

Jogo ‘memórias silenciadas’: um recurso educacional lúdico como ferramenta no enfrentamento da violência doméstica

‘Silenced memories’ game: a playful educational resource as a tool in combating domestic violence

¹ Beatriz Pereira Alves  

² Marcelo Costa Fernandes  

³ Kerle Dayana Tavares de Lucena  

RESUMO

As memórias relacionadas a experiências traumáticas constituem um elemento central para compreender a complexidade e a profundidade do impacto da violência doméstica. Nesse cenário, considerando que muitas vítimas apresentam dificuldades em expressar verbalmente suas vivências devido aos gatilhos emocionais acionados pelas lembranças traumáticas, este estudo teve como objetivo relatar a experiência de desenvolvimento de um produto educacional em formato de jogo da memória. O recurso foi criado para promover a educação sobre as diferentes formas de violência doméstica, apresentar aspectos fundamentais da Lei Maria da Penha e orientar sobre possibilidades de apoio e proteção disponíveis nesses casos. Trata-se de um relato de experiência referente à construção do recurso educacional proveniente de uma dissertação de Mestrado. Para sua elaboração, adotou-se como referencial teórico-metodológico a Teoria da Aprendizagem Significativa, de David Ausubel, a fim de favorecer a assimilação crítica e contextualizada dos conteúdos. O jogo “Memórias Silenciadas” caracteriza-se como uma estratégia pedagógica que utiliza a ludicidade para abordar a violência doméstica de maneira sensível e reflexiva. Fundamentado nos princípios da Aprendizagem Significativa, o produto foi concebido para integrar os conhecimentos prévios das participantes aos novos conteúdos, estimulando o pensamento crítico, o diálogo mediado e a conscientização sobre o tema.

Palavras-chave: violência contra a mulher. violência por parceiro íntimo. violência doméstica. educação em saúde.

Abstract

Memories related to traumatic experiences constitute a central element in understanding the complexity and depth of the impact of domestic violence. In this context, considering that many victims experience difficulties in verbally expressing their experiences due to emotional triggers activated by traumatic memories, this study aimed to report the experience of developing an educational product in the form of a memory game. The resource was designed to promote education about the different forms of domestic violence, present fundamental aspects of the Maria da Penha Law, and provide guidance on available support and protection options in such cases. This is an experience report on the development of an educational resource derived from a Master's dissertation. The Meaningful Learning Theory proposed by David Ausubel was adopted as the theoretical and methodological framework for its development, aiming to promote the critical and contextualized assimilation of the content. The game “Silenced Memories” is characterized as a pedagogical strategy that uses playfulness to address domestic violence in a sensitive and reflective manner. Grounded in the principles of Meaningful Learning, the product was designed to integrate participants' prior knowledge with new content, stimulating critical thinking, mediated dialogue, and awareness of the topic.

Keywords: violence against women. intimate partner violence. domestic violence. health education.

1 Enfermeira graduada pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Cajazeiras, Paraíba, Brasil. Mestra em Ensino em Saúde e Tecnologia pela Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas – UNCISAL, Maceió, Alagoas, Brasil. Servidora Efetiva do Hospital da Mulher Dra Nise da Silveira, Maceió, Alagoas, Brasil.

2 Enfermeiro. Doutor pelo Programa de Pós-Graduação Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde da Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, Ceará. Docente da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Cajazeiras, Paraíba, Brasil.

3 Enfermeira, Mestre e Doutora pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa, Paraíba, Brasil. Docente da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas – UNCISAL, Maceió, Alagoas, Brasil.

1 INTRODUÇÃO

A violência doméstica configura-se como uma grave violação dos direitos humanos e revela-se um fenômeno multifacetado, cujos impactos ultrapassam o momento da agressão e reverberam de forma prolongada na vida das vítimas, especialmente no âmbito psíquico (Lima; Santos, 2022).

Embora comumente associada à violência física, trata-se de uma prática que assume diferentes expressões, como a violência psicológica, verbal, sexual, patrimonial, moral, tecnológica, além do feminicídio — sua manifestação mais extrema (Ramos, Morais, Santos, 2022). Essas formas de violência operam de maneira articulada, reforçando ciclos de dominação, silenciamento e vulnerabilidade, o que dificulta tanto o reconhecimento das situações abusivas quanto a busca por apoio e o rompimento do vínculo com o agressor (Araújo; Buiati, 2024).

As memórias oriundas das experiências traumáticas constituem um componente central para a compreensão da profundidade do impacto da violência doméstica e essas memórias, por sua vez, frequentemente recorrentes e involuntárias, influenciam de forma substancial os processos cognitivos, emocionais e relacionais das vítimas, afetando a construção da subjetividade, a saúde mental e o cotidiano de quem vivência tais situações (Santos; Bionês; Ferreira, 2020).

Diante desse contexto, e considerando que muitas vítimas enfrentam dificuldades em verbalizar suas experiências devido aos gatilhos emocionais ativados pelas memórias traumáticas, surgiu a proposta de desenvolvimento de um jogo da memória com caráter educativo. A ideia é proporcionar, por meio da ludicidade, um espaço de aprendizagem, conscientização e acolhimento que favoreça o reconhecimento das diversas formas de violência doméstica, a Lei Maria de Penha e as formas de ajuda disponíveis em tais casos.

Os jogos educativos têm se mostrado recursos pedagógicos eficazes na abordagem de temáticas complexas, especialmente por aliar aspectos cognitivos e interativos ao processo de ensino-aprendizagem, independentemente da faixa etária ou nível de escolarização (Barros; Miranda; Costa, 2019).

A escolha pelo jogo da memória, em detrimento de outros formatos educativos, fundamenta-se em suas características específicas que dialogam diretamente com as necessidades do público-alvo e com a complexidade da temática abordada. Trata-se de uma ferramenta lúdica de fácil compreensão, baixo custo, acessível a diferentes faixas etárias e níveis de escolaridade, o que amplia seu potencial de uso em diversos contextos educativos e comunitários (Pavnoski et al., 2023).

Além disso, o jogo da memória possibilita uma abordagem gradual e não invasiva de conteúdos sensíveis, promovendo um contato menos ameaçador com a temática da violência doméstica. Por meio da associação entre imagens e conceitos, estimula a atenção e facilita a assimilação das informações. Diferentemente de estratégias expositivas, favorece uma aprendizagem ativa, respeitando o ritmo do participante. Seu caráter interativo e repetitivo contribui para a consolidação do conhecimento, ao mesmo tempo em que cria um ambiente acolhedor, que favorece a identificação das formas de violência, a compreensão da Lei Maria da Penha e o reconhecimento das possibilidades de apoio e denúncia.

Assim, objetivou-se relatar a experiência sobre o desenvolvimento de um produto educacional em formato de jogo da memória voltado para a educação das diferentes formas de apresentação da violência doméstica, da lei Maria da Penha, bem como, das opções de ajuda, necessária nestes casos.

2 METODOLOGIA

Este estudo configura-se como um relato de experiência acerca do desenvolvimento de um produto educacional em formato de jogo da memória, proveniente da dissertação de mestrado intitulada “Efetividade do serviço ‘Rede Delas’ no enfrentamento da violência doméstica: uma avaliação a partir dos discursos das usuárias”, da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL). A construção do jogo foi orientada pela Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, assumida como referencial teórico-metodológico para fundamentar todas as etapas de concepção, elaboração e organização do material.

A metodologia de desenvolvimento do produto foi organizada em cinco etapas: (1) diagnóstico da necessidade educativa, (2) definição da base de conteúdos, (3) delineamento do design instrucional, (4) desenvolvimento do jogo e (5) apreciação por especialistas.

Inicialmente, realizou-se o diagnóstico da necessidade educativa a partir dos achados da pesquisa de mestrado que deu origem ao produto. Os discursos das usuárias do serviço “Rede Delas” evidenciaram dificuldades no reconhecimento das diferentes formas de violência doméstica, lacunas no conhecimento sobre a Lei Maria da Penha e desconhecimento dos canais formais de apoio e proteção. Além disso, emergiu a necessidade de estratégias educativas sensíveis, que não se baseassem apenas na exposição verbal direta, considerando que muitas mulheres apresentam dificuldades em falar sobre suas vivências em razão de gatilhos emocionais associados às memórias traumáticas. Nesse contexto, o jogo da memória foi escolhido por possibilitar uma abordagem gradual, simbólica e não invasiva do tema, favorecendo a participação ativa, a identificação com as situações representadas e a aprendizagem mediada pelo diálogo.

Na etapa seguinte, definiu-se a base de conteúdos que subsidiaria a construção do material. Os tipos de violência doméstica foram estabelecidos a partir da Lei Maria da Penha (Lei nº 11.340/2006), que reconhece as violências física, psicológica, sexual, patrimonial e moral, além das contribuições da literatura científica atual sobre violência de gênero. As orientações sobre proteção e enfrentamento foram fundamentadas em documentos oficiais, materiais técnicos da rede de atenção às mulheres em situação de violência e produções científicas sobre educação em saúde, acolhimento e encaminhamento na rede de apoio. Essa base garantiu consistência conceitual, legal e ética ao conteúdo dos cards.

O design instrucional do produto foi estruturado a partir da definição de objetivos educacionais claros: promover o reconhecimento das diferentes formas de violência doméstica, ampliar o conhecimento sobre a Lei Maria da Penha, fortalecer a identificação de estratégias de apoio e estimular a reflexão crítica sobre os direitos das mulheres. Para cada categoria de carta, foram estabelecidas aprendizagens esperadas:

- cartas das vítimas: identificar a forma de violência presente e reconhecer situações cotidianas de abuso;
- carta relacionada à Lei Maria da Penha: compreender sua finalidade e importância como instrumento de proteção;
- carta do pedido de ajuda: conhecer possibilidades de apoio institucional e comunitário;
- carta de encerramento: refletir criticamente sobre a finalidade e importância do jogo educativo.

Essas categorias foram pensadas para favorecer a progressão da aprendizagem representacional, conceitual e proposicional, conforme a Teoria da Aprendizagem Significativa. Na etapa de desenvolvimento do jogo, foram definidos o número de pares e os tipos de cartas, imagens, cores e conteúdos.

Embora o produto ainda não tenha passado por validação direta junto ao público-alvo, ele foi submetido à apreciação de especialistas no momento da defesa da dissertação de mestrado, ocorrida em julho de 2025. Esses

especialistas, integrantes da banca examinadora, possuíam formação nas áreas da saúde, ensino e pesquisa acadêmica. O material foi avaliado quanto à pertinência pedagógica, clareza conceitual, adequação ética e coerência com os objetivos educacionais propostos. O produto foi aprovado sem necessidade de alterações estruturais ou de conteúdo, sendo recomendadas etapas futuras de validação empírica com o público-alvo e ampliação de sua aplicação na rede de atenção às mulheres.

2. 1 Descrição e dinâmica do produto educacional

Intitulado “Memórias Silenciadas”, trata-se de um jogo de cartas cujo objetivo é encontrar pares de cartas idênticas, podendo ser aplicado a dois jogadores ou em grupos, sendo recomendada a participação de 6 a 15 pessoas por sessão, número considerado ideal para favorecer a interação, o diálogo e a escuta coletiva. A duração estimada da atividade varia entre 40 e 60 minutos, considerando o tempo de explicação das regras, a realização do jogo, as discussões mediadas a cada par encontrado e o momento final de reflexão.

A aplicação do jogo requer a presença de um mediador com formação ou experiência mínima nas áreas de saúde, educação, serviço social, psicologia ou afins, além de conhecimentos básicos sobre violência doméstica, Lei Maria da Penha, rede de proteção e estratégias de acolhimento. É desejável que esse mediador possua habilidades de comunicação, escuta sensível e manejo de situações emocionalmente delicadas, uma vez que a temática pode suscitar lembranças ou reações emocionais nas participantes. Recomenda-se, ainda, que tenha noções de encaminhamento para a rede de apoio, caso surjam demandas espontâneas durante a atividade.

O jogo pode ser utilizado em diferentes contextos institucionais e comunitários, como Unidades Básicas de Saúde (UBS), Centros de Referência de Assistência Social (CRAS), Centros de Referência Especializados de Assistência Social (CREAS), grupos terapêuticos, rodas de conversa, instituições educacionais, projetos de extensão universitária e espaços vinculados à rede de atenção às mulheres em situação de violência. Seu uso é especialmente indicado em atividades grupais educativas, voltadas à promoção de direitos, prevenção da violência e fortalecimento de estratégias de enfrentamento.

Assim como nos jogos de memória tradicionais, as cartas são embaralhadas e dispostas viradas para baixo. Cada jogador ou grupo, por sua vez, tenta virar duas cartas para encontrar os pares correspondentes. Caso as cartas não sejam idênticas, elas são viradas novamente para baixo e a vez passa para o próximo jogador ou grupo.

O diferencial deste jogo está no fato de que, ao encontrar um par, o jogador ou grupo retira as cartas da mesa, e o mediador deve então ler o conteúdo do card correspondente ao par encontrado. Por exemplo, se o par encontrado corresponder a uma vítima de violência doméstica, o mediador localizará o respectivo card e fará a leitura do discurso nele presente. Em seguida, conduzirá uma discussão com o grupo da vez, incentivando a identificação da forma de violência sofrida pela vítima, com base nas sugestões de perguntas contidas no próprio card. Caso o par encontrado esteja relacionado à Lei Maria da Penha, o mediador deverá promover uma discussão sobre essa legislação. Da mesma forma, se o par for referente ao pedido de ajuda, será iniciada uma conversa sobre as formas de apoio e recursos disponíveis para as vítimas.

O jogo termina quando todos os pares forem encontrados, e vence o jogador ou grupo que tiver formado o maior número de pares. É importante destacar, contudo, que o número de pares deste jogo em específico, pode permitir a ocorrência de empates, pois o objetivo principal não é a vitória, mas sim a conscientização sobre a temática da violência doméstica. Ao final do jogo, o mediador deve realizar a leitura do card final, propondo uma reflexão conjunta sobre a experiência vivenciada durante a atividade.

Desenvolvido a partir da pesquisa da dissertação de mestrado “Efetividade do serviço ‘Rede Delas’ no enfrentamento da violência doméstica: uma avaliação a partir dos discursos das usuárias”, o jogo da memória

se enquadra na categoria de material didático/instrucional e se apresenta como uma proposta de ensino voltada para a educação sobre as diferentes manifestações de abusos, e opções de ajuda/apoio perante esses casos. Seu público-alvo inicial são mulheres com mais de 18 anos.

O produto educacional foi planejado para ser aplicado inicialmente em formato físico, o que não impede sua posterior conversão para o formato digital. Ele apresenta dez pares de cartas, 10 cards de condução correspondentes às cartas e um card para condução do encerramento do jogo. No canto superior direito de cada card, foi inserido a logomarca do GP MULHER, subgrupo que compõe o Grupo de Pesquisa Saúde e Comunidade (GPESC), cadastrado no Diretório de Grupo de Pesquisa (DGP) do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e que possui como objetivo, despertar mulheres contra a violência doméstica.

As ilustrações foram geradas por inteligência artificial e pensadas para promover diversidade e representatividade, reforçando que não existe um perfil único de vítima de violência doméstica. A escolha da cor lilás possui intencionalidade simbólica, por sua associação histórica com o movimento feminista, com a campanha Agosto Lilás e com espaços institucionais de acolhimento, como a Sala Lilás (Silva et al., 2023; Unterkircher et al., 2024).

3 RESULTADOS

Abaixo, segue o produto educacional em formato de jogo da memória.

Figura 1: Cartas do jogo da memória (frente).



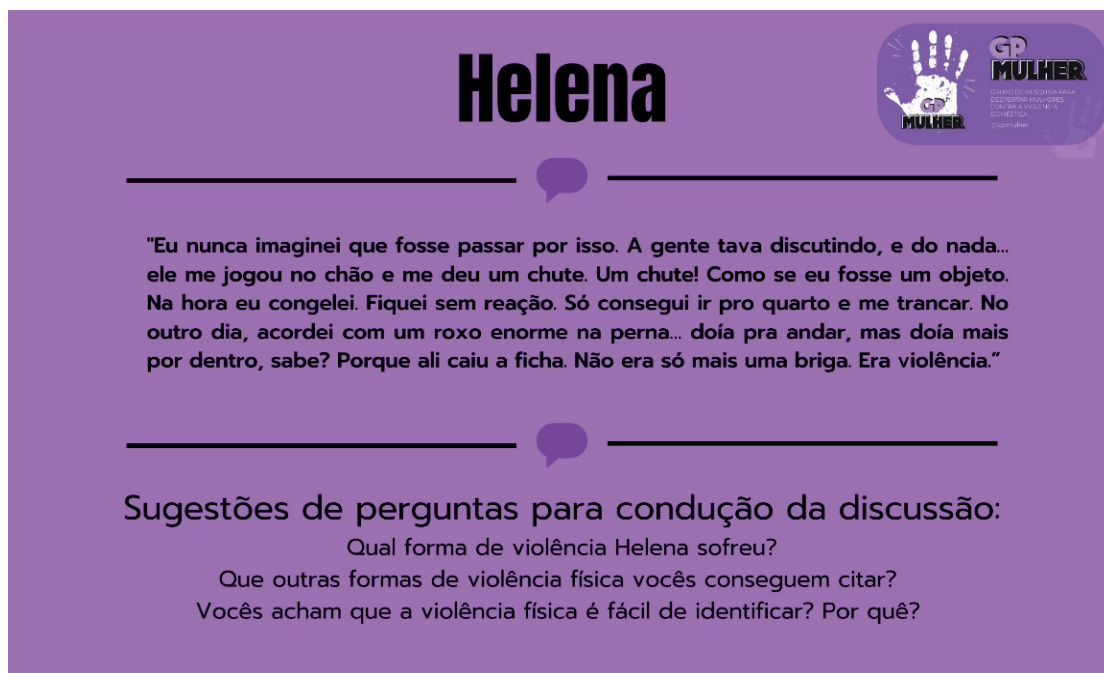
Fonte: Elaborada sob comandos da autora através de site de inteligência artificial, 2025.

Figura 2: Cartas do jogo da memória (frente).

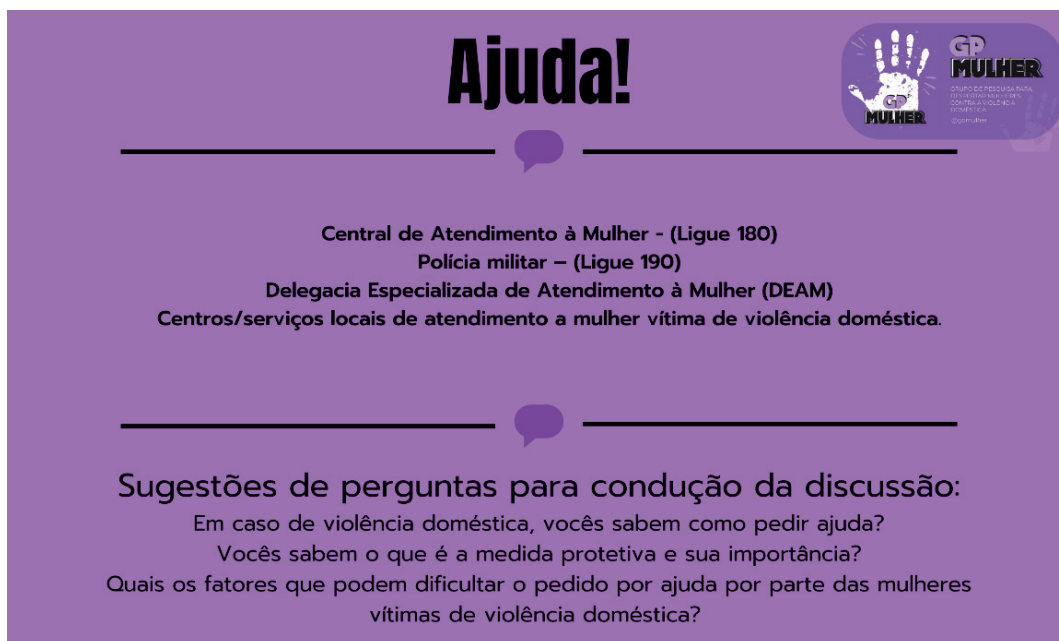
Fonte: Elaborada sob comandos da autora através de site de inteligência artificial, 2025.

Figura 3: Cartas do jogo da memória (verso)

Fonte: Elaborada sob comandos da autora através de site de inteligência artificial, 2025.

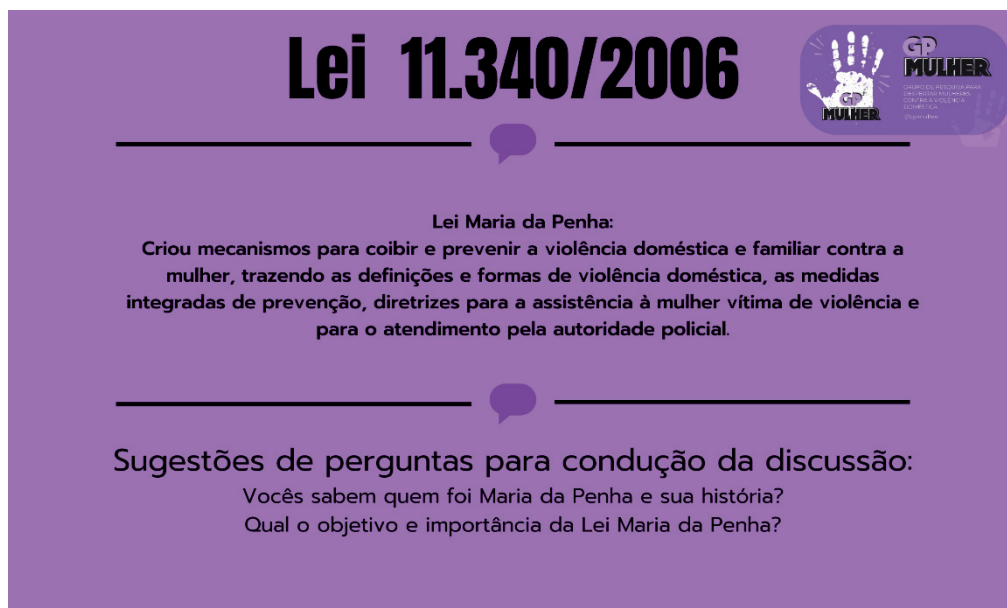
Figura 4: Card de condução do jogo da memória (Helena).

Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Figura 5: Card de condução do jogo da memória (Ajuda!).

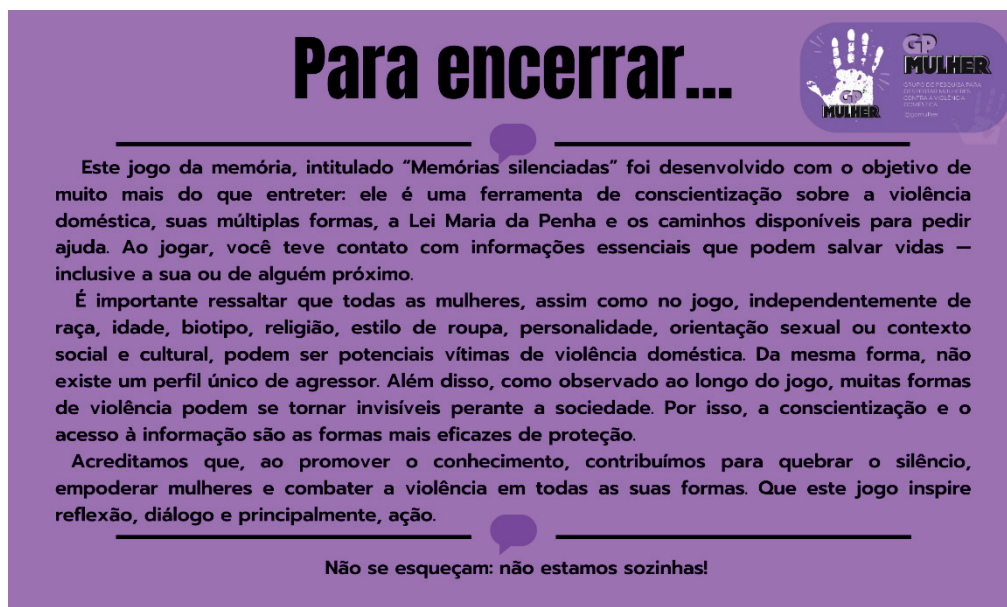
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Figura 6: Card de condução do jogo da memória (Lei 11.340/2006).



Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Figura 7: Card de condução do jogo da memória (Para encerrar...).



Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

4 DISCUSSÕES

Para a elaboração deste produto educacional, adotou-se como referencial a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, que compreende a aprendizagem como um processo no qual novos conhecimentos são integrados de modo lógico e não arbitrário à estrutura cognitiva do aprendiz, a partir de saberes prévios já existentes. Esse processo depende de três condições fundamentais: a presença de conceitos subsunçores relevantes,

a disposição do aprendiz para aprender significativamente e a apresentação de conteúdos potencialmente significativos, tanto do ponto de vista lógico quanto psicológico (Ausubel, 2003; Ausubel; Novak; Hanesian, 1980).

A aprendizagem significativa está relacionada à maturidade e à prontidão cognitiva do sujeito, permitindo modificações duradouras em sua estrutura mental. Embora parte das informações possa ser esquecida, os conceitos aprendidos deixam traços cognitivos estáveis, favorecendo a compreensão, a autonomia, o pensamento crítico e a capacidade de estabelecer relações entre diferentes conhecimentos. Assim, aprender vai além da memorização, envolvendo a atribuição de significados pessoais e a reorganização do conteúdo a partir das experiências individuais (Ausubel; Novak; Hanesian, 1980).

Segundo Ausubel (2003), a aprendizagem significativa manifesta-se quando o indivíduo compreende profundamente os conteúdos, é capaz de explicá-los com suas próprias palavras, aplicá-los em novas situações e relacioná-los a outras áreas do saber. Em contraposição, a aprendizagem mecânica ocorre quando não há subsunções adequadas, resultando na memorização literal e pouco integrada do conteúdo (Pelizzari et al., 2002).

A teoria também distingue dois modos de ocorrência da aprendizagem, por recepção e por descoberta, que podem ser tanto significativos quanto mecânicos. O diferencial não está no método em si, mas na qualidade da interação entre o novo conteúdo e os conhecimentos prévios do aprendiz (Ausubel; Novak; Hanesian, 1980).

Além disso, a aprendizagem significativa pode ser classificada em três tipos: representacional, conceitual e proposicional, que correspondem a níveis crescentes de complexidade, desde a atribuição de significados a símbolos até a elaboração de proposições e estruturas cognitivas mais elaboradas (Ausubel, 2003).

Por fim, destaca-se o papel ativo tanto do educador quanto do aprendiz. Cabe ao educador investigar os conhecimentos prévios do público-alvo e criar condições para a construção de significados, enquanto o aprendiz deve assumir uma postura participativa no próprio processo de aprendizagem. Assim, a ênfase pedagógica desloca-se da simples transmissão de conteúdos para a construção compartilhada e significativa do conhecimento (Costa Júnior et al., 2023).

Em consonância com a Teoria da Aprendizagem Significativa, os produtos educacionais configuram-se como recursos pedagógicos intencionais, fundamentados teoricamente e orientados para a mediação de aprendizagens contextualizadas, críticas e significativas. Entre seus diversos formatos, os jogos destacam-se por integrarem ludicidade e intencionalidade pedagógica, favorecendo a participação ativa, a resolução de problemas e a construção simbólica do conhecimento (Brasil, 2019).

No âmbito dessa teoria, os jogos constituem materiais potencialmente significativos, pois sua estrutura interativa facilita a articulação entre novos conteúdos e os conhecimentos prévios dos aprendizes, promovendo a construção de significados pessoais e a internalização duradoura dos conceitos. Ao mobilizarem conceitos e proposições por meio de representações simbólicas e metáforas, os jogos possibilitam que o sujeito vá além da memorização, transformando cognitivamente o conteúdo aprendido (Bianconi; Amaral, 2024; Silva-Pires; Trajano; Araujo-Jorge, 2020; Ausubel, 2003).

Dentre eles, os jogos da memória mostram-se especialmente eficazes, uma vez que estimulam a associação, a categorização e o raciocínio lógico, favorecendo a fixação conceitual. Quando articulados a temas socialmente relevantes e próximos à realidade do público-alvo, como a violência doméstica, ampliam a reflexão crítica, a conscientização e o engajamento (Pavnoski et al., 2023).

Assim, o planejamento de produtos educacionais deve priorizar materiais que favoreçam a aprendizagem significativa, o que implica considerar o contexto, o perfil do público e seus conhecimentos prévios, bem como assegurar a mediação pedagógica e o compartilhamento de significados, fortalecendo a construção coletiva do conhecimento.

Ancorado na Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, o jogo proposto visa à ativação dos conhecimentos prévios das participantes por meio da discussão orientada sobre o conteúdo de cada card. A presença de perguntas abertas favorece a reflexão crítica e permite que as jogadoras expressem suas percepções livremente sobre o tema. Cabe ao mediador, que desempenha o papel de educador, adaptar e formular novas perguntas conforme as demandas emergentes das interações durante a atividade, promovendo, assim, um ambiente dialógico e responsivo. Esse envolvimento ativo é fundamental para a ocorrência de uma aprendizagem significativa.

Os discursos presentes nos cards foram elaborados com linguagem acessível e contextualizada, aproximando o conteúdo da realidade vivenciada por mulheres em situação de violência doméstica. Essa escolha linguística facilita a identificação das participantes com as situações apresentadas, permitindo que os conceitos sejam assimilados de maneira mais efetiva por meio dos subsunçores.

Neste contexto, o processo de aprendizagem se dá tanto por recepção quanto por descoberta. A aprendizagem por recepção ocorre na medida em que o conteúdo é apresentado de maneira estruturada, enquanto a aprendizagem por descoberta emerge da interação das participantes com o material, possibilitando que articulem o conteúdo do jogo com seus conhecimentos prévios e reconstruam informações, promovendo novos entendimentos.

Além disso, o jogo respeita a progressão hierárquica proposta por Ausubel, evoluindo da aprendizagem representacional — por meio das imagens que remetem às figuras das vítimas, à Maria da Penha e ao pedido de ajuda — à aprendizagem conceitual, ao associar os discursos aos conceitos de violência doméstica e à legislação pertinente. Por fim, culmina na aprendizagem proposicional, quando as participantes compreendem as relações entre causas, fatores de risco, medidas legais e formas de apoio, construindo proposições complexas sobre o fenômeno abordado.

Assim, para que o jogo alcance plenamente seus objetivos educacionais, é essencial que o mediador adote uma postura ativa e sensível ao processo de ensino-aprendizagem, identificando os subsunçores presentes e promovendo a construção compartilhada do conhecimento de forma significativa e contextualizada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo Memórias Silenciadas é uma proposta pedagógica que utiliza a ludicidade para abordar a violência doméstica de forma crítica e significativa, fundamentada na Teoria da Aprendizagem Significativa. Seu objetivo é articular conhecimentos prévios e novos conteúdos por meio do diálogo mediado, favorecendo a compreensão de temas complexos, como as formas de violência, os dispositivos legais de proteção e as estratégias de enfrentamento.

Entre suas limitações, destaca-se a ausência de validação junto ao público-alvo, o que ainda impede a avaliação precisa de seus impactos pedagógicos, emocionais e sociais. Além disso, por tratar de uma temática sensível, o jogo pode ativar gatilhos emocionais, exigindo cuidados éticos, estratégias de acolhimento e a atuação de um mediador preparado, cuja condução é determinante para o sucesso da proposta.

Por outro lado, a presença do mediador também constitui uma potencialidade, pois possibilita a adaptação das intervenções, a escuta qualificada e a garantia de um ambiente seguro. Somam-se a isso a linguagem acessível, o apelo visual e a representatividade das personagens, que favorecem o engajamento e a identificação das participantes.

Assim, o Memórias Silenciadas apresenta-se como um recurso educativo relevante para a promoção dos direitos das mulheres e o enfrentamento da violência doméstica, ainda que em fase inicial. Como perspectivas

futuras, destacam-se a validação com o público-alvo, o aprimoramento do material, a criação de protocolos de uso e sua adaptação para outros contextos, ampliando seu alcance e impacto social.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, D. D.; BUIATI, L. S. O ciclo da violência doméstica: dificuldades no processo de ruptura, e os impactos da violência na saúde mental das vítimas. **REVISTAFT**, v. 28, n. 139, 23 out. 2024. DOI: <https://doi.org/10.69849/revistaft/cl10202410231305>. Disponível em: <https://revistaft.com.br/o-ciclo-da-violencia-domestica-dificuldades-no-processo-de-ruptura-e-os-impactos-da-violencia-na-saude-mental-das-vitimas/>. Acesso em: 13 mai. 2025.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003. Disponível em: https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf. Acesso em: 19 mai. 2025.

AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/762503939/David-Paul-Ausubel-e-Joseph-Donald-Novak-e-Hellen-Hanesian-Psicologia-Educacional>. Acesso em: 19 mai. 2025.

BARROS, M. G. F. B.; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, n. 23, 1 out. 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 13 mai. 2025.

BIANCONI, G. V.; AMARAL, F. F. A produção de jogos educacionais no contexto do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT). **SciELO Preprints**, 2024. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.9420. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/9420>. Acesso em: 19 mai. 2025.

BRASIL. Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. **Grupo de trabalho Produção Técnica**. Brasília, 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/10062019-producao-tecnica-pdf>. Acesso em: 19 mai. 2025.

COSTA JÚNIOR, J. F.; LIMA, P. P.; ARCANJO, C. F.; SOUSA, F. F.; SANTOS, M. M. O.; LEME, M.; GOMES, N. C. Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. **REBENA - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 5, p. 51- 68, 2023. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/70>. Acesso em: 19 mai. 2025.

LIMA, C. M.; SANTOS, N. M. Impactos psicológicos causados pela violência doméstica: revisão integrativa de literatura. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 14, e454111436649, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i14.36649>. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/36649>. Acesso em: 13 mai. 2025.

PAVNOSKI, L.; HILGER, T. R.; AGRANIONIH, N. T.; BEBER, S. Z. C. Um jogo de memória promovendo a aprendizagem significativa: uma experiência vivida. **ENCITEC – Santo Ângelo**, v. 13, n. 3, p. 183-197, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/encitec.v13i3.1066>. Disponível em: <https://srvapp2s.santoangelo.uri.br/seer/index.php/encitec/article/view/2715>. Acesso em: 13 mai. 2025.

PELIZZARI, A.; KRIEGL, M. L.; BARON, M. P.; FINCK, N. T. L.; DOROCINSKI, S. I. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. **Revista PEC**, v.2, n.1, p. 39-42, 2002. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf>. Acesso em: 19 mai. 2025.

RAMOS, B. A.; MORAIS, D. S.; SANTOS, A. C. A violência contra a mulher no Brasil: uma análise do aumento do número de casos de feminicídio no Brasil em momento pandêmico. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 12, e257111234453, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i12.34453>. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/34453>. Acesso em: 13 mai. 2025.

SANTOS, C.; BIONÊS, G. S.; FERREIRA, J. L. **Violência doméstica: impactos psicológicos, distorções cognitivas e estratégias de enfrentamento de mulheres vitimadas**. 2020. 86 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Centro Universitário Barão de Mauá, Ribeirão Preto, 2020. Disponível em: <https://dSPACEapi.baraodemaua.br/server/api/core/bitstreams/62d9a87e-72c1-41d8-8f12-33dde04eedfe/content>. Acesso em: 13 mai. 2025.

SILVA, J.; SILVA, D. B.; GOMES, R. A.; BRAGA, L. P. Violência contra as mulheres e suas formas de enfrentamento: um relato de experiência sobre o Agosto Lilás. **Revista Ciência Plural**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 1–17, 2023. DOI: 10.21680/2446-7286.2023v9n2ID31413. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/rcp/article/view/31413>. Acesso em: 13 mai. 2025.

SILVA-PIRES, F. E. S.; TRAJANO, V. S.; ARAUJO-JORGE, T. C. A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo. **Rev. Educ. Questão**, v. 58, n. 57, 2020. DOI: <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2020v58n57id21088>. Disponível em http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 19 mai. 2025.

UNTERKIRCHER, G. M.; BRAMBATI, G. M.; DIAS, C. F.; ELLER, L. M.; ROCHA, L. A.; MIRANDA, M. M.; DALMONECH, R. F.; OLIVEIRA, D. S.; CAMPORES, M. T.; BATISTA, T. G.; PINTO, G. E. P.; PAES, G. K. Atendimento especializado à vítima de violência. **REVISTA FOCO**, v. 17, n. 11, p. e6788, 2024. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n11-234. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/6788>. Acesso em: 13 mai. 2025.