mais carinhosas, em suas tendências mais interiores. (Froebel, 1887, p. 55-56)

Complementando essa visão, Tizuko Morchida Kishimoto (2009), professora e pesquisadora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), destaca que o brinquedo assume para a criança tanto uma função lúdica, que

proporciona prazer e até desprazer, quanto uma função educativa, ao contribuir para o desenvolvimento de conhecimentos e para a apreensão do mundo ao seu redor. Kishimoto enfatiza que a brincadeira é essencial à infância, pois é através dela que a criança explora, expressa emoções, constrói saberes e estabelece vínculos sociais.

O jogo, por sua vez, insere-se nesse universo lúdico como um meio de ensino, segundo Kishimoto (2017) o jogo é condicionado por seu contexto sociocultural. Uma mesma atividade, como o uso do arco e flecha, pode ser entendida como simples entretenimento em uma cultura e como instrumento de sobrevivência em outra. Essa visão é reforçada por Heloísa Dupas Penteado, em sua obra “Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação” (2017), ao afirmar que: “Na vida de criança, para além do entretenimento, o jogo ganha espaço através da focalização de suas propriedades formativas, consideradas sob perspectivas educacionais progressistas, que valorizam a participação ativa do educando no seu processo de formação.” Assim, o jogo torna-se uma forma de aprendizagem significativa, onde o mediador (educador) propicia contextos de descoberta e construção do conhecimento.

Nesse sentido, os autores Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) definem o jogo como “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”. Essa definição diferencia o jogo da brincadeira, visto que o jogo é estruturado com regras e objetivos específicos, enquanto a brincadeira caracteriza-se por maior liberdade, flexibilidade e ausência de metas ou enredos fixos, permitindo à imaginação infantil e liberdade de atuação.

Diante dessas reflexões, torna-se evidente que a brincadeira é, ao mesmo tempo, uma forma de questionamento e de resposta por parte da criança. Por meio da ludicidade, ela formula hipóteses, interpreta o mundo ao seu redor e estabelece conexões sociais que repercutem diretamente em todas as dimensões do seu desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. Assim, é fundamental que o brincar seja valorizado no ambiente educativo, acompanhado de estímulos motores, interações sociais e apoio ao desenvolvimento da inteligência emocional, sempre com a presença ativa e orientadora de pais, responsáveis e educadores.

Nesse contexto, o brincar não deve ser entendido como um elemento acessório, mas como parte essencial da aprendizagem e do desenvolvimento integral. Quando mediado de forma intencional por educadores e responsáveis, o jogo se torna uma ferramenta significativa que amplia competências físicas, cognitivas, emocionais e sociais. Valorizar o lúdico, portanto, significa valorizar a própria infância, garantindo às crianças oportunidades ricas, seguras e significativas para aprender, crescer e se expressar.

2.2.5 Exemplos da disseminação do conhecimento sobre a educação sexual

As ferramentas desses meios educativos emergem a partir da criatividade e da necessidade de abordar a temática da educação sexual na infância de maneira sensível, fundamentada em conhecimento e pautada pela empatia por parte dos sujeitos envolvidos no processo de ensino.

1) Semáforo do Toque

A atividade descrita como “Semáforo do Toque” foi promovida e ministrada pela escola Caminho do Saber (Caxias do Sul, 2023) com acompanhamento da psicóloga Fernanda e Gabriela Nunes. Com alunos do 2º, 3º e 4º ano do Ensino Fundamental e uma turma do Pré II. No primeiro momento, as psicólogas introduziram a temática, apresentando informações sobre os diferentes tipos de toque e classificando-os como “toques adequados” e “toques inadequados”, bem como seus respectivos significados. Para auxiliar na compreensão, utilizaram recursos visuais por meio de slides direcionados às crianças, além de orientá-las quanto às formas de solicitar ajuda em situações de necessidade. Em seguida, foram empregadas etiquetas que simbolizavam as diferentes categorias de toque, utilizando um sistema cromático: verde (toque permitido, como o pé), amarelo (atenção ou cuidado, como a barriga) e vermelho (toque não permitido, como boca e nádegas). Essas etiquetas foram aplicadas em um boneco, permitindo que as crianças sinalizassem, de forma prática e lúdica, o grau de adequação do toque em cada parte do corpo.

Figura 3 — Semáforo do Toque - Escola Caminho do Saber



Fonte: GZH (2023).

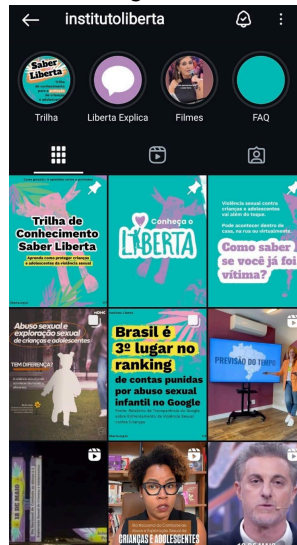
A atividade contou ainda com uma música desenvolvida especificamente para o projeto, composta pela professora Gabriela Gregoletto.

2) Instituto Liberta

Fundada por Elie Horn, empresário, entusiasta da filantropia no Brasil e signatário do *Giving Pledge*, o instituto nasceu pelo sonho de Horn de enfrentar o que ele chamou de “escravidão sexual de meninas”. Com o crescimento, o instituto se estruturou com uma frente de trabalho acerca da disseminação do conhecimento e reflexão do tema sobre sexual contra crianças e adolescentes no Brasil. O trabalho desenvolve-se por meio de campanhas, filmes, apoio de pesquisas e ações correlatas à causa, além de produzirem conteúdo para as redes sociais (Instituto Liberta, 2025).

A equipe do instituto é formada por seu fundador Elie Horn citado acima; pela Luciana Temer que é diretora presidente do instituto, sendo advogada e professora doutora em Direito Constitucional na PUC-SP; pela Cristina Cordeiro que é diretora adjunta do instituto, formada em pedagogia e especialista em educação infantil; e seu time de comunicação é composto pela Renata Greco, Juliana de Faria, Thamiris Mellina e Luellen Souza.

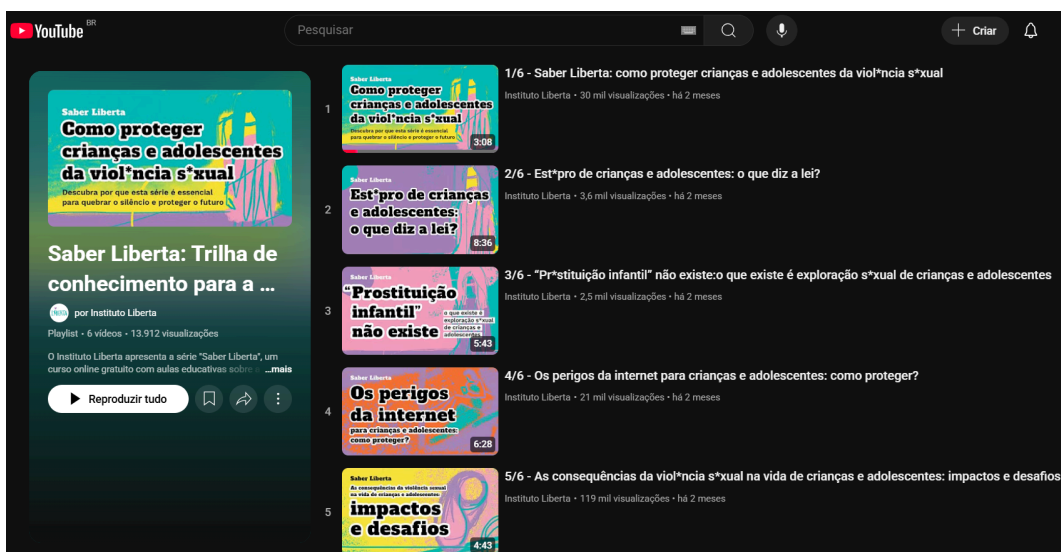
Figura 4 — Instagram Instituto Liberta



Fonte: Instagram Instituto Liberta (2025).

Além de informativos rápidos no *Instagram*, o Instituto Liberta também conta com um canal no *Youtube* com vídeos curtos para pais, professores e demais interessados.

Figura 5 — Saber Liberta: Trilha do Conhecimento de conhecimento para a proteção da criança e do adolescente



Fonte: Canal no *Youtube* Instituto Liberta (2025).

O impacto do conteúdo junto ao público é mensurado a partir do número de visualizações e interações nos vídeos publicados, nos quais também são convidados influenciadores digitais a comentar e ampliar a discussão sobre a temática.

3) Pipo e Fifi - Ensinando Proteção Contra Violência Sexual

Caroline Acari é escritora, pedagoga, Mestre em Educação Sexual pela UNESP, dona da Editora Caqui e pesquisadora sobre o enfrentamento a violência sexual contra crianças e adolescente. O livro “Pipo e Fifi - Ensinando Proteção Contra Violência Sexual” (2012) constitui um dos principais resultados de sua trajetória profissional, configurando-se como um material educativo amplamente utilizado em países da América Latina, África e Europa, além de ter recebido quatro prêmios de excelência na área do enfrentamento a violência sexual. Conforme destacado pela editora, o livro “[...] é uma ferramenta de proteção que explica às crianças conceitos básicos sobre o corpo, sentimentos, convivência e trocas afetivas”. A abordagem é desenvolvida de maneira acessível, promovendo o entendimento acerca da distinção entre toques de afeto e toques abusivos, bem como incentivando caminhos para o diálogo e para a proteção infantil.

Figura 6 — Capa do livro Pipo e Fifi - Ensinando Proteção Contra Violência Sexual



Fonte: Editora Caqui, 2025

Além de materiais editoriais a editora possui recursos educativos complementares como os bonecos da dupla Pipo e Fifi e bonecos que se assemelham aos bebês reais, possuindo genitálias.

Figura 7 — Bonecos: Nina e Nino



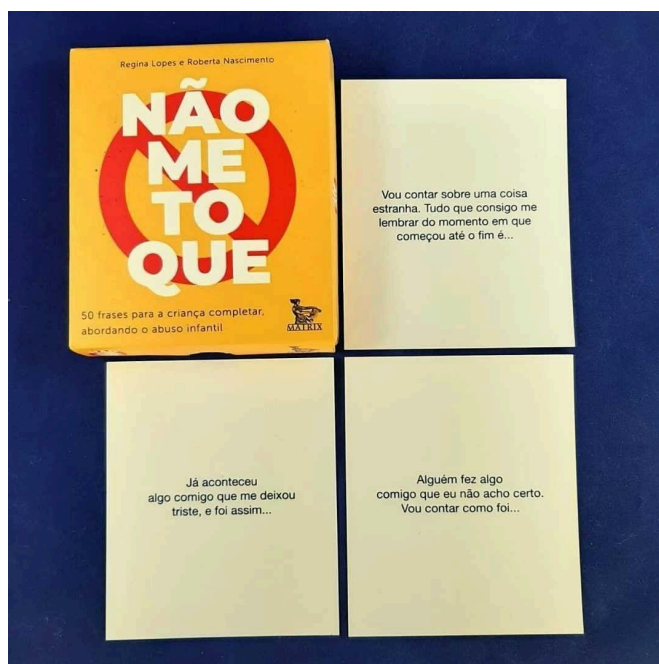
Fonte: Editora Caqui, 2025

Quando aplicados simultaneamente, tornam-se recursos para tratar a proteção infantil de forma lúdica, já que o livro e o boneco são elementos fortemente vinculados ao universo infantil.

4) Não me toque: 50 frases para a criança completar abordando o abuso infantil

O jogo é composto com 50 cartas, cada uma contendo uma frase para que a criança complete, e assim possa contar de uma forma mais lúdica sobre suas experiências. Feito para profissionais da área de educação, tais como professores e pedagogos, e para profissionais da área da saúde como psicólogos, o objetivo é que possam utilizá-los com as crianças para identificar possíveis casos de abuso sexual.

Figura 8 — Jogo: Não Me Toque



Fonte: Amazon (2019).

Assim, ao articular ludicidade e escuta sensível, o jogo contribui para a expressão das vivências infantis e para a identificação de possíveis situações de violência.

2.3 Design como ferramenta

O livro “Design para uma educação inclusiva” (Jackeline Lima Farbiarz, Alexandre Farbiarz e Barbara Jane Wilcox Hemais, 2016), traz um ponto relevante para o entendimento da educação. Criticando como a educação atualmente não resulta positivamente tanto para alunos, quanto para professores, onde segue uma abordagem incapaz de suprir as necessidades reais do aluno para que possa enfrentar as complexidades da vida: “Há uma valorização/adequação de um modelo de ensino no qual cabe ao professor transmitir e ao aluno absorver os conteúdos transmitidos.” O livro também sinaliza sobre a formação do professor ser insuficiente para as salas de aulas e serem sobrecarregados, fazendo que sua posição seja efetivamente prejudicada. Por fim, o capítulo aborda como o Design pode trabalhar para uma educação inclusiva, para que atendam as necessidades dos mais diversos públicos, fazendo com que a dinâmica entre professor e aluno seja mais efetiva.

Em consonância com essas reflexões sobre os modelos educacionais e o papel social do Design, Víctor Papanek em seu livro “Design para o mundo real” (1971), critica os designers que criam projetos sem entender as necessidades reais das pessoas, que por mais que sejam inovadores deixam de lado as consequências sociais e ambientais por focarem na estética e funcionalidade superficial. Ele sinaliza que os designers devem ter uma abordagem ética que seja consciente, enfatizando a projetar para comunidades marginalizadas e de baixo recurso. Promovendo assim a qualidade de vida e justiça social.

2.3.1 Design Instrucional

Segundo Filatro (2019), o conceito de design instrucional pode ser definido como: “...uma sequência de etapas que permitem construir soluções variadas – seja um curso, um programa de estudos, uma trilha de aprendizagem, um vídeo educativo, um tutorial multimídia, um livro didático impresso ou digital – para necessidades educacionais específicas”. O Design Instrucional (DI) é apenas uma entre várias vertentes das ciências do design, ao lado do design gráfico, design industrial, design de interface, design de web, entre outros.

A figura 8 simplifica as etapas de Design Instrucional e os processos gerais do design:

Figura 9 — As etapas do DI e o processo geral de design

Processo geral de design	Etapas do DI	Descrição
Compreender o problema	Análise	Consiste basicamente em: a) identificar as necessidades de aprendizagem; b) caracterizar o público-alvo; e c) levantar as potencialidades e restrições institucionais.
Projetar uma solução	Design	Abarca o desenho de uma solução geral que, uma vez aprovada, é detalhada em termos de mapeamento e sequenciamento de conteúdos, estratégias e atividades de aprendizagem, seleção de mídias e ferramentas e instrumentos de avaliação a serem elaborados.
Desenvolver a solução	Desenvolvimento	Compreende a produção e a adaptação de recursos e materiais didáticos impressos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação dos suportes pedagógico, tecnológico e administrativo.
Implementar a solução	Implementação	Constitui a experiência de aprendizagem propriamente dita, quando ocorre a aplicação da proposta de DI.
Avaliar	Avaliação	Etapa transversal que ocorre ao longo de todo o processo de construção da solução educacional.

Fonte: Livro Design Instrucional 4.0 (2019).

O livro de Filatro (2019) faz essa ligação de DI 4.0 com à indústria 4.0, com o avanço da tecnologia e em como o atual currículo de ensino está defasado e necessita de mudanças. Enfatizando o quanto o processo de aprendizagem não é mais linear e deve ser centrado no usuário, sendo ágil e adaptável. Ele também pontua 4 tipos de aprendizagem que fazem o aluno ser o centro do processo:

Figura 10 — Tipos de aprendizagem de Filatro (2019)

Aprendizagem (cri)ativa e colaborativa	Microaprendizagem e just-in-time	Aprendizagem experiencial e imersiva	Aprendizagem adaptativa e personalizada
Foca no protagonismo do aluno, na colaboração com outros e na combinação entre ação e reflexão	Traz conteúdos curtos e pontuais, entregues no momento de necessidade, otimizando o uso do tempo	Envolve o aluno em experiências (reais ou simuladas), tornando o aprendizado significativo	Utiliza dados para adaptar o conteúdo ao perfil, ritmo e necessidade da pessoa.

Fonte: Autora (2025).

Mitchel Resnick, professor do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), acreditava na metodologia do Jardim de Infância de Froebel (1837), e a partir disso constatou que a base para a aprendizagem criativa começava ali. Criando assim à abordagem “4P’s da aprendizagem Criativa” (2007), que seriam quatro princípios orientadores para o desenvolvimento do pensamento criativo:

Figura 11 — 4P’s da Aprendizagem Criativa

Projeto	Paixão	Pensar brincando	Pares
Projetos significativos para os estudantes se tornam mais efetivos	Quando o aluno trabalha com um assunto do seu interesse, se empenha mais e aprende melhor	O processo de aprendizagem pode ser divertido, prazeroso e possibilitando à testagem e de utilizar diversos materiais	Atividades que possuem colaboração entre colegas tendem a ter mais sucesso de aprendizagem do que as feitas sozinhos

Fonte: Autora (2025).

Para que o projeto obtenha resultados positivos é utilizado como base fundamental o Design Instrucional, aplicando os conhecimentos descritos acima para desenvolver um serviço que seja capaz de assessorar o público alvo (neste caso escolas – sendo o primeiro a ter contato com o serviço, e crianças). Por meio de uma rede de apoio com profissionais da área de saúde e educação (psicólogos, pedagogos...).

Se faz necessário o destaque do “Programa Libertar - Resgatando Vítimas do Ciclo de Violência Sexual”, criado pela Polícia Civil do estado do Rio Grande do Sul em 2023 e lançado oficialmente em abril de 2025. Por meio de palestras educativas em escolas, o objetivo do programa institucional é a prevenção e repressão de crimes sexuais, através da divulgação de informações sobre como as crianças e adolescentes podem se proteger de possíveis predadores sexuais no mundo real e virtual. Além de estimularem as vítimas de abuso a falarem sobre o ocorrido, a fim de responsabilizar o agressor.

Figura 12 — Palestra para as turmas de DC Navegantes e Santa Teresinha do Projeto Pescar



Fonte: Projeto Pescar (2025).

Após as palestras é disponibilizado pela instituição de ensino uma sala individual onde os policiais respondem às dúvidas do aluno, e é neste momento em que muitos relatos de abusos são identificados. Através deste relato o policial palestrante efetua o registro e relata o depoimento da vítima, não sendo necessário a condução da vítima para delegacia e assim agiliza o processo de intervenção para a retirada da vítima do ciclo de violência caso haja necessidade.

A solicitação para que a palestra ocorra é feita através de um formulário disponibilizado no *Instagram* do programa.

2.3.2 Design de Jogos

O design de jogos na educação infantil surge como uma ferramenta pedagógica, capaz de unir ludicidade, interação e aprendizagem significativa, ao transformar conteúdos complexos em experiências envolventes e acessíveis às crianças.

Os jogos educativos devem equilibrar a liberdade típica do brincar com a orientação dos processos de ensino, Froebel (1837) defende o jogo como meio de autoconhecimento e expressão. No contexto escolar, o jogo é uma atividade conduzida pelo professor, com objetivos pedagógicos definidos, mas isso não anula seu caráter lúdico e sua liberdade original (Cunha, 2012).

Segundo Clark Abt (1970), pesquisador norte-americano responsável por formalizar o termo “*Serious Games*”, ou “jogos sérios” em português, essa categoria de jogos se caracteriza por possuir um propósito educativo, diferenciando-se daqueles voltados exclusivamente ao entretenimento. Em seu livro “*Serious Games*” (1987) essa abordagem contribui para a comunicação de conceitos e fatos, por meio da dramatização de problemas e do estímulo a motivação, além de favorecer o desenvolvimento de estratégias, a tomada de decisões e o exercício de papéis, em um ambiente no qual o feedback é fornecido de forma rápida e eficaz.

Os “*Serious Games*” aplicados à educação promovem diversos benefícios ao processo de aprendizagem. Entre os principais estão o desenvolvimento do raciocínio lógico, a melhoria de funções cognitivas e o estímulo à autonomia do aluno. Além disso, esse modelo de jogo ajuda a reduzir barreiras com disciplinas tradicionalmente vistas como difíceis, como a matemática, tornando os conteúdos mais acessíveis e motivadores. Essa combinação entre a ludicidade, interatividade e propósito pedagógico favorece o engajamento e torna o aprendizado mais significativo (Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais, 2014).

Diante do potencial educativo dos jogos com propósito pedagógico, torna-se necessário adotar metodologias que orientem de forma sistemática o planejamento e o desenvolvimento dessas experiências lúdicas. A metodologia de Pereira e Fragoso (2016) chamado de FCECF (Fundamentação, Conceituação, Estruturação, Construção, Finalização) surgiu em 2016 a partir de outras metodologias. Desenvolvido para o planejamento e a criação de jogos analógicos, esse método mostra-se adequado à temática da educação sexual, uma vez que estrutura o processo criativo de maneira clara, iterativa e orientada tanto pelo propósito pedagógico quanto pelo caráter lúdico da proposta.

Para que esse processo metodológico resulte em jogos eficazes do ponto de vista pedagógico e experiencial, é fundamental compreender os elementos estruturais que compõem um jogo de Schell (2011):

Figura 13 — Elementos do jogo segundo Schell

Mecânica	Narrativa	Estética	Tecnologia
Sendo o ponto de partida onde o jogador analisa os processos e regras dentro do jogo, entendendo como ou não alcançar os objetivos.	É a parte onde o jogo vai ser exposto, desdobrando-o e contando os possíveis eventos se existirem. Podendo ser linear e delimitada ou ramificada e emergente.	Tudo aquilo que o jogador enxerga ou sente (som, cheiro...), é transmitido pela estética do jogo e assim nascem as experiências do jogador. Quanto mais o jogo tiver a estética interligada a mecânica e a narrativa mais o jogador vai estar submerso no mundo criado e por consequência maior vai ser sua experiência.	Aqui se encaixa todos os materiais e interações que tornem o jogo ser possível, não restringindo a tecnologia dita como "sofisticada", fazendo com que o jogo seja executável ou tenha limitações.

Fonte: Autora (2025).

A compreensão desses elementos estruturais pode ser aprofundada a partir de uma perspectiva teórica mais ampla sobre o jogo. O autor de "Homo Ludens", Johan Huizinga (2009), destaca que o jogo constitui uma dimensão fundamental da cultura, pois cria uma "brecha" no cotidiano sério, permitindo o surgimento de um espaço lúdico (Albornoz, 2009). Para o autor, o jogo se caracteriza por regras, estruturas e certa liberdade, ainda que limitada, além de exigir engajamento simbólico e participação voluntária. Nesse sentido, a compreensão de Huizinga (2009) dialoga diretamente com o esquema apresentado por Schell, que organiza o jogo em quatro dimensões (mecânica, narrativa, estética e tecnologia). Juntos, esses elementos evidenciam como os princípios culturais e estruturais do jogo se concretizam no processo de design, mostrando que a experiência lúdica só alcança sua plenitude quando essas dimensões se equilibram, oferecendo liberdade simbólica dentro de limites claramente definidos.

No campo da aplicação prática desses fundamentos teóricos, diretrizes normativas contribuem para orientar a adequação dos jogos às diferentes faixas etárias. De acordo com o Instituto Nacional de Metrologia, Normalização e Qualidade Industrial (INMETRO, 2025), para crianças de 3 a 6 anos recomenda-se a utilização de fantasias e equipamentos que estimulem o faz de conta, considerando que tais recursos são essenciais para o fortalecimento do imaginário infantil nessa fase do desenvolvimento. Para crianças de 6 a 9 anos, o órgão orienta a adoção de jogos de tabuleiro e cidades em miniatura, ressaltando que esses materiais oferecem "oportunidades para desenvolver a habilidade e a coordenação, além de uma compreensão do significado da estratégia no relacionamento humano".

A seguir, apresentam-se os dados relevantes do Regulamento Técnico da Qualidade para Brinquedos (RTQ, 2021), que nortearam o desenvolvimento do presente projeto:

Figura 14 — Tabela sobre a definição de brinquedos pelo RTQ

Definição de brinquedo		
Função Lúdica: Relativo a jogo, brinquedo, voltado ao universo infantil (0 a 14 anos).	Barracas, casas ou cabanas: Barracas, casas ou cabanas, independente do material confeccionado, com ou sem motivo lúdico, destinadas ao uso por crianças.	Jogos de cartas / famílias: Jogos de baralho, jogos com cartas, baralhos de famílias, baralhos de trunfo destinados ao público infantil.

Fonte: Autora (2025).

O capítulo demonstra que o design de jogos é uma ferramenta essencial na educação infantil, pois transforma conteúdos pedagógicos em experiências lúdicas significativas. Autores como Froebel (1837), Huizinga (2009) e Clark Abt (1970) evidenciam que o jogo é um espaço formativo e cultural, enquanto os *Serious Games* ampliam essa função ao unir diversão e aprendizagem. Referências como Schell (2011) reforçam a importância de considerar aspectos estruturais, narrativos e estéticos no processo de criação. Também se destaca a necessidade de observar normas e orientações do INMETRO, garantindo segurança e adequação à faixa etária. Assim, conclui-se que o design de jogos, quando fundamentado teoricamente e alinhado às necessidades da infância, potencializa práticas pedagógicas e contribui para o desenvolvimento integral das crianças.

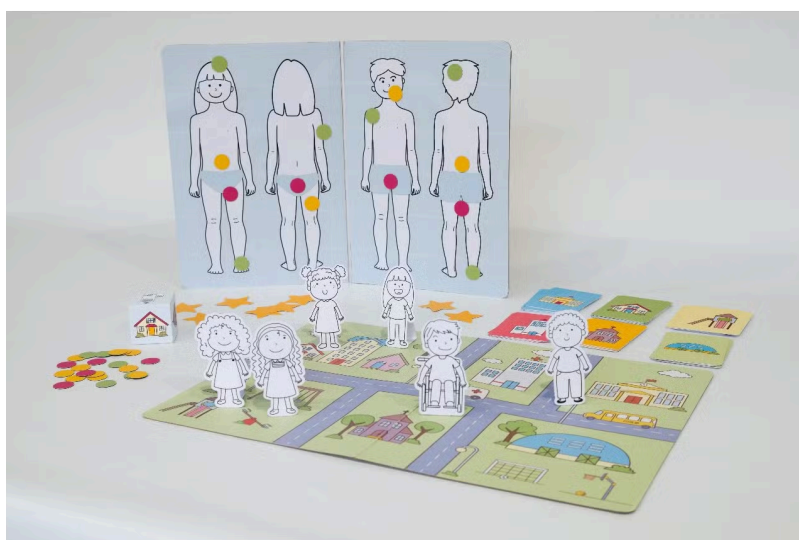
2.3.3 Exemplos de jogos

A seguir, são apresentados projetos e trabalhos que evidenciam a atuação do Design no campo educacional, com ênfase na infância. Tais iniciativas demonstram o potencial do Design como ferramenta mediadora entre o conteúdo educativo e a experiência da criança, favorecendo abordagens lúdicas, acessíveis e pedagogicamente eficazes no processo de aprendizagem, inclusive no âmbito da educação sexual.

1) Rua das Crianças Corajosas

O Trabalho de Conclusão de Curso de Jésia Vunschel Gualter (2024), tem como objetivo ensinar sobre educação sexual para crianças. O jogo é constituído por um tabuleiro e por cartas que estimulam a reflexão das crianças. A dinâmica ocorre com a participação de um adulto, responsável pela mediação das respostas, e inclui ainda um recurso magnético utilizado como “semáforo do toque”. Situações do cotidiano são apresentadas de forma lúdica, com o objetivo de ensinar sobre diferentes tipos de toques, segredos e o reconhecimento das partes íntimas do corpo.

Figura 15 — Jogo Rua das Crianças Corajosas



Fonte: G1 (2025).

O projeto foi um dos vencedores do prêmio internacional *iF Design Student Award* de 2025.

2) Descobrindo meu corpo em blocos

O Trabalho de Conclusão de Curso de Natália Lodetti Altissimo (2022), propõe o ensino por meio de um jogo de blocos que representa diferentes ambientes, situações do cotidiano e tipos de sentimentos, possibilitando que a criança expresse, a partir da combinação dessas peças, experiências já vivenciadas. O projeto inclui ainda um manual direcionado ao professor, com orientações para a condução adequada da dinâmica.

Figura 16 — Jogo Descobrindo meu corpo em blocos



Fonte: Trabalho de Conclusão de Curso de Natália L. A. (2022).

2.3.4 Design Sensorial

Perante essas informações a consequência da união dos estudos evidenciam a necessidade de criar um projeto visualmente atraente, visto que as crianças precisam de estímulos sensoriais, principalmente visuais, para que possam se interessar pela brincadeira em um primeiro momento.

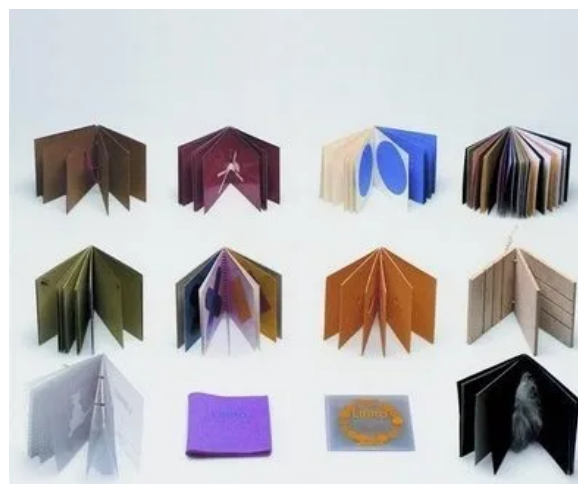
Patrick W. Jordan (1999), escritor, defende que os seres humanos estão sempre em busca de prazer, formados pelas das experiências que possuem - como sentir o sol na pele e admirar as flores. Os objetos podem desencadear algumas emoções a partir dessas experiências, onde as necessidades dos produtos podem ser: funcionalidade, usabilidade e prazer. Partindo dessa mesma base teórica, o autor propôs que os produtos podem proporcionar quatro tipos de prazer ao usuário, configurando-se como uma ferramenta conceitual que auxilia designers no desenvolvimento de soluções capazes de atender, ao menos, a uma dessas dimensões. O primeiro corresponde ao prazer fisiológico, relacionado ao corpo e aos sentidos; o segundo refere-se ao prazer social, vinculado às relações sociais e interpessoais; o terceiro diz respeito ao prazer ideológico, associado aos valores e crenças dos indivíduos; e o quarto é o prazer psicológico, relacionado aos processos mentais e emocionais.

Complementando essa abordagem que considera o prazer e a experiência do usuário como elementos centrais no Design, Donald Norman em seu livro “O design do dia a dia” (2006), apresenta investigações que se voltaram à compreensão de como os indivíduos interagem com as informações disponíveis e de que forma esse processo influencia seus estados emocionais. Assim, foram propostos três níveis de processamento emocional: o primeiro, denominado visceral, refere-se às reações imediatas e instintivas diante de estímulos; o segundo, o nível comportamental, abrange respostas automatizadas adquiridas por meio da experiência; e o terceiro, o nível reflexivo, está associado à análise consciente e deliberada da situação.

Assim tudo que a criança consegue adquirir com seus sentidos é repetido de várias maneiras em suas brincadeiras, e sua consciência é derivada de suas experiências. No livro de Rudolf Arnheim, “Arte e Percepção Visual” (1954) é citado que: “A vida mental das crianças é intimamente ligada à sua experiência sensorial”. Arnheim traz a tona de que crianças usam sua percepção visual para como forma de exploração sensorial, sugerindo que a arte infantil não é apenas imitativa, mas uma expressão legítima da estrutura perceptiva do pensamento em desenvolvimento. O contato com linhas, cores e formas ativam os sentidos e a mente das crianças, construindo sua capacidade de imaginação.

Bruno Munari, artista e designer, criou enquanto designer editorial os “Livros Ilegíveis” (1949), com o intuito de experimentar sobre a forma, os materiais e a finalidade do livro como objeto, eles não possuíam nenhuma forma escrita em seu interior.

Figura 17 — Os 12 Pré Livros



Fonte: Livros infantis sem texto: novos desafios - Cássia Domiciano (2011).

Cada livro traz um material diferente e assim uma experiência sensorial diferente, explorando o tátil, o visual e o olhar. O livro é composto por diversas cores e recortes, e por não terem textos, a criança tem liberdade para criar histórias a partir dos materiais, formas e cores, não seguindo nenhuma ordem exata, assim instigando a forma de pensar sobre um livro clássico com base textual.

Figura 18 — Livro *Ilegível (MN1)*, 1984



Fonte: Corraini Edizioni (2025).

Assim o Design Instrucional, o Design de Jogos resultam na busca de um Design Sensorial para transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais significativa, centrada no aluno e adaptada às exigências contemporâneas da educação. A partir de conceitos como a aprendizagem criativa, colaborativa e personalizada, compreende-se que ensinar vai além da transmissão de conteúdo: trata-se de estimular sentidos, emoções, criatividade e participação ativa. O futuro da educação demanda propostas flexíveis, sensoriais e inovadoras que respeitem a individualidade e potencializem o desenvolvimento integral do estudante.

Em síntese, a pesquisa evidencia como o design, em suas vertentes instrucional, lúdica e sensorial, atua como uma ferramenta essencial para tornar o aprendizado mais significativo, inclusivo e conectado às necessidades reais da infância. Ao integrar princípios pedagógicos, recursos visuais, jogos e experiências sensoriais, o design amplia a capacidade de comunicação e acolhimento das crianças, especialmente em temas sensíveis como a educação sexual.

A partir dessas bases teóricas, o próximo capítulo apresenta a metodologia adotada no desenvolvimento do projeto, detalhando os processos, ferramentas e abordagens que orientaram sua construção.

3. METODOLOGIA

Com o objetivo de assegurar a relevância das informações obtidas para o desenvolvimento do projeto, optou-se pela abordagem de pesquisa qualitativa. As entrevistas foram realizadas no período de 23 de maio a 9 de junho de 2025, sendo conduzidas por meio do aplicativo de mensagens *WhatsApp*. Foram selecionados 13 participantes com base em sua relação direta com a temática do projeto. A seguir, apresenta-se uma tabela contendo as informações pertinentes dos entrevistados.

Figura 19 — Tabela dos entrevistados

Quantidade	Entrevistado(a)	Descrição
1	Professora de educação física	Atua no município, com mais de 42 anos de experiência
2	Professora de educação física	Pós graduada em Psicomotricidade Relacional, trabalhou com alunos do ensino médio, fundamental e se tornou dona de uma escola de ensino infantil
3	Professora e pedagoga	Pós graduada em Especialização em Ação Interdisciplinar no Processo Ensino-Aprendizagem com ênfase nos Paradigmas Atuais da Educação, com mais de 30 anos de atuação na área
4	Psicóloga e pedagoga	Formada em licenciatura e bacharelado
5	Professora e pedagoga	Atua no município, pós graduada em Robótica Educacional e Educação Tecnológica
6	Professora e pedagoga	-
7	Fonoaudióloga	Pós graduação em Psicopedagogia
8	Psicóloga	Atua a mais de 15 anos focada no público infantil
9	Mãe	Dois meninos de 9 e 14 anos
10	Mãe	Duas crianças de 6 e 4 anos
11	Mãe	Uma menina de 4 anos
12	Mãe	Uma menina de 4 anos
13	Mãe	Uma menina de 11 anos

Fonte: Autora (2025).

3.1 Entrevistas Contextuais

As entrevistas realizadas com profissionais da educação, da saúde e com mães revelam uma pluralidade de percepções e experiências em torno da educação sexual na primeira infância. Em comum, reconhece-se a importância do tema como parte da formação integral da criança, com destaque para a prevenção de abusos, o reconhecimento do corpo e a construção da autonomia.

De modo geral, os participantes compreendem a educação sexual como um processo educativo que vai além da genitalidade ou do ato sexual. A Pessoa 1 descreve como “um processo de aprendizado sobre a sexualidade e os diversos temas que a envolvem, como emoções, relacionamentos e reprodução”. Já a Pessoa 3 amplia essa definição ao afirmar que envolve “formação sobre a própria

identidade como ser humano [...] com responsabilidade”. Para as mães entrevistadas, a educação sexual é frequentemente associada à proteção. A Pessoa 10, afirma que trata-se de “orientação para que a criança saiba cuidar de si e da sua sexualidade, visando a sua proteção contra possíveis agressores”.

A maioria das educadoras entrevistadas relata ausência ou superficialidade da temática durante sua formação. Como afirma a Pessoa 3, o conteúdo foi “muito superficial e nunca tratado com a importância que tem para as crianças”. A Pessoa 4 reforça: “na minha formação acadêmica não tive contato com esse tema formalmente”. A exceção aparece na fala da psicóloga (Pessoa 8), que menciona ter estudado o tema durante a disciplina de Psicologia do Desenvolvimento Humano, associando à saúde psicológica e à sexualidade ao longo da vida.

Na prática escolar, especialmente na educação infantil, o tema é tratado de forma indireta e adaptada à idade. A Pessoa 6 destaca que é abordado “de forma lúdica, indireta e respeitosa [...] com foco no autoconhecimento”. A Pessoa 1 sugere o uso de “livros na Hora do Conto, músicas educativas e atividades direcionadas”. Há também referência ao trabalho interdisciplinar e a atuação conjunta com psicólogos, como menciona a Pessoa 2 na escola de Educação Infantil, há uma roda de conversa com a psicóloga sobre o tema. Ainda assim, algumas apontam que o tema é pouco ou pontualmente trabalhado.

A maioria dos profissionais afirma sentir-se confortável para abordar o tema, desde que com linguagem adequada e respeitando o desenvolvimento infantil. A Pessoa 5 relata: “não tenho problema com isso... mas nunca puxo o assunto, deixo eles virem perguntar”. A Pessoa 3 reforça a importância de responder “com clareza e cuidado para não ir além do que naturalmente a curiosidade se apresenta”. Entre as mães, o grau de conforto varia. A Pessoa 9 se diz preparada: “Sim, me sinto confortável”, enquanto a Pessoa 14 expressa insegurança: “Tenho medo de falar algo de forma muito pornográfica, deixei para a psicóloga falar sobre o assunto”.

As perguntas mais comuns envolvem diferenças entre os corpos, nascimento dos bebês e nomes dos órgãos genitais. A Pessoa 6 relata algumas perguntas recorrentes: “Por que ela faz xixi sentada? Por que não posso mostrar meu pinto? Como o nenê entra na barriga?”. Já a Pessoa 3 enfatiza o uso de linguagem correta: “procuro esclarecer de forma natural as diferenças [...] com a nomenclatura correta: vagina e pênis”.

Há consenso sobre o uso de estratégias lúdicas: jogos, livros, bonecos e histórias. A Pessoa 13 propõe “de forma lúdica na primeira infância, aprimorando a condução conforme o nível de questionamentos”. A Pessoa 7 complementa: “através da contação de histórias, livros ou teatros [...] com embasamento do que está sendo dito”. A psicóloga (Pessoa 8) reforça a importância de uma escuta ativa e cuidado caso a criança já tenha algum tipo de abuso: “o primeiro contato sempre é através do brincar [...]. É preciso trabalhar a culpa que a criança traz nos casos de abuso, com calma e acolhimento”.

A maioria das escolas realiza conversas com as famílias apenas em situações específicas. A Pessoa 1 comenta: “esses diálogos são promovidos principalmente diante de comportamentos que fogem do esperado”. Já a Pessoa 3 menciona que traz o tema nas reuniões: “relato os assuntos abordados [...] de forma contextualizada”. A Pessoa 4 relata experiências positivas dentro do ambiente escolar: “são proporcionados eventos como debates, bate-papos [...] o número de famílias participantes vem crescendo”.

A partir da análise das entrevistas realizadas com profissionais da educação, da saúde e responsáveis pelas crianças, observou-se que a educação sexual é amplamente reconhecida como um elemento essencial no desenvolvimento infantil. Os participantes a compreendem como um processo que deve ir além do assunto de sexo, abrangendo orientações sobre o corpo, a identidade, o respeito e, principalmente, a autoproteção. A maioria aponta a importância de iniciar esse processo desde a primeira infância, utilizando uma linguagem acessível, natural e apropriada à faixa etária, com ênfase em abordagens lúdicas e na escuta das dúvidas infantis. Entretanto, um ponto recorrente foi a falta de preparo tanto na formação inicial de professores quanto entre os próprios responsáveis. Muitos relataram insegurança ou ausência de respaldo teórico e prático para abordar o tema com clareza e sensibilidade. Ainda assim, mesmo diante de incertezas, os entrevistados demonstraram esforço em promover espaços de diálogo e acolhimento, indicando uma crescente conscientização sobre o papel formativo da educação sexual.

Também destaca-se a percepção de que a família tem um papel fundamental nesse processo, sendo a escola uma aliada para reforçar os valores e orientações já tratados em casa. Contudo, em casos onde o ambiente familiar não oferece

segurança ou abertura, a atuação da escola torna-se ainda mais crucial, seja para acolher, identificar sinais de alerta ou encaminhar situações delicadas.

Por fim, evidencia-se que, apesar de a temática ainda ser permeada por tabus e resistências de ordem cultural, observa-se uma compreensão compartilhada acerca da urgência de abordá-la de forma natural e responsável. A educação sexual, quando fundamentada no respeito, na escuta qualificada e no cuidado, contribui para o fortalecimento da autonomia infantil, para a prevenção de situações de abuso e para a construção de relações mais saudáveis e conscientes, tanto no presente quanto ao longo do desenvolvimento futuro.

3.2 Briefing

O briefing é um documento fundamental no processo de desenvolvimento de um projeto, pois reúne informações estratégicas que orientam toda a execução. Sua função é garantir que o projeto tenha foco, propósito e coerência com as necessidades do usuário. Como destaca Bruno Munari (2008), “para fazer as coisas bem, é preciso primeiro saber como”, o que reforça a ideia de que o briefing bem definido representa o ponto de partida para o processo criativo.

O quê?

O projeto propõe o desenvolvimento de um produto-serviço voltado à disseminação de informações sobre proteção para crianças, com enfoque no tema da educação sexual. Para isso, será criada uma Organização Não Governamental (ONG) com o objetivo de suprir a carência de informações voltadas aos professores da educação infantil por meio de palestras no ambiente escolar. Um site que funcionará como base de comunicação entre profissionais das áreas de educação e saúde e escolas interessadas em utilizar os serviços de palestras, será o meio digital para aumentar a visibilidade do projeto. Ele reunirá conteúdos informativos acessíveis aos pais e professores, com o objetivo de apresentar os objetivos do projeto e esclarecer como os temas serão abordados com as crianças.

Este serviço estará diretamente ligado a um jogo educativo que tem como propósito ensinar e estimular conversas importantes, de forma leve e divertida, sobre temas como: partes do corpo, identificação de toques apropriados e inapropriados, segredos bons e ruins, entre outros assuntos essenciais para a

proteção infantil.

Para fortalecer a identidade do projeto, a marca e a identidade visual foram desenvolvidos com elementos inspirados no universo de acampamento, como árvores, cabanas e fogueira, combinados a cores vibrantes que reforçam a sensação de diversão, criatividade e ludicidade. A tipografia foi escolhida para dialogar com o público infantil, mantendo leveza e clareza.

O projeto busca transmitir segurança e credibilidade, garantindo que pais, responsáveis e instituições escolares reconheçam sua seriedade e confiabilidade. O objetivo central é informar e proteger por meio da brincadeira, criando um ambiente seguro para que as crianças aprendam enquanto se divertem.

Porque?

A proposta surgiu a partir de pesquisas sobre a violência sexual infantil, que evidenciam a crescente necessidade de abordar temas relacionados à proteção da criança, especialmente diante do aumento dos casos. Com o intuito de compreender as origens desses dados, foi realizada uma análise contextual das estruturas sociais, culturais e econômicas, que revelou uma lacuna na formação dos professores e, por consequência, na educação das crianças em relação a esse tema. Também foi identificada uma insegurança significativa por parte dos pais ao abordar a temática da sexualidade com seus filhos.

Como?

No contexto do desenvolvimento infantil, aliar o lúdico ao aprendizado é uma das estratégias mais eficazes para a assimilação natural de informações. Com base nos princípios do design instrucional e do design de jogos, definiu-se que o jogo sério e educativo seria o formato mais adequado para atingir os objetivos do projeto. A proposta está ancorada na metodologia de Bernd Lobach (2001), que destaca três funções essenciais de um produto:

Figura 20 — Tabela sobre as funções de um produto segundo Lobach

Função básica	Função estética	Função simbólica
Comunicar, de forma adequada a idade, informações sobre educação sexual ao público infantil	Atrair as crianças por meio de um design visualmente estimulante	Utilizar a ludicidade como ponte de conexão entre o conteúdo e o público alvo

Fonte: Autora (2025).

Além disso, será aplicada a metodologia de Ellen Lupton (2017) para orientar o desenvolvimento visual do jogo, garantindo uma linguagem alinhada ao universo infantil por meio do uso adequado de cores, formas e interatividade. Onde a temática do acampamento reforça o storytelling do projeto, aproximando o jogo de experiências reais vividas pelas crianças.

O serviço contará principalmente com palestras conduzidas por profissionais especializados, como pedagogos, psicólogos e educadores, que atuarão diretamente nas escolas para fornecer suporte, responder dúvidas e orientar tanto crianças quanto professores. Para abranger o público também será promovido eventos que abordem os temas de proteção à criança. A base metodológica para o desenvolvimento do serviço será a abordagem de Stickdorn e Schneider (2010), com foco na prestação eficiente de serviços educacionais.

Para quem?

O jogo é destinado ao público infantil, mas requer o acompanhamento de um adulto, no caso o professor (a). Dessa forma, o projeto atende a dois públicos: usuário final - a criança, que fará à interação direta com o jogo; e o usuário intermediário - o adulto que irá adquirir e mediar o conteúdo com à criança.

O mesmo princípio se aplica ao serviço: enquanto a criança é o foco final da informação, são os adultos os responsáveis por viabilizar o acesso, a compreensão e a mediação do conteúdo.

4. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto resultou na criação de uma ONG (Organização Não Governamental) dedicada a proteção infantil, estruturada para fortalecer ações educativas em escolas e eventos. O foco central do serviço está na realização de palestras e atividades interativas que promovem discussões sobre segurança, autocuidado, identificação de riscos e prevenção de violência contra crianças dentro do ambiente escolar.

Como suporte a essas ações, foi concebido um conjunto de materiais gráficos e expositivos, incluindo o jogo “Guardiões da Aurora”, elaborado como um recurso lúdico para iniciar conversas sensíveis de maneira acolhedora. Além disso, o projeto resultou na criação de um expositor destinado a acompanhar a ONG em palestras e eventos, funcionando como elemento de apoio visual e interativo para atrair o público e comunicar a temática da proteção infantil.

Transformar esse conceito educacional em um serviço aplicável exigiu o uso de métodos complementares, desde a análise de conteúdo sensível voltado ao público infantil até a definição de diretrizes visuais e funcionais, buscando equilibrar clareza pedagógica, impacto social e uma experiência estética acolhedora.

A etapa inicial do processo envolveu uma pesquisa contextual sobre iniciativas e projetos existentes relacionados à proteção infantil, a fim de entender lacunas, oportunidades e necessidades reais das escolas e das famílias. Essa imersão permitiu identificar qual seria o recorte mais relevante para o desenvolvimento e definição do primeiro elemento central do projeto: a estrutura do serviço educacional da ONG.

4.1 Serviço

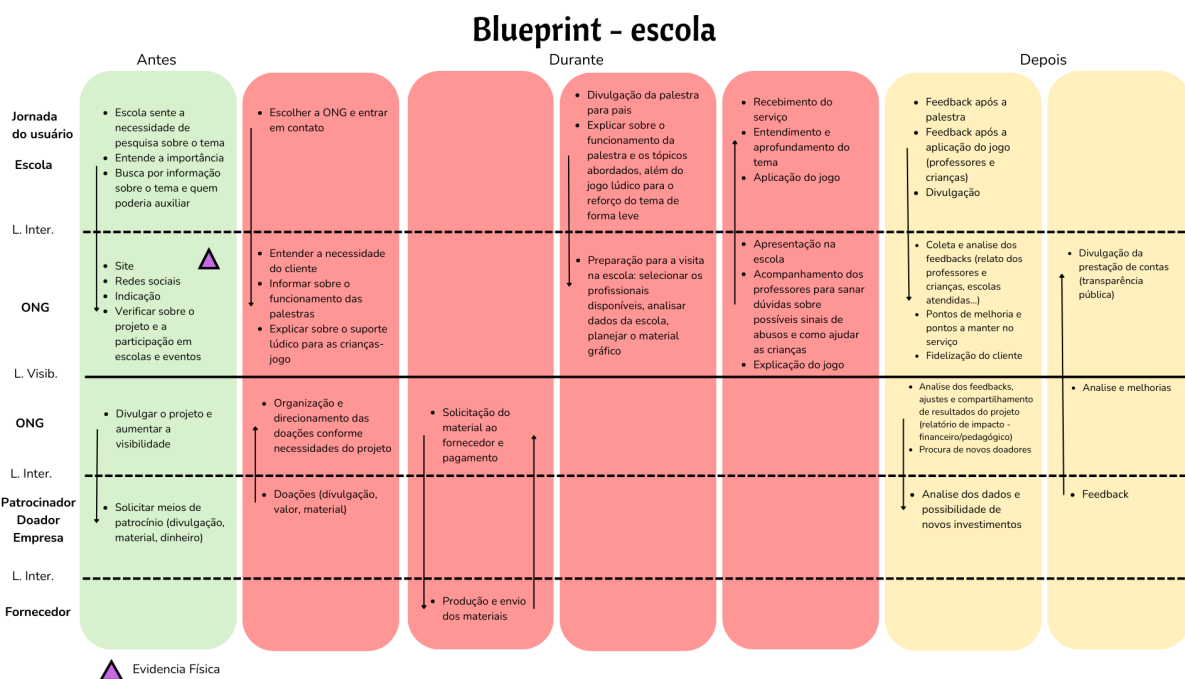
Para a estruturação do serviço oferecido pela ONG, o principal pilar é o modelo de ação educativa, desenvolvido com base na metodologia AT ONE — Design de Serviços, conforme os conceitos apresentados por Stickdorn e Schneider (2010). A aplicação dessa metodologia permitiu planejar de forma clara como as atividades da ONG, especialmente palestras em escolas e participação em eventos, se conectam e se articulam para promover a proteção infantil.

Durante o processo, foram desenvolvidas ferramentas fundamentais, como o Mapa de Stakeholders, que identifica todos os envolvidos no serviço: a Jornada do

Usuário, que descreve a experiência de professores, responsáveis e crianças durante as ações; a Planificação do Serviço, que organiza visualmente as etapas de entrega; e o Blueprint de Serviço, que detalha o funcionamento das palestras e das ações realizadas em eventos, evidenciando as interações, bastidores e recursos necessários.

Pela complexidade do serviço, foram feitos quatro Blueprints, apresentando a seguir como o serviço é executado e como cada elemento se integra para garantir uma comunicação eficiente, segura e sensível com o público infantil.

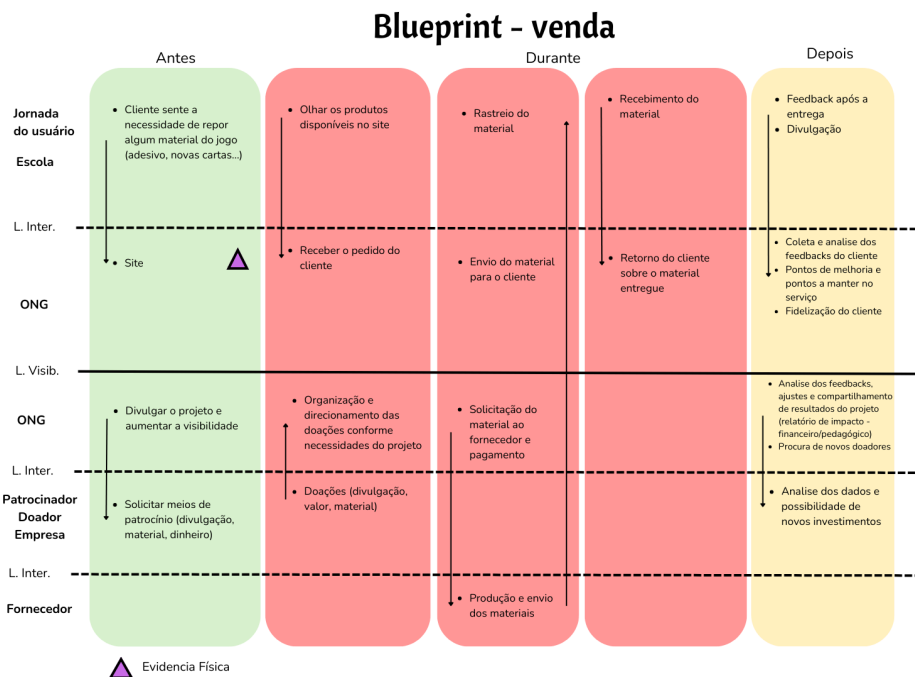
Figura 21 — Blueprint do evento em escola



Fonte: Autora (2025).

Abaixo consta o Blueprint da venda de produtos que necessitem de reposição ao longo do uso do jogo.

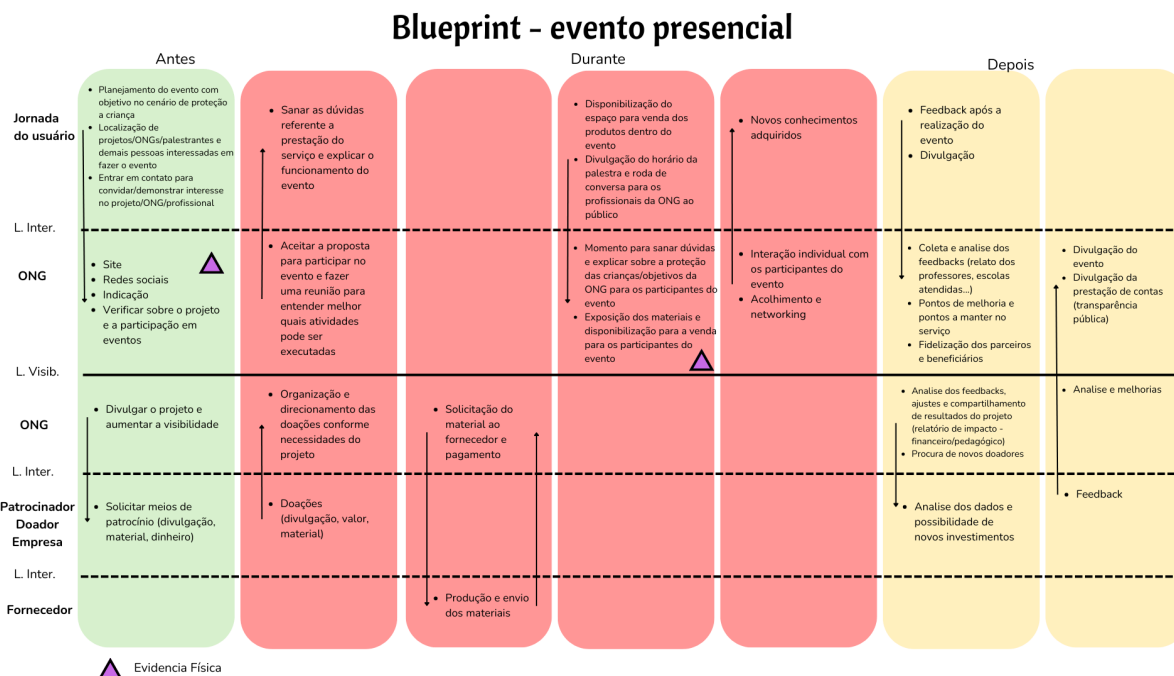
Figura 22 — Blueprint da venda dos produtos



Fonte: Autora (2025).

O Blueprint abaixo representa a participação da ONG em eventos presenciais.

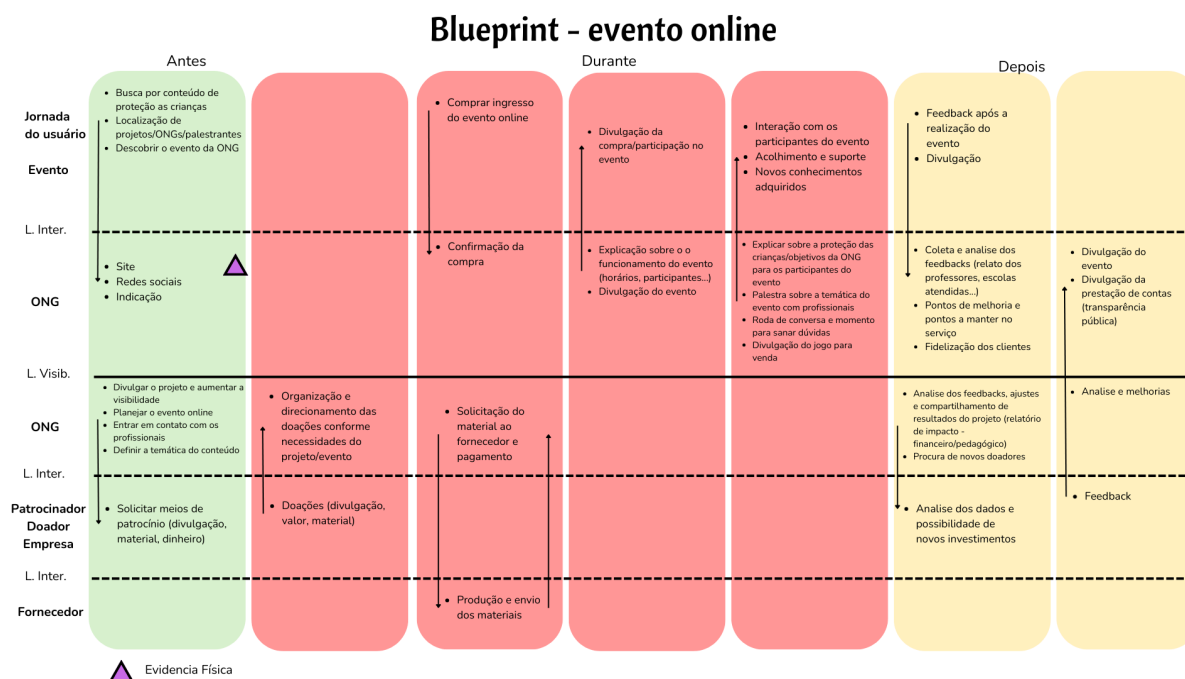
Figura 23 — Blueprint de eventos presenciais



Fonte: Autora (2025).

O Blueprint abaixo representa o funcionamento da ONG em eventos online, onde serão desenvolvidos pela ONG.

Figura 24 — Blueprint de eventos online



Fonte: Autora (2025).

Com o serviço definido e suas dinâmicas estruturadas, o projeto avança agora para a apresentação do produto, explorando como os elementos materiais foram desenvolvidos para complementar e potencializar as ações da ONG, tornando o conteúdo mais acessível, interativo e significativo para as crianças.

4.2 Produto

O produto foi desenvolvido a partir dos princípios de design de produto apresentados por Bernd Löbach (2001), que destaca a importância de criar artefatos capazes de integrar funcionalidade, comunicação e significado dentro de um contexto de uso específico. Considerando que a missão da ONG é promover a proteção infantil por meio de palestras em escolas e da participação em eventos institucionais, definiu-se a criação de um produto que atuasse como elemento central na comunicação e materialização do serviço: o Expositor Cabana.

Nesse sentido, o expositor não se configura apenas como um suporte físico, mas como um instrumento estratégico de comunicação, responsável por materializar visualmente a temática e o propósito do projeto, mantendo coerência estética com a identidade do jogo educativo. O produto foi projetado para acompanhar todas as ações presenciais, tanto em ambientes escolares quanto em

eventos externos, funcionando como ponto de contato direto entre o público e o serviço prestado pela ONG.

O Expositor Cabana apresenta, em suas laterais, duas superfícies metálicas que possibilitam a interação do público por meio de peças magnéticas. A proposta inicial destina a lateral esquerda a demonstração do jogo, permitindo que os participantes manipulem os personagens e respondam as perguntas para “embarcar no ônibus rumo ao Acampamento Guardiões da Aurora”. A lateral direita foi projetada como um quebra-cabeça interativo, ampliando as possibilidades de engajamento lúdico. No entanto, o uso dessas superfícies metálicas não se restringe às interações propostas. Elas também podem ser utilizadas para a exposição de materiais gráficos e demais elementos necessários durante as atividades, o que confere versatilidade ao expositor e permite que sua função seja continuamente adaptada conforme as demandas do serviço. Ambos os lados foram planejados para serem utilizados por crianças e adultos, sempre com o acompanhamento dos profissionais da ONG, que orientam a interação e garantem que a experiência mantenha alinhamento com os objetivos de conscientização e proteção infantil.

Seguindo a abordagem narrativa de Lupton, o expositor foi projetado para conduzir o olhar, despertar curiosidade e comunicar de forma lúdica e acessível. Sua composição visual utiliza o elemento na parte superior dando ilusão de uma cabana e utiliza as cores vibrantes criando ligação entre os materiais gráficos e reforçando o storytelling de aventura e descobertas.

Figura 25 — Expositor Cabana



Fonte: Autora (2025).

Deste modo, o levantamento de referências visuais, a análise de materiais, os estudos de layout e a prototipagem foram etapas fundamentais para garantir que o expositor cumprisse duas funções essenciais: apresentar o serviço com profissionalismo e engajar o público infantil e adulto de maneira acessível e convidativa.

4.3 Marca

Para representar visualmente todos os aspectos do serviço ofertado pela ONG, foi desenvolvido um processo de criação de marca fundamentado nos princípios de Ellen Lupton (2017), que compreende o design como construção narrativa e sistemática, capaz de comunicar valores, orientar percepções e fortalecer vínculos emocionais com o público. Seguindo essa abordagem, o desenvolvimento iniciou-se por uma fase exploratória de geração de alternativas, na qual diferentes propostas visuais foram criadas para traduzir o universo temático do acampamento e o compromisso da ONG com a proteção infantil.

Para a escolha do naming adotou-se a metodologia utilizada pela empresa “Forasteiro Branding” (2021), que compreende etapas estruturadas desde o preenchimento do briefing até a criação de nomes, passando pela formulação de um

posicionamento de marca consistente, autêntico e diferenciado. Como completo também foi utilizado o livro “Design de Identidade de Marca” (2019) da Alina Wheeler, onde é abordado o uso da “Tabela de Avaliação de Alternativas”.

Em seguida, avançou-se para a etapa de desenvolvimento do logotipo, na qual se buscou construir uma síntese gráfica capaz de articular coerência estética, clareza comunicacional e alinhamento conceitual ao serviço, especialmente considerando a experiência vivenciada nas palestras e eventos. Paralelamente, foi elaborada a tagline “Preservando a infância”, que complementa a identidade verbal do projeto e facilita sua associação imediata ao público-alvo (professores, educadores, psicólogos, pedagogos e demais profissionais da área). O logotipo foi estruturado de modo flexível, podendo ser aplicado com ou sem a tagline, conforme as necessidades de comunicação.

Com a identidade visual estabelecida, foi produzido o Manual de Identidade Visual, responsável por registrar as diretrizes técnicas, formais e narrativas necessárias para manter a consistência da marca em todos os materiais institucionais, incluindo o jogo “Guardiões da Aurora” e o “Expositor Cabana”.

Paralelamente, empregou-se a metodologia de storytelling de Lupton (2017), que orienta a criação de narrativas visuais capazes de conectar a marca ao público de forma afetiva e significativa. Assim, elementos como símbolos do acampamento, personagens e cores vibrantes foram articulados de modo a reforçar a temática, promover identificação e tornar a comunicação mais acessível às crianças e aos profissionais da educação.

Figura 26 — Logotipo: variações



Fonte: Autora (2025).

Para complementar o projeto, desenvolveu-se um jogo educativo destinado ao uso por professores após as palestras promovidas pela ONG. Para aprimorar sua eficácia, foram realizados dois testes com crianças de 4 e 8 anos. Embora o público-alvo inicial contemplasse crianças a partir de 4 anos, a variedade de idades

O jogo também incorpora elementos gráficos e objetos ilustrados que ajudam a criar um ambiente atraente e, simultaneamente, seguro, facilitando o diálogo entre as crianças e o profissional responsável por mediar a atividade. Todos os elementos gráficos do jogo foram desenhados pela autora com base no estilo de design Naive, trazendo como objetivo conexão com as crianças. Assim, o recurso lúdico não apenas estimula o engajamento dos participantes, mas também fortalece o espaço de conversa e aprendizagem, consolidando-se como uma ferramenta significativa de apoio à proteção infantil.

Ao longo deste projeto, as abordagens do Design Instrucional, Design de Jogos e Design Sensorial, em conjunto com as metodologias específicas de cada área resultaram no desenvolvimento de materiais capazes de construir uma solução viável e sensível para a proteção infantil no contexto escolar. Todo o processo de desenvolvimento, incluindo alternativas testadas, critérios técnicos e justificativas das escolhas projetuais, pode ser consultado no Dossiê do Projeto (apêndice), o qual cumpre a função de registrar detalhadamente todas as decisões tomadas ao longo do processo.

Com esses elementos consolidados, o trabalho avança para o capítulo de Conclusão, onde são apresentados os desdobramentos, impactos e reflexões finais sobre a contribuição deste projeto para o campo da educação e da proteção infantil.

5. CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender e desenvolver uma solução de design que contribuísse para a proteção infantil no contexto escolar, unindo fundamentos teóricos, metodológicos e práticos em um projeto que articula serviço, produto e comunicação visual. Desde a introdução, onde foram apresentados os dados alarmantes sobre violência sexual infantil no Brasil e a distinção fundamental entre sexualidade e sexualização, tornou-se evidente a urgência de propostas educativas que tratem o tema de maneira responsável, sensível e alinhada ao desenvolvimento infantil. Essa contextualização inicial serviu como base para a definição do problema central: a dificuldade que escolas, professores e famílias encontram ao abordar temas de proteção infantil em uma linguagem adequada e compreensível para crianças pequenas.

A fundamentação teórica permitiu aprofundar o entendimento sobre a primeira infância, destacando como o aprendizado nessa fase é influenciado pelo ambiente e pelos vínculos afetivos, conforme autores como Jean Piaget (2003), Vygotsky (1991) e documentos da UNICEF (2025) e do Ministério da Saúde (2025) apontam. A partir do momento em que se compreende que a sexualidade infantil é parte do desenvolvimento humano e não deve ser confundida com sexualização, torna-se claro que a educação sexual, quando conduzida com responsabilidade, tem papel protetivo e preventivo. Esse conjunto teórico também evidenciou um ponto essencial: a falta de preparo de professores e a insegurança de pais não são questões isoladas, mas consequências de fatores culturais, históricos e sociais que ainda dificultam o tratamento natural e educativo da temática no Brasil.

Nesse percurso teórico, também se destacou a importância do brincar como ferramenta pedagógica. Considerando que a criança aprende por meio da interação, da experimentação e do lúdico, compreendeu-se que o jogo seria uma forma adequada e respeitosa de abordar temas sensíveis, oferecendo às crianças um espaço seguro para compreender limites, identificar riscos e fortalecer sua autonomia. Os estudos apresentados sobre brincadeira, ludicidade e jogos educativos reforçaram que o jogo pode criar pontes de diálogo entre crianças e adultos, além de facilitar a fixação de informações relevantes por meio da narrativa, da repetição e da interação.

A fundamentação sobre design também foi determinante para o direcionamento do projeto. O Design Instrucional, por meio das etapas de Filatro (2019), ajudou a estruturar a lógica pedagógica do jogo e da experiência educativa. O Design de Jogos, com autores como Schell (2011), Huizinga (2009), Clark Abt (1970), e o modelo FCECF (Fundamentação, Conceituação, Estruturação, Construção e Finalização, 2016) permitiu compreender como equilibrar narrativa, mecânica, estética e tecnologia para criar uma experiência coerente e adequada a infância. Já o Design Sensorial reforçou a necessidade de integrar elementos que estimulassem a curiosidade e favorecessem interações significativas, sem comprometer a segurança emocional das crianças. Além disso, os estudos sobre regulamentações do INMETRO e o RTQ garantiram que o desenvolvimento do jogo e de seus componentes respeitasse normas de segurança e adequação etária, assegurando que a proposta fosse viável também do ponto de vista técnico.

No capítulo de metodologia, o processo de entrevistas contextuais com professores, psicólogas, pedagogas e pais revelou lacunas importantes: o medo de falar sobre o tema de forma inadequada, a falta de formação e, ao mesmo tempo, o desejo de aprender como mediar conversas de forma responsável e acolhedora. Esses relatos reforçaram que o caminho escolhido para o projeto estava alinhado às necessidades reais de quem vive o ambiente escolar. O briefing, portanto, tornou-se um documento central, pois reuniu todas as diretrizes que nortearam o desenvolvimento, definindo o “o quê”, “por quê”, “como” e “para quem”, além de contextualizar o serviço e sua missão dentro da realidade educacional.

Com essas bases sólidas, o capítulo de desenvolvimento apresentou a construção prática do projeto, que se organizou em três pilares: o serviço educativo, o produto (Expositor Cabana) e a marca, incluindo o “Jogo Guardiões da Aurora” que complementa e une as diretrizes do projeto. O serviço foi estruturado com base na metodologia AT ONE de Stickdorn e Schneider (2010), permitindo organizar visualmente as jornadas, os processos internos, os pontos de contato e a experiência completa tanto de escolas quanto de famílias e profissionais envolvidos. Essa etapa evidenciou que a proteção infantil não depende apenas de um único elemento, mas de um ecossistema de comunicação e cuidado. Os quatro blueprints produzidos demonstraram com clareza como o serviço se comporta em diferentes contextos, palestras em escolas, eventos presenciais e online, sempre mantendo coerência com a proposta pedagógica.

A criação do produto materializa a intenção do projeto de forma concreta e sensível, unindo funcionalidade, comunicação e significado conforme proposto por Bernd Lobach (2001), que compreende o produto a partir de três dimensões essenciais: função, estética e simbologia. Partindo dessa metodologia, o desenvolvimento do Expositor Cabana tornou-se uma etapa fundamental, pois ele expande sua presença física e narrativa nos espaços onde o serviço é aplicado. Do ponto de vista funcional, o expositor foi projetado para atender as necessidades práticas das ações presenciais da ONG, permitindo a exibição do jogo, a organização dos materiais da marca e a interação direta com crianças e adultos. Suas superfícies metálicas laterais foram pensadas para oferecer múltiplas possibilidades de uso, desde a manipulação das peças magnéticas até a exposição de ilustrações, informativos ou elementos visuais complementares ao tema do acampamento. Essa versatilidade garante que o expositor se adapte aos diferentes contextos, reforçando seu papel como suporte essencial do serviço.

No aspecto estético, o Expositor Cabana foi cuidadosamente desenvolvido para dialogar com o universo visual do jogo e da marca. As formas, cores vibrantes e elementos que remetem a cabanas e ao ambiente de acampamento fortalecem o storytelling de aventura e descoberta que permeia toda a identidade do projeto. A composição visual foi planejada para despertar curiosidade, chamar a atenção das crianças e, ao mesmo tempo, transmitir profissionalismo e coesão estética aos adultos que observam a apresentação. Ele se torna, assim, um objeto que comunica antes mesmo de ser utilizado, convidando o público a se aproximar e interagir.

Já no âmbito simbólico, o expositor representa mais do que um suporte material: ele traduz visualmente a proposta central da ONG de preservar a infância por meio do lúdico. Sua forma inspirada em cabanas remete ao universo do acampamento apresentado no jogo, conectando visualmente todos os materiais e criando continuidade entre a proposta educativa e sua apresentação física. Esse aspecto simbólico fortalece o storytelling ao situar o público dentro do mesmo contexto temático das atividades, ajudando as crianças a reconhecerem o expositor como parte do “mundo” dos Guardiões da Aurora. Dessa maneira, o produto não apenas organiza e exhibe o material, mas também colabora para manter a coerência conceitual do projeto, facilitando a identificação, o engajamento e a compreensão do conteúdo durante as ações presenciais.

Dessa forma, o Expositor Cabana ampliou o alcance e a presença do projeto ao funcionar como um ponto de contato visual e interativo que reforça toda a narrativa construída. Ele facilita a visualização do jogo “Guardiões da Aurora”, serve como apoio para os diversos materiais da marca durante as palestras, fortalece a identidade visual da ONG e cria um espaço de interação que torna o conteúdo mais acessível e significativo para as crianças. Assim, o produto não apenas complementa o serviço, mas se estabelece como parte essencial da experiência completa, contribuindo para a efetividade da proposta de proteção infantil.

A marca, desenvolvida com base nos princípios de Ellen Lupton, completou o sistema ao criar uma identidade visual consistente, afetiva e próxima do universo infantil. A tagline “Preservando a infância” sintetiza o propósito do serviço e reforça o caráter educativo e protetivo da proposta. Toda a identidade foi pensada para fortalecer a narrativa e garantir coerência estética entre palestras, jogo, expositor e materiais gráficos, ampliando o potencial de comunicação e reconhecimento da ONG. O jogo “Guardiões da Aurora”, construído com base no modelo FCECF (Fundamentação, Conceituação, Estruturação, Construção e Finalização, 2016), tornou-se o principal recurso para estimular conversas sobre limites, partes do corpo, toques apropriados e segredos. A escolha da narrativa do acampamento proporcionou uma experiência mais leve, segura e envolvente para as crianças, conectando imaginação e aprendizado.

Considerando todo esse percurso, os resultados do projeto demonstram que é possível transformar um problema social relevante em soluções de design que articulam informação, ludicidade, acolhimento e responsabilidade. Demonstrando ainda que o material gráfico e o produto podem atuar juntos no mesmo cenário, pois integram o universo narrativo do jogo. O expositor, o jogo e as palestras, quando integrados, criam um sistema capaz de apoiar escolas e profissionais na abordagem de temas sensíveis, sem jamais desrespeitar a infância. Essa integração também evidencia como o design pode atuar como mediador entre conteúdos complexos e experiências acessíveis, contribuindo diretamente para o fortalecimento de práticas educativas mais seguras e conscientes.

Ao final deste processo, compreende-se que o projeto não se encerra aqui. Ele abre caminhos para desdobramentos futuros, como a ampliação dos materiais pedagógicos, o aprofundamento de formações para professores, a criação de recursos digitais complementares e possíveis parcerias com instituições públicas e

privadas. Da mesma forma, o desenvolvimento contínuo do jogo, testes com novas turmas e ajustes no serviço podem tornar a proposta ainda mais eficaz e abrangente.

Em síntese, reafirma-se o papel do design como prática multidisciplinar capaz de gerar impacto social real. Este trabalho demonstrou que, ao unir pesquisa, sensibilidade, metodologia e compromisso com a infância, é possível construir soluções que não apenas informam, mas transformam. O projeto evidencia que a proteção infantil é um tema que exige diálogo, cuidado e responsabilidade, e que o design, quando usado de forma ética e consciente, pode contribuir significativamente para a construção de ambientes mais seguros, acolhedores e educativos para todas as crianças.

Assim, encerra-se esta monografia com a certeza de que preservar a infância é um ato coletivo, e que cada experiência lúdica, cada conversa e cada gesto de cuidado pode fazer diferença na vida de uma criança.

REFERÊNCIAS

- ARCE, Alessandra. O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel. *Cadernos CEDES*, Campinas, v. 24, n. 62, p. 9–25, abr. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/B6KxNMPyJTCD6kW7LYjN5zJ/>. Acesso em: 28 maio 2025.
- ABRAGAMES. Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. 2018. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasil_e_global_de_jogos_digitais.pdf. Acesso em: 20 jun. 2025.
- ABREU, Francine Nascimento. História da Sexualidade: Michel Foucault. Meu Artigo – Brasil Escola, [s.d.]. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/filosofia/historia-da-sexualidade-michel-foucault.htm>. Acesso em: 27 abr. 2025.
- ABT, Clark C. *Serious Games*. Edição ilustrada, reimpressão. New York: Bloomsbury Academic, 1987. 176 p. ISBN 9780819161482.
- AIACHE, Sergio. Qual é a importância da educação sexual nas escolas? Instituto Aurora, 7 jun. 2023. Disponível em: <https://institutoaurora.org/importancia-da-educacao-sexual-nas-escolas/>. Acesso em: 03 abr. 2025.
- ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. *Cad. psicol. soc. trab.*, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, jun. 2009. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 20 jun. 2025.
- ALTISSIMO, Natália Lodetti. *Descobrimo meu corpo em blocos: o design como ferramenta para a educação sexual*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Centro Universitário da Serra Gaúcha, Centro de Tecnologia e Inovação, Caxias do Sul, 2022.
- ALVORADA, Prefeitura Municipal de. A importância do brincar na educação infantil. *Revista SMED*, Alvorada, 2021. Disponível em: <https://www.alvorada.rs.gov.br/relatos-e-experiencias-de-educadores-da-rede-publica-municipal/00-sumario-revista-smed/a-importancia-do-brincar-na-educacao-infantil/#:~:text=Por%20ser%20a%20auto%20ativa,e%20desenvolvimento%20de%20suas%20potencialidades>. Acesso em: 28 maio 2025.
- APARÍCIO, Ana Sílvia Moço. *A educação sexual na primeira infância: elementos para uma abordagem pós-estruturalista*. 2015. Disponível em: <https://www.ciespi.org.br/media/files/fcea049a8ec4d511ecbe6e5141d3afd01c/fca9ec0e4651711edbe6e5141d3afd01c/a-educacao-sexual-na-primeira-infancia.pdf>. Acesso em: 4 maio 2025.

ARCARI, Caroline. Caroline Arcari. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/carolinearcari/>. Acesso em: 29 maio 2025.

ARCE, Alessandra. Friedrich Froebel: o pedagogo dos jardins de infância. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual. São Paulo: Pioneira, 1974.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE SEXUALIDADE. Materiais educativos e outros. Disponível em: <https://www.abrasex.com.br/materiais-educativos-e-outros/>. Acesso em: 29 maio 2025.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. Ludicidade e educação infantil. Salvador: EDUFBA, 2009.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. A prática pedagógica da Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRASIL ESCOLA. A importância do lúdico na educação infantil. Brasil Escola, [s.d.]. Disponível em: https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm#indice_7. Acesso em: 27

BRASIL. Instituto Nacional de Metrologia, Normalização e Qualidade Industrial – Inmetro. Inmetro indica brinquedos mais adequados por faixa etária. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, Serviço Público Federal, [s.d.].

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Volume 1: Introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 25 maio 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular [online]. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 3 maio 2025.

BRASIL. Ministério da Educação; Conselho Nacional de Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Versão final, 11 mai 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 27 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Saúde. Perguntas Frequentes (FAQ) — Programa Saúde na Escola (PSE). Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/composicao/saps/pse/faq>. Acesso em: 12 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Saúde. Primeira Infância. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-da-crianca/primeira-infancia>. Acesso em: 07 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Saúde; Universidade de Brasília. Caminhos para a construção de uma educação sexual transformadora [recurso eletrônico]. Brasília, 2024. 32 p. Disponível em: https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/caminhos_construcao_educacao_sexual_transformadora.pdf. Acesso em: 03 abr. 2025.

BRASIL. Primeira infância. Ministério da Saúde. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-da-crianca/primeira-infancia>. Acesso em: 22 maio 2025.

BRASIL. Resolução CNE/CP No1, de 27 de outubro de 2020-Institui a Base Nacional Comum para a Formação Continuada de Professores da Educação Básica (BNC-Formação Continuada) 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/outubro-2020-pdf/164841-rcp001-20/file>. Acesso em: 4 de maio de 2025.

BRITES, Luciana. Como devemos iniciar o processo de alfabetização na educação infantil. Instituto NeuroSaber, 5 abr. 2021. Disponível em: https://institutoneurosaber.com.br/artigos/como-devemos-iniciar-o-processo-de-alfabetizacao-na-educacao-infantil/?utm_source. Acesso em: 28 maio 2025.

BRITES, Luciana. Guia completo sobre desenvolvimento infantil. Instituto NeuroSaber, 21 mar. 2024. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/artigos/guia-completo-sobre-desenvolvimento-infantil/>. Acesso em: 22 maio 2025.

BRITES, Luciana. Marcos do desenvolvimento infantil de 0 a 5 anos. Instituto NeuroSaber, 30 mar. 2021. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/artigos/marcos-do-desenvolvimento-infantil-de-0-a-5-anos/>. Acesso em: 22 maio 2025.

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

CAMARA DOS DEPUTADOS. Pobreza faz aumentar casos de abuso e exploração sexual de crianças e adolescentes; Unicef entrega propostas para candidatos à Presidência da República. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cdhm/noticias/pobreza-e-exclusao-social-aumentam-casos-de-abuso-e-exploracao-sexual-de-criancas-e-adolescentes-unicef-entrega-propostas-para-candidatos-a-presidencia-da-republica>. Acesso em: 03 abr. 2025.

CANAL EDUCAÇÃO EM FOCO. O que é Educação Sexual? [vídeo]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=I_YzXUrL6Ls. Acesso em: 12 abr. 2025. - mary figueiró

CAQUI. Loja Caqui – Editora Caqui. Disponível em: <https://www.lojacaqui.com.br>. Acesso em: 29 maio 2025.

CHIRINÉA, Andréia Melanda. Mecanismos de regulação para a educação no Brasil: contribuições para o debate. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 12, n. 1, p. 168–189, jan./mar. 2017. Disponível em:

<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9102/6294>. Acesso em: 18 maio 2025.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DOS TRABALHADORES EM EDUCAÇÃO (CNTE). Pesquisa aponta que 74% dos professores do ensino fundamental 1 não tiveram aula de educação sexual. CNTE-CUT, 7 out. 2020. Disponível em: <https://cnte.org.br/noticias/pesquisa-aponta-que-74-dos-professores-do-ensino-fundamental-1-nao-tiveram-aula-de-educacao-sexual-e170>. Acesso em: 4 maio 2025.

CONNECTED LEARNING ALLIANCE. Página principal. [S. l.], [2024-2025]. Disponível em: <https://clalliance.org/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

COSTA, Magda Suely Pereira. Maria Montessori e seu método. *Linhas Críticas*, Uberlândia, v. 7, n. 13, p. 305–320, jul. 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.26512/lc.v7i13.2914>. Acesso em: 22 maio 2025.

CREPALDI, Claudia; DOS SANTOS, Célio Teodorido. Abordagens metodológicas do design emocional: uma revisão bibliográfica sistemática. *Human Factors in Design*, v. 7, n. 14, p. 074–094, 2018. DOI: 10.5965/2316796307142018074. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/hfd/article/view/2316796307142018074>. Acesso em: 31 maio 2025.

CUNHA, Márcia Borin da. Jogos no ensino de ciências: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova na Escola*, v. 34, n. 2, p. 111–115, 2012. Disponível em: http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf. Acesso em: 21 jun. 2025.

DI GIACOMO, Fred. Serious Games: como jogos sérios podem ajudar a construir um mundo melhor. *Super Abril*, [S. l.], [2024-2025]. Disponível em: <https://super.abril.com.br/coluna/newsgames/serious-games-como-jogos-serios-podem-ajudar-a-construir-um-mundo-melhor/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

DOMICIANO, Cassia Letícia Carrara. *Livros infantis sem texto: novos desafios*. São Paulo: [s.n.], 2011.

DUARTE, Juli Rodrigues; MOTA, Edimilson Antônio. O lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 21, n. 15, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em: 28 maio 2025.

DUARTE, Juli Rodrigues; MOTA, Edimilson Antônio. O lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 21, n. 15, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em: 28 maio 2025.

DREYFUSS, Henry. *As medidas do homem e da mulher: fatores humanos em design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

ESQREVER. França introduz ensino pioneiro sobre igualdade de gênero e consentimento nas escolas. *Esqrever*, Lisboa, 29 jan. 2025. Disponível em:

<https://esqrever.com/2025/01/29/franca-ensino-igualdade-genero-consentimento-escolas/#:~:text=Fran%C3%A7a%20introduz%20ensino%20pioneiro%20sobre%20igualdade%20de%20g%C3%A9nero%20e%20consentimento%20nas%20escolas>. Acesso em: 10 jun. 2025.

EVERYONE'S INVITED. About. Everyone's Invited, [s.d.]. Disponível em: <https://www.everyonesinvited.uk/about/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

FARBIARZ, Jackeline Lima; SILVA, Julia Teles da; CLARO, Luciana dos Santos; MARÇAL, Daniela; OLIVEIRA, Eduardo de Andrade. Design & Educação: objetos de ensino-aprendizagem potencializando inteligências múltiplas. In: FARBIARZ, Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre; HEMAIS, Barbara Jane Wilcox (orgs.). Design para uma educação inclusiva. São Paulo: Blucher, 2016. p. 173–194. ISBN 9788580392012. DOI 10.5151/9788580392012-10.

FIGUEIRÓ, Mary Neide Damico. Educação sexual: qual o profissional designado para esta tarefa. Revista Brasileira de Sexualidade Humana, v. 8, n. 2, p. 1-10, dez. 1997. DOI: <https://doi.org/10.35919/rbsh.v8i2.723>.

FIGUEIRÓ, Mary Neide. Fala, educadora! | A importância da formação continuada em Educação Sexual. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r1LO3NxcP0k>. Acesso em: 5 maio 2025.

FILATRO, Andrea. Design Instrucional Contextualizado: Educação e Tecnologia. São Paulo: SENAC, 2008.

Filatro, Andrea; Cavalcanti, Carolina Costa. Design Instrucional 4.0: inovação em educação corporativa. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

FLICKR. I Prelibri di Bruno Munari. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/officinacreativa/albums/72157603321794219/>. Acesso em: 1 jun. 2025.

FOLHA DE S.PAULO. 'Pare, meu corpo!': saiba como a Suécia usa a educação para prevenir violência sexual contra crianças. Folha de S.Paulo, São Paulo, 16 maio 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2023/05/pare-meu-corpo-saiba-como-a-suecia-usa-a-educacao-para-prevenir-violencia-sexual-contra-criancas.shtml>. Acesso em: 10 jun. 2025.

FORASTEIRO. Como Criar MUITOS NOMES de MARCA (Sem "Dar Branco") | Passo a Passo [vídeo]. YouTube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZFJ7dIMtZf0>. Acesso em: 13 nov. 2025.

FREIRE, Paulo. Carta de Paulo Freire aos professores. Educação e Realidade, v. 19, n. 2, p. 27-38, 1994. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/QvgY7SD7XHW9gbW54RKWHcL/>. Acesso em: 29 maio 2025.

FREIRE, Paulo. Professora sim, tia não: Cartas a quem ousa ensinar. 4. ed. São Paulo: Olho d'Água, 1993.

FREUD, Sigmund. Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. 5. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1996

FROEBEL, Friedrich. The Education of Man. Tradução de William Nicholas Hailmann. Nova Iorque: D. Appleton and Company, 1887. Disponível em: <https://tile.loc.gov/storage-services/public/gdcmassbookdig/educationofman00frbe/educationofman00frbe.pdf>. Acesso em: 28 maio 2025.

FRIEDMANN, Adriana. Linguagens e culturas infantis. São Paulo: Cortez Editora, 2014. E-book. p.80. ISBN 9788524922701. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524922701/>. Acesso em: 12 ago. 2025.

FUNDAÇÃO ABRINQ pelos Direitos da Criança e do Adolescente. Cenário da Infância e Adolescência no Brasil 2024. São Paulo: Fundação Abrinq, mar. 2024. Disponível em: <https://fadc.org.br/sites/default/files/2024-03/fundacao-abrinq-cenario-2024.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2025.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). Declaração Universal dos Direitos Humanos. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>. Acesso em: 06 abr. 2025.

FUTURICE. How playful design leads to more creativity and innovation. 20 fev. 2023. Disponível em: <https://www.futurice.com/blog/playful-design>. Acesso em: 14 abr. 2025.

G1. Rua das Crianças Corajosas: conheça jogo que ensina a prevenir abuso sexual infantil. G1 Rio Grande do Sul, 1 jun. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2025/06/01/rua-das-criancas-corajosas-conheca-jogo-que-ensina-a-prevenir-abuso-sexual-infantil.ghtml>. Acesso em: 1 jun. 2025.

GAMA, Maria Rosa da Silva. A importância do lúdico como ensino-aprendizagem na Educação Infantil. ISCI – Revista Científica, Sinop, v. 11, n. 47, p. 36, jul. 2024. Disponível em: https://isciweb.com.br/revista/3546?utm_source. Acesso em: 28 maio 2025.

GAVA, Neuza Cristina; JARDIM, Marcelo Bittencourt. Corpo e movimento – o descobrimento do corpo na educação infantil. Revista Educação Pública, [S.l.], v. 15, n. 22, p. 137–156, nov. 2015. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/15/22/corpo-e-movimento-o-descobrimento-do-corpo-na-educacao-infantil>. Acesso em: 29 maio 2025.

GLOBO.COM. Conheça a abordagem Reggio Emilia que tem transformado a educação infantil. G1 – Santa Catarina, 15 out. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/especial-publicitario/escola-jardins/noticia/202>

4/10/15/conheca-a-abordagem-reggio-emilia-que-tem-transformado-a-educacao-infantil.gh.html. Acesso em: 22 maio 2025.

GOMES, Tiandra Almeida; JORDÃO, Uiara Vaz. Influência do lúdico nos anos iniciais segundo Roger Caillois. Educação Pública, [S. l.], [2024-2025]. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/35/influencia-do-ludico-nos-anos-iniciais-segundo-roger-caillois>. Acesso em: 21 jun. 2025.

GOWRIE NSW. Lev Vygotsky's Theory of Child Development. Gowrie NSW, 2024. Disponível em: <https://www.gowriensw.com.au/thought-leadership/vygotsky-theory>. Acesso em: 18 maio 2025.

ZAMPIERI, T. Conheça o semáforo do toque: atividade realizada em escola de Caxias do Sul para prevenir abuso sexual. GZH, 25 maio 2023. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/pioneiro/geral/noticia/2023/05/conheca-o-semaforo-do-toque-atividade-realizada-em-escola-de-caxias-do-sul-para-prevenir-abuso-sexual-cl3dm3me009a016xcjttjzt.html>. Acesso em: 21 jun. 2025.

INSTITUTO INCLUSÃO BRASIL. Freud e a teoria da sexualidade. Instituto Inclusão Brasil, 31 jul. 2017. Disponível em: <https://institutoinclusaobrasil.com.br/freud-e-teoria-da-sexualidade/>. Acesso em: 29 abr. 2025.

INSTITUTO LIBERTA. Instituto Liberta – Enfrentamento à violência sexual contra crianças e adolescentes. Disponível em: <https://liberta.org.br>. Acesso em: 29 maio 2025.

INSTITUTO LIBERTA. Já fui vítima de violência sexual? | Veja a g. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=focDSAielUY&list=PLLPphxeFKaSw1emOo4tVZIXzmlEJ0Xji8&index=1>. Acesso em: 29 maio 2025.

INSTITUTO LIBERTA. Instituto Liberta. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/institutoliberta/>. Acesso em: 29 maio 2025.

INSTITUTO NACIONAL DE METROLOGIA, QUALIDADE E TECNOLOGIA (INMETRO). Portaria nº 302, de 12 de julho de 2021. Aprova o Regulamento Técnico da Qualidade e os Requisitos de Avaliação da Conformidade para Brinquedos – Consolidado. Ministério da Economia, 2021.

INSTITUTO NACIONAL DE METROLOGIA, QUALIDADE E TECNOLOGIA (INMETRO). Quais são as marcações e informações obrigatórias que devem constar no produto e na embalagem de brinquedos? Disponível em: <https://www.gov.br/inmetro/pt-br/aceso-a-informacao/perguntas-frequentes/avaliacao-da-conformidade/brinquedos/quais-sao-as-marcacoes-e-informacoes-obrigatorias-devem-constar-no-produto-e-na-embalagem-de-brinquedos?>. Acesso em: 10 novembro 2025.

INSTITUTO NACIONAL DE METROLOGIA, QUALIDADE E TECNOLOGIA (INMETRO). Qual versão das normas técnicas eu devo utilizar na implementação do regulamento para brinquedos? Disponível em:

<https://www.gov.br/inmetro/pt-br/aceso-a-informacao/perguntas-frequentes/avaliacao-da-conformidade/brinquedos/qual-versao-das-normas-tecnicas-eu-devo-utilizar-na-implementacao-do-regulamento-para-brinquedos>. Acesso em: 10 novembro 2025.

ITAÚ SOCIAL. Jean Piaget e a construção do conhecimento. Itaú Social, 2019.

Disponível em:

<https://www.itausocial.org.br/noticias/jean-piaget-e-a-construcao-do-conhecimento/>. Acesso em: 15 maio 2025.

ITAÚ SOCIAL. Paulo Freire: a defesa da autonomia do espírito crítico e do diálogo.

Itaú Social, 2 maio 2022. Disponível em:

<https://www.itausocial.org.br/noticias/paulo-freire-a-defesa-da-autonomia-do-espirito-critico-e-do-dialogo/>. Acesso em: 4 maio 2025.

KAFAI, Yasmin. Página principal. [S. l.], [2024-2025]. Disponível em:

<https://www.yasminkafai.com>. Acesso em: 21 jun. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São

Paulo: Cortez, 2009. Disponível em:

<https://unigra.com.br/arquivos/jogo,-brinquedo,-brincadeira-e-a-educacao-.pdf?srsltid=AfmBOooxvHPonD2i0qPZb0lutkQUHNB1KKWiu3WIQNCovNkPFSZFp63B>.

Acesso em: 28 maio 2025.

LACERDA, Lucas. Estupro contra crianças e adolescentes cresce 35% de 2021 a

2023 no Brasil; maior alta foi na faixa etária até 4 anos. G1 São Paulo, 13 ago.

2024. Disponível em:

<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2024/08/13/estupro-contra-criancas-e-adolescentes-cresce-35percent-de-2021-a-2023-no-brasil-maior-alta-foi-na-faixa-etaria-ate-4-anos.ghtml>. Acesso em: 28 mar. 2025.

LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LOPES JUNIOR, Jair et al. Processos de ensino e de aprendizagem profissionais da

docência nas séries iniciais: análise do comportamento e formação de professores.

In: VALLE, Tânia Gracy Martins do (org.). Aprendizagem e desenvolvimento

humano: avaliações e intervenções. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 83-112.

LOPES, Maria da Conceição Oliveira. Entrevista com Maria da Conceição Oliveira

Lopes. APRENDER: Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação, Vitória da

Conquista, ano IX, n. 15, p. 137–156, 2015. Disponível em:

<https://core.ac.uk/download/pdf/236654339.pdf>. Acesso em: 29 maio 2025.

LOPES, Maria Conceição. Brincar social espontâneo na educação de infância: um estudo. 1. ed. Aveiro: Civitas Aveiro, 2016. ISBN 978-989-96621-0-0.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da Aprendizagem Escolar: estudos e proposições. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LÚDICO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020.

Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludico/>. Acesso em: 25 maio 2025.

LUPTON, Ellen. Design Is Storytelling. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017.

LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

MAIS CURSOS LIVRES. Introdução ao desenvolvimento infantil. 2021. Disponível em:
<https://maiscursoslivres.com.br/cursos/introduco-ao-desenvolvimento-infantil-apostila-01.pdf>. Acesso em: 22 maio 2025.

MCGONIGAL, Jane. Gaming can make a better world. TED, fev. 2010. Disponível em:
https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?subtitle=pt-br. Acesso em: 21 jun. 2025.

MEDIUM. FERREIRA, Carolina. Munari: livro ilegível e pré-livro. Disponível em:
<https://medium.com/@carolinaferreira/munari-livro-ileg%C3%ADvel-e-pr%C3%A9-livro-3c65b53a54e1>. Acesso em: 1 jun. 2025.

MENEZES, Maiá; FERREZ, Ricardo. Ala conservadora do Congresso tenta barrar volta da educação sexual. VEJA, 11 ago. 2023. Disponível em:
<https://veja.abril.com.br/brasil/ala-conservadora-do-congresso-tenta-barrar-volta-da-educacao-sexual/>. Acesso em: 4 maio 2025.

MENEZES, Maiá; FERREZ, Ricardo. Ala conservadora do Congresso tenta barrar volta da educação sexual. VEJA, 11 ago. 2023. Disponível em:
<https://veja.abril.com.br/brasil/ala-conservadora-do-congresso-tenta-barrar-volta-da-educacao-sexual/>. Acesso em: 4 maio 2025.

MENEZES, Pedro. Jean Piaget: teoria do desenvolvimento, biografia e obras. Toda Matéria, 2025. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/jean-piaget/>. Acesso em: 17 maio 2025.

MIRANDA, Maria Irene. Conceitos centrais da teoria de Vygotsky e a prática pedagógica. Ensino em Revista, Uberlândia, v. 13, n. 1, p. 7–28, jul. 2004/jul. 2005.

MIRANDA, Maria Irene. Conceitos centrais da teoria de Vygotsky e a prática pedagógica. Ensino em Revista, v. 13, n. 1, jul./jul. 2004/2005. Disponível em:
<https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7921>. Acesso em: 17 maio 2025.

MONTESSORI, Maria. A mente absorvente da criança. Tradução de Wilma Freitas Ronald de Carvalho. Rio de Janeiro: Nórdica, 1987.

MORAES, Dijon De. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Editora Blucher, 2010. E-book. p.25. ISBN 9788521216308. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521216308/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

MUNARI, Bruno. Livro illeggibile MN 1. 12. ed. Mantua: Edizioni Corraini, 2020. ISBN 9788886250153.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008

NESTLÉ BABY&ME. Vygotsky: conheça a contribuição do teórico para a educação infantil. Nestlé, 2025. Disponível em: <https://www.nestlebabyandme.com.br/artigos/vygotsky-teoria>. Acesso em: 18 maio 2025.

Norma, Donald A. O design do dia a dia. Tradução de Ana Deiró. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

OPHICINA POLYGRAPHICA. Bruno Munari. Disponível em: https://ophicinapolygraphica.com/portfolio/bruno_munari_2/. Acesso em: 1 jun. 2025.abr. 2025.

ONU BRASIL. Ser jovem hoje: educação em sexualidade. YouTube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p-cROBCpAWo&t=186s>. Acesso em: 4 maio 2025.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE (OPAS). Saúde sexual e reprodutiva. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/saude-sexual-e-reprodutiva>. Acesso em: 04 abr. 2025.

PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. Dimensionamento humano para espaços interiores. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PAPANEK, Victor. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. 2. ed. rev. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1971.

PEDAGOGIA E ESTRATÉGIAS – REGINA FERNANDES. Teoria do desenvolvimento em Vygotsky. [S. l.]: YouTube, 2022. 6 min. 57 s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ToL1LG9onp4>. Acesso em: 18 maio 2025.

PENSAR CONTEMPORÂNEO. O desenvolvimento cognitivo das crianças segundo Piaget. Pensar Contemporâneo, 3 ago. 2018. Disponível em: https://www.pensarcontemporaneo.com/o-desenvolvimento-cognitivo-das-criancas-segundo-piaget/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 17 maio 2025.

PEREIRA, Leônidas Soares; FRAGOSO, Suely Dadalti. FCECF: um método iterativo composto aplicado ao desenvolvimento de jogos analógicos. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 2016, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: SBC, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333059417_FCECF_um_Metodo_Iterativo_Composto_Aplicado_ao_Desenvolvimento_de_Jogos_Analogicos. Acesso em: 30 jun. 2025.

Perrenoud, Philippe. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. A psicologia da criança. 18. ed. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Porto: Asa, 1993.

PIRES, Michele Ignacio. A educação sexual na primeira infância: elementos para uma abordagem pós-estruturalista. *Periferia*, v. 5, n. 2, p. 64-75, jul./dez. 2013. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Duque de Caxias, Brasil.

POLÍCIA CIVIL DO RIO GRANDE DO SUL. Polícia Civil lança Programa Libertar para prevenção e repressão de crimes sexuais contra crianças e adolescentes. [S. l.], 21 jun. 2024. Disponível em: <https://www.pc.rs.gov.br/policia-civil-lanca-programa-libertar-para-prevencao-e-repressao-de-crimes-sexuais-contra-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 21 jun. 2025.

POLITIZE!. Educação sexual: o que é e como funciona em outros países?. Politize!, 2019. Disponível em: <https://www.politize.com.br/educacao-sexual-o-que-e-e-como-funciona-em-outros-paises/>. Acesso em: 4 maio 2025.

PROGRAMA LIBERTAR RS OFICIAL (@programalibertarrsoficial). Posts. [S. l.], [2024-2025]. Disponível em: <https://www.instagram.com/programalibertarrsoficial/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

PROJETO PESCAR. Programa Libertar realiza palestra para turmas no Hub de Inovação. [S. l.], 28 maio 2024. Disponível em: <https://www.projetopescar.org.br/programa-libertar-realiza-palestra-para-turmas-no-hub-de-inovacao>. Acesso em: 21 jun. 2025.

PROVOCA. “Ainda é um TABU”, afirma a sexóloga CÁTIA DAMASCENO sobre sexualidade [vídeo]. YouTube, 18 jun. 2024. Disponível em: <https://youtu.be/jVMHcW6-vR0>. Acesso em: 3 maio 2025.

PUCPR. Serious game: o que é e quais suas vantagens?. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/serious-game>. Acesso em: 20 jun. 2025.

REAGENTE. O Livro Ilegível e os Pré-livros. Disponível em: <https://reagente1.blogspot.com/2017/12/o-livro-ilegivel-e-os-pre-livros.html>. Acesso em: 1 jun. 2025.

RESNICK, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020. E-book. p.15. ISBN 9786581334130. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581334130/>. Acesso em: 31 mai. 2025.

RFSU – Swedish Association for Sexuality Education. About RFSU. My Body is Mine, [s.d.]. Disponível em: <https://mybody.rfsu.se/es/acerca-de-rfsu/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

RHEE, June. Using Design Thinking in Schools: How to inspire creativity and innovation. Harvard Graduate School of Education, 2016.

RIBEIRO, Maiara. Violência sexual na infância: como prevenir? Portal Drauzio Varella, 12 out. 2022. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/pediatria/violencia-sexual-na-infancia-como-prevenir/>. Acesso em: 28 mar. 2025.

ROCHA, Leiliane. *Como falar sobre sexualidade com as crianças: um guia prático de educação sexual infantil para pais*. 1. ed. Bauru, SP : Astral Cultural, 2024.

ROSA, Ana Paula Marques da; GOI, Mara Elisângela Jappe. Teoria socioconstrutivista de Lev Vygotsky: aprendizagem por meio das relações e interações sociais. *Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 10, 26 mar. 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/10/teoria-socioconstrutivista-de-lev-vygotsky-aprendizagem-por-meio-das-relacoes-e-interacoes-sociais>. Acesso em: 18 maio 2025.

ROSA, Ana Paula Marques da; GOI, Mara Elisângela Jappe. Teoria socioconstrutivista de Lev Vygotsky: aprendizagem por meio das relações e interações sociais. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 10, 26 mar. 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/10/teoria-socioconstrutivista-de-lev-vygotsky-aprendizagem-por-meio-das-relacoes-e-interacoes-sociais>. Acesso em: 22 maio 2025.

ROSA, Juliana Dias da. O método Montessori e o desenvolvimento cognitivo da criança. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro Universitário Internacional UNINTER, Curitiba, 2018.

ROSA, Juliana Dias da. O método Montessori e o desenvolvimento cognitivo da criança. ID on Line: *Revista Multidisciplinar*, [S.l.], v. 15, n. 55, p. 534–552, maio de 2021. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/645/910>. Acesso em: 22 maio 2025.

SALEN, Katie. Katie Salen. [S. l.], [2024-2025]. Disponível em: <https://www.katiesalen.me/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1*. São Paulo: Blucher, 2012.

SANCHES, Murillo. Quem é Katie Salen e porque você deveria se importar com isso. Medium, [S. l.], 26 ago. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@musanches/quem-%C3%A9-katie-salen-e-porque-voc%C3%AA-deveria-se-importar-com-isso-c29806775c11>. Acesso em: 21 jun. 2025.

SANTOS, Laudeci Nunes dos; BATISTA, Flóida Moura Rocha Carlesso. Importância do lúdico na educação infantil. *Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia*, Curitiba, v. 8, n. 22, p. 1–12, 2021. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-4785>. Acesso em: 28 maio 2025.

SANTOS, Laudeci Nunes dos; BATISTA, Flóida Moura Rocha Carlesso. Importância do lúdico na educação infantil. *Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia*,

Curitiba, v. 8, n. 22, p. 1–12, jul. 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/379821330_Importancia_do_ludico_na_educacao_infantil. Acesso em: 28 maio 2025.

SANTOS, Maria Aparecida; SILVA, João Carlos da. Brincar social espontâneo na educação de infância: um estudo. *Revista Brasileira de Sexualidade Humana*, v. 99, p. 74-85, 2023. Disponível em: https://www.rbsh.org.br/revista_sbrash/article/view/99/74. Acesso em: 27 abr. 2025.

SANTOS, Maria Aparecida; SILVA, João Carlos da. Conquistas e desafios das educadoras e educadores atuantes em educação sexual. *Revista Brasileira de Sexualidade Humana*, v. 99, p. 74-85, jul./dez. 2023. Disponível em: https://www.rbsh.org.br/revista_sbrash/article/view/99/74. Acesso em: 27 abr. 2025.

SANTOS, Pedro Henrique. Serious games: como jogos sérios podem ajudar a construir um mundo melhor. *Superinteressante*, 10 mar. 2022. Disponível em: <https://super.abril.com.br/coluna/newsgames/serious-games-como-jogos-serios-podem-ajudar-a-construir-um-mundo-melhor/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SHELL, Jesse. *A arte de game design: o livro original*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SCHFFER, Carmen Cristina Rodrigues. Fundamentos da teoria piagetiana do desenvolvimento cognitivo. *Paideia, Belo Horizonte*, v. 17, n. 27, 2022. Disponível em: <https://revista.fumec.br/index.php/paideia/article/view/9461>. Acesso em: 15 maio 2025.

SCHFFER, Carmen Cristina Rodrigues. Fundamentos da teoria piagetiana do desenvolvimento cognitivo. *Paidéia, Belo Horizonte*, v. 17, n. 27, p. 1–10, 22 dez. 2022. Disponível em: <https://revista.fumec.br/index.php/paideia/article/view/9461>. Acesso em: 11 maio 2025.

SILVA, Aline da. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. *Revista Científica da Funepe, [S.l.]*, v. 1, n. 1, p. 9–16, jan. 2015. Disponível em: <https://periodicos.funepe.edu.br/index.php/reciff/article/view/10/9>. Acesso em: 29 maio 2025.

SILVA, Cristiane da. Influência do lúdico nos anos iniciais segundo Roger Caillois. *Revista Educação Pública*, v. 22, n. 35, 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/35/influencia-do-ludico-nos-anos-iniciais-segundo-roger-caillois>. Acesso em: 20 jun. 2025.

STAR OBSERVER. France to introduce gender equality and consent lessons in schools. *Star Observer, Austrália*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.starobserver.com.au/news/france-to-introduce-gender-equality-and-consent-lessons-in-schools/235018>. Acesso em: 10 jun. 2025.

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob. *This is service design thinking: basics, tools, cases*. Amsterdam: BIS Publishers, 2010.

SUPERAUTOR. Os 4 Ps da Aprendizagem criativa: como colocá-los em prática? SuperAutor, 12 abr. 2021. Disponível em: https://www.superautor.com.br/os-4-ps-da-aprendizagem-criativa-como-coloca-los-em-pratica/?utm_source. Acesso em: 31 maio 2025.

TENENTE, Luiza. Educação sexual na escola pode evitar casos de abuso; saiba o que as crianças devem aprender. G1 Educação, 15 set. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/09/15/educacao-sexual-na-escola-pode-evitar-casos-de-abuso-saiba-o-que-as-criancas-devem-aprender.ghtml>. Acesso em: 04 abr. 2025. - renata

THE GUARDIAN. 'I was raped at the age of 10': accounts of sexual abuse and harassment at 1,664 UK primary schools reported. The Guardian, Reino Unido, 22 mar. 2025. Disponível em: https://www.theguardian.com/world/2025/mar/22/raped-at-the-age-of-10-accounts-of-sexual-abuse-and-harassment-at-1664-uk-primary-schools-reported?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 11 jun. 2025.

TONETTO, Leandro Miletto; DA COSTA, Filipe Campelo Xavier. Design emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. Strategic Design Research Journal, v. 4, n. 3, p. 132–140, 2011. DOI: 10.4013/sdrj.2011.43.04. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273862410_Design_Emocional_conceitos_abordagens_e_perspectivas_de_pesquisa. Acesso em: 31 maio 2025.

UNESCO. Comprehensive sexuality education: For healthy, informed and empowered learners. UNESCO. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/health-education/cse>. Acesso em: 25 out. 2025.

UNESCO. Orientações técnicas internacionais de educação em sexualidade: uma abordagem baseada em evidências. Brasília: UNESCO, 2019. Tradução: David Harrad. Revisão técnica: Setor de Educação da Representação da UNESCO no Brasil. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371950_por. Acesso em: 10 jun. 2025.

UNESCO. UNESCO and Sweden highlight sexuality education as a catalyst for development. UNESCO, 24 abr. 2023. Disponível em: https://www.unesco.org/en/articles/unesco-and-sweden-highlight-sexuality-education-catalyst-development?utm_source. Acesso em: 10 jun. 2025.

UNICEF. Desenvolvimento infantil. UNICEF Brasil. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/desenvolvimento-infantil>. Acesso em: 22 maio 2025.

UNIVERSO DA PSICOLOGIA. Zona de Desenvolvimento Proximal (Vygotsky) explicada (com exemplos). YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=33dvJXFbpl>. Acesso em: 18 maio 2025.

VILELA, Maria Helena. Sexualidade da criança – atenção para pais e educadores. Conversa de Menina. Disponível em: <https://www.conversademenina.com.br/author/danae01/page/98/>. Acesso em: 29 maio 2025.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. Organização de Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner e Ellen Souberman. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em:

https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACA O.MENTE.pdf. Acesso em: 22 maio 2025.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. Organização de Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner e Ellen Souberman. Coordenação da tradução: Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos – Departamento de Ciências Biomédicas da USP. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em:

https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACA O.MENTE.pdf. Acesso em: 17 maio 2025.

WHEELER, Alina. Design de identidade de marca. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

WHO – World Health Organization. Comprehensive sexuality education. World Health Organization, [s.d.]. Disponível em:

https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/comprehensive-sexuality-education/?utm_source. Acesso em: 10 jun. 2025.

APÊNDICES

A. Para as entrevistas contextuais foram utilizados 3 tipos diferentes de questões para explorar cada nicho dos entrevistados:

1) Profissionais da área de educação

- Qual sua idade e sua formação? (caso não tiver pode informar que não tem).
- Qual o seu entendimento acerca da educação sexual?
- Durante sua formação você teve algum contato com este tema? Se sim, como foi? (Durante disciplinas obrigatórias? Optativas?...)
- Isso é abordado de alguma maneira dentro do ambiente escolar? Se sim, pode me narrar como é feito? E se tiver alguma situação que lhe marcou poderia comentar?
- Você se sente seguro e confortável para conversar sobre o tema com as crianças? (Tem algum direcionamento?)
- As crianças possuem dúvidas sobre o tema educação sexual/sexualidade? Se sim, quais perguntas são recorrentes? E de qual forma são respondidas?
- Na sua visão você teria alguma sugestão de como abordar o tema com as crianças? (pode contar alguma experiência que passou)
- Existe algum tipo de conversa com os pais referente a este tema? (Ex.: reunião, material didático)

2) Profissionais da área de saúde

- Qual o seu entendimento acerca da educação sexual?
- Durante sua formação você teve algum contato com este tema? Se sim, como foi? (Durante disciplinas obrigatórias? Optativas?...)
- Como elas chegam ao consultório? (ex.: pelos pais, sugestão da escola...)
- Existe algum tipo de conversa com os pais referente a este tema? (Ex.: reunião, material didático)
- Como é o primeiro contato com as crianças?
- Como é feita a abordagem no consultório? Quais meios são utilizados para entender se caso ocorreu algum abuso sexual?
- Os casos de abusos normalmente acontecem onde? (Ex.: escola, casa...)
- Tem alguma sugestão de como abordar o tema com as crianças? E quais as melhores abordagens?

3) Pais

- Qual o seu entendimento acerca da educação sexual?
- Se o seu filho lhe questiona algo relacionado ao corpo e seu desenvolvimento, como você reage? (ex.: normal, assustado, repreende)
- Você conversa com seu filho sobre assuntos relacionados à sexualidade? Se sim, como é essa conversa/abordagem?
- Você se sente preparado e confortável para conversar sobre o tema?
- Você acredita que essa conversa seja responsabilidade de quem? (pais? escola?)
- Você acredita que esse tema é importante de ser abordado? Se sim, você teria alguma sugestão de como abordar o tema com as crianças?

B. Para os testes do jogo foram selecionados: uma criança de 8 anos do sexo masculino e uma criança de 4 anos do sexo feminino.

Os testes se basearam em seguir os seguintes passos:

- Explique para a criança o enredo da história: a criança vai passar as férias em um acampamento, onde vai precisar explorar todos os locais do jogo e responder as perguntas corretamente para conseguir ganhar um PIN de cada local.
- Todos os jogadores devem completar o cartão postal com pelo menos 5 PINs (um de cada local). Esse cartão postal vai ser entregue no final do jogo para as crianças colarem os PINs.
- Todos que completarem o jogo se tornam GUARDIÕES! (o enredo pode ser complementado para dizer que é um jogo sobre segurança e proteção).
- Líder saiba que cada local possui um significado: Montanha- exploração, local alto e de difícil acesso; Lago - propício para diversão mas também precisa de supervisão de um adulto; Cabana do líder- local seguro; Cabana de dormir - local onde as crianças dormem; Fogueira- local para ser uma roda de conversa onde todos possam ser ouvidos. Esses locais do jogo são semelhantes a locais da vida real, e cada significado pode mudar dependendo do contexto que o líder for jogar. A explicação dos locais pode ser a base para cada criança entender um pouco mais do acampamento.

- O jogo começa da esquerda para a direita ou da menor criança para a maior (fica a critério do Líder).
- Cada criança deve escolher um personagem e juntos devem colocar no tabuleiro os locais da Cabana do Líder, Cabana de Dormir e Fogueira. E pode ser dito nesta etapa também sobre a carta bônus ou avisar de surpresa durante o jogo.
- Depois de escolherem os locais e seus personagens, o jogo pode iniciar.
- A criança que começa escolhe o local e responde a primeira pergunta. Se acertar passa a vez para o colega, se não souber a resposta pode pedir ajuda para o colega, ou ela pode não responder. Se caso acertar ganha 1 PIN, se pedir ajuda e ambas as crianças responderem juntos ganham um PIN cada, e se ela não responder pode seguir a rodada.
- Comendo o jogo vai ter um papel com uma divisão no meio, onde cada lado significa certo e errado/toque bom ou toque ruim/pode ou não pode. Esse papel deve ser colocado a uma certa distância da onde as crianças estão jogando pois é uma dinâmica de movimentação. No meio das cartas normais terão as cartas bônus que são perguntas de certo ou errado, onde o líder precisa avisar que é essa carta bônus de movimento e ler a pergunta da carta, após a leitura o líder deve dizer “já” e as crianças devem correr para colocar o PIN de pontuação no local correto do papel. Ganha um ponto quem acertar o local correto da resposta.
- Após todas as crianças terem passados por todos os locais e respondido as perguntas/feitas às ações de movimento o jogo termina e devem colar seus PINs no cartão postal que o líder vai entregar, e somar a pontuação das cartas bônus, se tiverem mais de 2 pontos podem ganhar uma recompensa extra (adesivo que vai ser entregue apenas no jogo real, no teste não vai ter um presente para quem conseguir os pontos).

C. O Dossiê do presente trabalho pode ser acesso pelo link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1IKHZpwQgfVmv-TDo9kzSHBlr2grtV9Hy?usp=sharing>