# PLANEJAMENTO DE VALIDAÇÃO DE SERIOUS GAME ACERCA DA EDUCAÇÃO SEXUAL PARA ADOLESCENTES

Maria Julia E. de Almeida (UEM), Heitor Hortensi Sesnik (UEM), Leticia Baio de Souza (UEM), Gabriel Zanin Sanguino (UEM), Gabriela Tavares Magnabosco (UEM). E-mail: pg406764@uem.br

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências da Saúde, Maringá, PR.

**Ciências da Saúde: Enfermagem de Saúde Pública**

**Palavras-chave:** Educação Sexual; Infecções Sexualmente Transmissíveis; Tecnologia Educacional.

## RESUMO

A adolescência é uma fase crucial para o desenvolvimento da sexualidade, pois envolve mudanças biológicas, psicológicas e sociais. A Educação Sexual se torna essencial nesse período para evitar riscos de infecções sexualmente transmissíveis e gravidez na adolescência. A abordagem desse tema por meio de jogos lúdicos educativos é uma estratégia eficaz, tornando o aprendizado mais interativo, divertido e envolvente, estimulando a comunicação e tomada de decisão, aumentando assim a probabilidade que as informações sejam absorvidas. **Objetivos:** planejar a validação com experts um serious game previamente construído acerca da Educação Sexual com foco na prevenção das IST com adolescentes. **Metodologia:** Trata-se de um estudo metodológico, de abordagem quantitativa, com o desenvolvimento de uma tecnologia leve de aprendizagem, representado por um serious game em forma de tabuleiro humano, composto por 35 questões, com a finalidade fortalecer a aprendizagem para jovens e adolescentes. Para a operacionalização do estudo, seguida das seguintes etapas: apresentação do serious game, convite para validação, validação do conteúdo do jogo, análise das considerações dos experts, adequação do conteúdo conforme orientações dos juízes. **Resultados e discussão**: Espera-se que o jogo apresente clareza, objetividade, pertinência e relevância, alcançando Índice de Validade de Conteúdo satisfatório, a fim de favorecer o engajamento juvenil, a participação ativa e o diálogo sobre sexualidade e prevenção de IST, além de estimular a autonomia, a reflexão crítica e a adoção de comportamentos sexuais mais seguros. **Conclusão:** A tecnologia apresenta potencial como ferramenta acessível e replicável de Educação em Saúde, podendo contribuir para práticas educativas inovadoras em contextos escolares e de saúde.

## INTRODUÇÃO

A adolescência é a fase da vida na qual a sexualidade se desenvolve, uma vez que compreende o período do início da capacidade reprodutiva e da

manifestação da sexualidade, além das mudanças biológicas, psicológicas e sociais, período se é repleta de necessidades de relacionamentos interpessoais, da preocupação e curiosidade. Sendo assim, a educação sexual se torna importante nesta fase, pois a chegada de novos assuntos e da atividade sexual de forma precoce aumenta o risco de transmissão e contágio por Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) ou uma gravidez não planejada (FERREIRA;SILVA, 2020).

Segundo Paulo Freire (1996), o conhecimento se dá a partir da construção do mesmo, onde a transferência não acontece de forma obrigatória, mas com a disponibilização de meios para que haja sua produção. Assim, é evidente que a utilização de metodologias lúdico-educativas para o desenvolvimento de conhecimentos é necessária, uma vez que estimula a construção dos saberes por meio da imaginação, criatividade e cooperação, além de tornar o estudo mais divertido (SOUZA; MOURA, 2021).

As tecnologias educacionais, como serious games, têm como finalidade viabilizar o ensino e a construção de conhecimentos por meio dos componentes teóricos. Sendo assim, as atividades lúdicas atuam como facilitadoras do aprendizado (CARVALHO *et al.*, 2021). Dessa forma, o presente estudo teve como objetivo validar, com experts, o conteúdo, a autenticidade e a interface informacional e de aplicação de um serious game sobre a educação sexual, previamente construído, com foco na prevenção das IST entre jovens e adolescentes.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de um estudo metodológico, de abordagem quantitativa, com o planejamento de validação de uma tecnologia de aprendizagem, representado por um serious game em forma de tabuleiro humano, o qual tem como finalidade identificar a autenticidade da metodologia como forma de aprendizagem para jovens e adolescentes. A metodologia que será validada foi construída a partir de referenciais bibliográficos científicos acerca da temática abordada.

O estudo contará com experts para a validação do conteúdo do jogo que serão selecionados por meio do currículo inserido na plataforma Lattes do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). A amostra será selecionada por conveniência a partir da metodologia adaptada de Fehring (1986), que dispõem de critérios para a seleção de especialistas.

Para a avaliação quanto ao conteúdo, autenticidade e interface informacional e de aplicação do serious game, será utilizada a Escala de Likert de quatro pontos. Os itens serão avaliados quanto à clareza, simplicidade, credibilidade, variedade e pertinência. Além disso, a avaliação de cada questão terá um espaço para que cada juiz deixe sua sugestão e consideração.

O convite para os experts selecionados por meio de será realizado por contato via por endereço eletrônico disponível na Plataforma Lattes, a partir do envio de uma carta convite contendo as principais informações acerca da pesquisa e o link da plataforma do *Google Forms*, onde será incluída uma seção para a caracterização dos participantes, a metodologia para a avaliação do conteúdo, autenticidade e interface do jogo, seguido das questões de validação.

Os dados coletados serão codificados e inseridos em planilhas do software *Microsoft Excel*. Para a validação do conteúdo das questões do jogo educativo será utilizado o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) através da soma do número de experts em concordância positiva em cada item avaliado dividido pelo número total de experts. Considerar-se-á o nível escalar do IVC baseado na média, sendo a soma de IVC dividida pelo número total de itens. Serão considerados adequados os itens que receberam concordância positiva maior ou igual a 0,8 no IVC (YUSSOF, 2019). Os dados referentes à caracterização dos participantes serão analisados por meio de estatística descritiva.

Após a análise das considerações do experts, as sugestões e alterações apontadas pelos juízes serão discutidas pela equipe de pesquisa, considerando sua pertinência e contribuição para o aprimoramento da tecnologia. As modificações consideradas necessárias serão incorporadas ao jogo e, caso as alterações impliquem mudanças substanciais, poderá ser realizada uma nova rodada de validação.

A participação dos experts será condicionada à leitura e ao aceite do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), disponibilizado na plataforma de coleta de dados. O estudo foi aprovado pelo Comitê Permanente de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Estadual de Maringá, sob Parecer nº 8.579.755 (CAAE nº 99450526.7.0000.0104), e será conduzido em conformidade com as Resoluções nº 466/2012 e nº 674/2022 do Conselho Nacional de Saúde, bem como com o Ofício Circular nº 002/2021, referente a pesquisas realizadas em ambiente virtual.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando que a etapa de validação ainda está em andamento, este estudo não apresenta, até o momento, resultados referentes à avaliação pelos experts, todavia é apresentado os aspectos procedimentais de planejamento desta etapa do estudo. Foi desenvolvido um serious game de mitos e verdades, estruturado como um tabuleiro humano, com dois tabuleiros de dez casas numeradas, dados com faces de valores entre zero e dois e 35 questões sobre sexualidade e prevenção das infecções sexualmente transmissíveis (IST), com respostas “mito” ou “verdade”, acompanhadas de explicações.

A dinâmica envolve dois participantes, que percorrem simultaneamente os tabuleiros. Em cada rodada, o aplicador seleciona aleatoriamente uma questão, respeitando progressivamente a complexidade dos conteúdos, e o participante dispõe de dez segundos para respondê-la. O acerto permite avançar o número de casas correspondente ao resultado do dado.

Metodologias lúdicas de aprendizagem podem favorecer a interação, a participação ativa e o diálogo, além de possibilitar o esclarecimento de dúvidas de forma dinâmica, distanciando-se do modelo expositivo tradicional, especialmente pertinente diante de possíveis constrangimentos relacionados à abordagem da sexualidade (ILSKENS *et al*, 2022).

Espera-se que a tecnologia contribua para ampliar os conhecimentos sobre IST, estimular a reflexão crítica, a autonomia e a tomada de decisões responsáveis

relacionadas à saúde sexual e reprodutiva. Além da construção de conhecimentos, o serious game busca favorecer a reflexão sobre situações cotidianas relacionadas à sexualidade e à adoção de comportamentos seguros. Como produto final, pretende-se disponibilizar uma tecnologia acessível e replicável em contextos escolares e de saúde, contribuindo para práticas educativas inovadoras e alinhadas às necessidades de adolescentes e jovens.

## CONCLUSÕES

Foi desenvolvido um jogo lúdico-educativo sobre educação sexual e prevenção das IST, utilizando o tabuleiro humano como estratégia interativa de ensino. A tecnologia apresenta potencial para estimular a participação, o diálogo e a reflexão sobre práticas sexuais seguras. A validação por experts está em andamento e contribuirá para seu aprimoramento e futura aplicação em contextos escolares e de saúde.

## REFERÊNCIAS

CARVALHO, I. C. N. de .; NASCIMENTO, M. O. de F. .; PINTO, A. C. S. .; MELO, E. R. F. de; CARVALHO, G. R. N. de; SANTOS, M. C. T. dos. Educational technology: Nursing and educational games in health education . **Research, Society and Development**, *[S. l.]*, v. 10, n. 7, p. e18710716471, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i7.16471. Acesso em: 29 ago. 2026

SOUSA, F. V. P. de .; MOURA, A. S. B. . O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto. **Ensino em Perspectivas**, *[S. l.]*, v. 2, n. 4, p. 1–10, 2021. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6397. Acesso em: 29 ago. 2026

FERREIRA, L. S.; DA SILVA, M. G. B. Abordagem na educação sexual de adolescentes em ambiente escolar: Relato de experiência. **Textura**, v. 14, n. 1, p. 65-74, 6 nov. 2020. Acesso em: 29 ago. 2026 Disponível em: https://doi.org/10.22479/texturav14n1p65-74. Acesso em: 29 ago. 2026.

YUSOFF, M. S. B. ABC of content validation and content validity index calculation. **Educ Medic J**. v. 11, n. 2, p. 49-54, 2019. doi: 10.21315/eimj2019.11.2.6

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.7

ILSKENS, K.; WRONA, K. J.; DOCKWEILER, C.; FISCHER, F. An evidence map on serious games in preventing sexually transmitted infections among adolescents: systematic review about outcome categories investigated in primary studies. **JMIR Serious Games**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. e30526, 2 fev. 2022. DOI: 10.2196/30526. Disponível em: https://doi.org/10.2196/30526. Acesso em: 29 ago. 2026