



Educação em saúde mediada por jogo sobre bloqueadores puberais para adolescentes transgêneros: relato de experiência

Game-mediated health education on pubertal blockers for transgender adolescents: experience report

Educación en salud mediada por juego sobre bloqueadores puberales para adolescentes transgéneros: relato de experiencia

Matheus dos Santos Carvalho¹

Fernanda de Barros Patrício¹

Darley Rodrigues da Silva²

Tuanny Caroline Pereira de Santana²

Diego Augusto Lopes Oliveira³

1. Universidade de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Hebiatria. Recife, PE, Brasil.

2. Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação de Enfermagem. Recife, PE, Brasil.

3. Universidade de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação de Enfermagem. Recife, PE, Brasil.

RESUMO

Objetivo: relatar a experiência de uma intervenção educativa mediada por jogo sobre bloqueadores puberais para adolescentes transgêneros. **Método:** a educação em saúde foi realizada em dois encontros presenciais, em 2024, conduzidos por enfermeiros mediadores. O jogo emergiu como recurso mediador da atividade educativa, sendo elaborado no formato da memória, com oito pares de cartas ilustradas e explicativas. O material foi confeccionado no Canva e aplicado em uma Organização Não Governamental (ONG) de Recife, Pernambuco, que acolhe adolescentes LGBTQIAPN+. Durante a atividade, os participantes discutiam os conceitos apresentados nas cartas, permitindo uma abordagem interativa e colaborativa do processo de aprendizado. **Resultados:** a experiência evidenciou que a intervenção educativa com abordagem lúdica favoreceu o engajamento entre os participantes, promovendo um ambiente acolhedor e propício ao diálogo sobre bloqueadores puberais. A mediação pelo jogo possibilitou maior participação ativa, compartilhamento de vivências e esclarecimento de dúvidas sobre bloqueadores puberais. Entre as dificuldades observadas, destacou-se a heterogeneidade etária e os diferentes níveis de conhecimento prévio sobre o tema, exigindo adaptações na condução da atividade. Ainda assim, a estratégia mostrou-se relevante para abordar temas sensíveis de forma acessível e participativa. **Conclusão e implicações para a prática:** a criação do jogo configurou-se como uma estratégia inovadora para ser utilizada em intervenções de educação em saúde, visando à promoção de uma aprendizagem ativa com enfoque na temática.

Palavras-chave: Adolescente; Educação em Saúde; Inibidores de Puberdade; Pessoas Transgênero; Tecnologia Educacional.

ABSTRACT

Objective: to report the experience of a game-mediated educational intervention on pubertal blockers for transgender adolescents. **Method:** health education was conducted in two in-person meetings in 2024, led by nurse facilitators. The game emerged as a mediating resource for the educational activity, designed in a memory game format, with eight pairs of illustrated and explanatory cards. The material was created in Canva and applied in a Non-Governmental Organization (NGO) in Recife, Pernambuco, which supports LGBTQIAPN+ adolescents. During the activity, participants discussed the concepts presented on the cards, allowing for an interactive and collaborative approach to the learning process. **Results:** the experience showed that the educational intervention with a playful approach favored engagement among participants, promoting a welcoming environment conducive to dialogue about pubertal blockers. Mediation through the game allowed for greater active participation, sharing of experiences, and clarification of doubts about pubertal blockers. Among the difficulties observed, the age heterogeneity and different levels of prior knowledge on the subject stood out, requiring adaptations in conducting the activity. Nevertheless, the strategy proved relevant for addressing sensitive topics in an accessible and participatory way. **Conclusion and implications for the practice:** the creation of the game proved to be an innovative strategy to be used in health education interventions, aiming to promote active learning focused on the subject matter.

Keywords: Adolescent; Educational Technology; Health Education; Puberty Inhibitors; Transgender Person.

RESUMEN

Objetivo: informar sobre la experiencia de una intervención educativa mediada por juegos sobre bloqueadores de la pubertad para adolescentes transgénero. **Método:** la educación para la salud se llevó a cabo en dos reuniones presenciales en 2024, dirigidas por enfermeras mediadoras. El juego, desarrollado en formato de memoria, contó con ocho pares de tarjetas ilustradas y explicativas. El material se creó en Canva y se aplicó en una Organización No Gubernamental (ONG) en Recife, Pernambuco, que acoge a adolescentes LGBTQIAPN+. Durante la actividad, los participantes discutieron los conceptos presentados en las tarjetas, lo que permitió un enfoque interactivo y colaborativo del proceso de aprendizaje. **Resultados:** la experiencia demostró que la intervención educativa con un enfoque lúdico favoreció la participación de los participantes, promoviendo un ambiente acogedor propicio para el diálogo sobre los bloqueadores de la pubertad. La mediación a través del juego permitió una mayor participación activa, el intercambio de experiencias y la aclaración de dudas sobre estos fármacos. Entre las dificultades observadas, destacaron la heterogeneidad generacional y los diferentes niveles de conocimiento previo sobre el tema, lo que requirió adaptaciones en la realización de la actividad. Aun así, la estrategia demostró ser relevante para abordar temas delicados de manera accesible y participativa. **Conclusión e implicaciones para la práctica:** la creación del juego demostró ser una estrategia innovadora para intervenciones de educación para la salud, con el objetivo de promover el aprendizaje activo centrado en el tema.

Palabras clave: Adolescente; Educación en Salud; Inhibidores de Pubertad; Personas Transgénero; Tecnología Educacional.

Autor correspondente:

Matheus dos Santos Carvalho.

E-mail: matheussantos.carvalho@upe.br

Recebido em 07/01/2026.

Aprovado em 20/05/2026.

DOI: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2025-0101pt>

INTRODUÇÃO

A adolescência é uma fase do desenvolvimento humano demarcada por transformações psicológicas, físicas e sociais.¹ De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), essa fase é compreendida na faixa etária entre 10 e 19 anos, sendo seu início marcado pela puberdade, pela maturação dos órgãos sexuais, pelo aparecimento dos caracteres sexuais secundários e pela construção da identidade.² No Brasil, a adolescência é um período prioritário de proteção integral pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que, por meio deste, assegura o direito à saúde, à dignidade e ao desenvolvimento pleno, demandando políticas públicas e práticas de cuidado sensíveis às especificidades dessa população.³

Para os adolescentes transgêneros, as mudanças corpóreas e os caracteres sexuais secundários podem representar impasses significativos, porque a identidade de gênero diverge dessas transformações que surgem durante a puberdade.⁴ No entanto, a ausência de espaços de diálogo, escuta qualificada e acolhimento sobre essas mudanças pode intensificar os processos de sofrimento psíquico, ansiedade e insegurança, além de contribuir para o afastamento dos serviços de saúde.⁴ Nessa perspectiva, gênero e sexualidade configuram-se como determinantes sociais da saúde, influenciando o acesso, a qualidade do cuidado e as experiências vivenciadas por adolescentes transgêneros no sistema de saúde.⁵

No campo da saúde dessa população, os bloqueadores puberais têm sido reconhecidos por diretrizes e protocolos nacionais e internacionais como uma possibilidade de intervenção farmacológica que permite a suspensão temporária do desenvolvimento puberal, ampliando o tempo para reflexão, acompanhamento multiprofissional e tomada de decisão informada.⁶⁻⁸ O acesso às informações claras e compreensíveis sobre essas intervenções pode contribuir para a redução da ansiedade, para o fortalecimento do protagonismo juvenil e para o estabelecimento de diálogos mais qualificados entre adolescentes, familiares e profissionais de saúde.⁶ Entretanto, tais informações ainda são frequentemente mediadas por abordagens técnicas, pouco interativas ou marcadas por estigmas e discursos patologizantes.⁷

É relevante fornecer informações claras e compreensíveis sobre as intervenções farmacológicas, como os bloqueadores puberais.^{9,10} O entendimento adequado sobre o uso e as indicações dos itens farmacológicos mencionados pode reduzir a ansiedade, promover decisões informadas e facilitar o diálogo entre os adolescentes, familiares e profissionais de saúde.¹⁰⁻¹² Entretanto, as ferramentas de educação disponíveis frequentemente falham em engajar o público juvenil, por utilizarem abordagens técnicas ou pouco interativas que não consideram suas preferências e necessidades específicas de aprendizagem.¹³

Os jogos educativos surgem como uma alternativa inovadora e promissora, por unirem elementos lúdicos ao processo de construção do conhecimento.^{12,13} Apesar do avanço no uso de jogos educacionais em diversas áreas da saúde, há uma evidente lacuna no desenvolvimento de jogos voltados especificamente para os adolescentes transgêneros sobre os bloqueadores puberais. A ausência de materiais que combinem acessibilidade, engajamento e informação cientificamente embasada aponta para uma oportunidade de inovação.¹⁴ Essa lacuna é ainda mais

relevante diante das evidências de que os métodos tradicionais, como cartilhas e palestras, frequentemente não conseguem estabelecer uma conexão efetiva com o público-alvo, limitando o impacto do conteúdo transmitido.^{12,13}

Dessa forma, a problematização que orienta este escrito refere-se à necessidade de criar uma ferramenta eficaz que promova o letramento em saúde sobre os inibidores da puberdade entre os adolescentes transgêneros. Questiona-se como essa ferramenta pode ser estruturada para atender às necessidades de compreensão e construção de conhecimento dessa população e quais são os elementos são essenciais para que um jogo educativo se torne uma estratégia educacional e inclusiva.

A relevância deste estudo é evidenciada pelo crescente reconhecimento das especificidades das demandas de saúde da população transgênero e pela necessidade de superar barreiras de acesso à informação. Em um contexto no qual a desinformação e os preconceitos podem agravar o sofrimento psicológico e físico desses adolescentes, promover o letramento em saúde torna-se uma medida crucial para empoderá-los e reduzir as vulnerabilidades. Além disso, este trabalho busca contribuir com a literatura sobre os métodos de educação em saúde, explorando o potencial dos jogos como tecnologias educacionais nesse cenário de cuidado.

Nesse sentido, a Enfermagem, enquanto produtora do cuidado em saúde, assume uma prática de cuidado voltada aos adolescentes transgêneros, principalmente por meio de ações educativas que promovam o letramento em saúde, a autonomia e o respeito às identidades de gênero.⁶ Assim, tecnologias educacionais, como os jogos, têm se destacado como ferramentas relevantes para a abordagem de temas sensíveis de forma lúdica, por favorecerem o engajamento, a participação ativa e a construção coletiva do conhecimento, rompendo com modelos tradicionais e normativos de educação em saúde.¹³

Por fim, ao abordar o tema dos bloqueadores da puberdade em adolescentes, mediado por um jogo educativo, este estudo não apenas preenche uma lacuna do conhecimento, mas também oferece um caminho para a promoção da saúde. Assim, a construção de jogos educativos bem fundamentados pode transformar a maneira como informações complexas são transmitidas, contribuindo para a autonomia e o bem-estar da população supramencionada nos serviços de saúde.¹⁵ Diante do exposto, este estudo teve como objetivo relatar a experiência de uma intervenção educativa mediada por jogo sobre os bloqueadores puberais para os adolescentes transgêneros.

MÉTODO

Parte dessa experiência foi previamente divulgada em formato preliminar, como capítulo de livro na obra *Experiências Exitosas em Saúde da População LGBTQIAPN+ de Pernambuco*,¹⁵ com foco na descrição da construção do jogo educativo, e este artigo diferenciou-se substancialmente ao ampliar o delineamento metodológico, aprofundar a análise dos resultados empíricos e incorporar uma discussão crítica sobre a educação em saúde com o uso de jogo educativo com adolescentes transgêneros, configurando-se como uma versão inédita e mais robusta do estudo.

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, sobre uma intervenção educativa mediada por jogo sobre os inibidores da puberdade para adolescentes transgênero. As ações educativas aconteceram em uma Organização não governamental (ONG), na cidade de Recife, Pernambuco, Brasil. A ONG atua no acolhimento, no apoio psicossocial e na defesa de direitos de pessoas LGBTQIAP+ e seus familiares, configurando-se como um espaço comunitário de referência para adolescentes transgêneros no território.

A escolha do jogo como estratégia educativa fundamentou-se em evidências que reconhecem os jogos e outras tecnologias educacionais lúdicas como recursos eficazes para a promoção do engajamento, da participação ativa e da aprendizagem significativa em saúde, especialmente entre os adolescentes.^{16,17} Na área da Enfermagem e da educação em saúde, aponta-se que os jogos favorecem a interação dialógica, a construção coletiva do conhecimento e a redução de barreiras comunicacionais em temas sensíveis, contribuindo para o letramento em saúde e para o fortalecimento da autonomia dos sujeitos.^{16,17}

Antes da construção do jogo, realizou-se um levantamento da produção científica nacional e internacional sobre o tema, no mês de maio de 2024, nas bases de dados como *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), *Medical Literature Analysis and Retrieval System Online* (MEDLINE) via *Public Medical Literature* (PubMed), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) via Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e Scopus, por meio do cruzamento dos descritores, em inglês e português: “inibidores de puberdade”, “adolescente”, “pessoas transgênero” e “tecnologia educacional”. Foram identificados 442 estudos, dos quais 11 atenderam aos critérios de inclusão por abordarem diretamente o cuidado em saúde de adolescentes transgêneros, o uso de bloqueadores puberais e/ou estratégias educativas em saúde. Dos 11 estudos, quatro foram estudos qualitativos, três eram documentos técnicos de sociedades científicas e quatro foram revisões integrativas. A análise desse material permitiu identificar lacunas informacionais recorrentes, conteúdos prioritários e abordagens pedagógicas adequadas ao público-alvo, que subsidiaram de forma direta a definição dos temas, da linguagem e da estrutura do jogo.

A definição da temática do jogo emergiu a partir de uma demanda expressa pela própria ONG e pelas pessoas adolescentes atendidas, identificada em encontros prévios informais e rodas de conversa promovidas pela instituição. Nessas ocasiões, os adolescentes relataram dúvidas, inseguranças e dificuldades de acesso a informações confiáveis sobre os bloqueadores puberais, acompanhamento em saúde e direitos no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). A partir dessa demanda, foram realizados dois encontros preparatórios entre as(os) enfermeiras(os) mediadoras(es) e integrantes da equipe da ONG, com o objetivo de discutir a pertinência da temática, o formato do jogo e os conteúdos a serem abordados.

A gamificação construída consistiu em um jogo da memória, sendo este confeccionado por meio do aplicativo on-line

Canva (Figura 1). O jogo foi composto por oito pares de cartas, confeccionadas no tamanho aproximado de 7 x 7 cm, com fundo colorido e elementos visuais associados à diversidade de gênero, como o uso de cores vibrantes e símbolos amplamente reconhecidos pela comunidade LGBTQIAP+. As imagens foram escolhidas em conjunto com os profissionais e integrantes da ONG de modo a facilitar a identificação e a associação dos conteúdos, enquanto os textos apresentavam linguagem simples, direta e adequada ao público adolescente. Cada par de cartas abordava temas como puberdade, identidade de gênero, bloqueadores puberais, efeitos esperados, acompanhamento multiprofissional, mitos comuns e direitos garantidos no SUS.

Embora a elaboração final do jogo tenha sido realizada pelas(os) enfermeiras(os), a equipe da ONG contribuiu com sugestões relativas à linguagem, à estética e à adequação do material ao perfil dos adolescentes atendidos. Durante a intervenção, os adolescentes também foram estimulados a comentar e sugerir melhorias no jogo, e tais contribuições que foram registradas para possíveis reformulações futuras da tecnologia.

A intervenção educativa ocorreu em dois encontros presenciais, realizados em datas distintas, com duração média de duas horas cada. No total, participaram 10 adolescentes transgêneros. A participação foi voluntária, mediante convite realizado pela ONG.

Os encontros foram organizados em etapas: acolhimento dos participantes; apresentação dos mediadores e contextualização da temática; aplicação do jogo da memória em pequenos grupos; e momento final de escuta, avaliação coletiva e compartilhamento de percepções. As ações foram mediadas por enfermeiras(os) convidadas(os) pela ONG, sem vínculo assistencial direto com serviços do SUS no momento da atividade, e contaram com o apoio de funcionários da instituição para a organização do espaço e o acompanhamento dos adolescentes.

A funcionalidade do jogo seguiu as seguintes regras: 1) as cartas foram embaralhadas e viradas para baixo sobre uma mesa; 2) os jogadores se organizaram-se em turnos para a utilização do jogo. Em cada turno, um jogador virou duas cartas e, caso fossem correspondentes, foram recolhidas e retiradas do jogo. Caso contrário, as cartas foram viradas novamente para baixo, e o próximo jogador realizou a sua vez; 3) foi considerado vencedor o jogador que conseguiu formar maior número de pares até o final do jogo. Durante o jogo, os jogadores foram estimulados a discutir brevemente sobre os temas das cartas presentes no jogo, auxiliando a compreensão mais significativa sobre bloqueadores puberais, puberdade e identidade de gênero.

Para a análise, utilizou-se a observação participante e as anotações cujos registros foram descritos no diário de campo. As anotações de campo foram organizadas de forma descritiva e interpretativa e permitiram a identificação de aspectos relacionados ao engajamento, à compreensão dos conteúdos, às interações grupais, às percepções sobre o jogo e às sugestões de aprimoramento da tecnologia educacional.



Figura 1. Jogo da memória para a educação em saúde sobre os bloqueadores puberais para adolescentes transgêneros. Recife, Pernambuco, Brasil, 2024.
Fonte: Criado pelos autores (2024).

RESULTADOS

O jogo da memória favoreceu a participação ativa dos adolescentes, que, no decorrer dos encontros, se deu por meio do diálogo, da troca de suas experiências e da resolução de dúvidas sobre puberdade, transformações corpóreas e cuidado em saúde. Observou-se que a intervenção educativa, mediada pelo jogo, possibilitou a criação de um ambiente seguro e acolhedor, pois os participantes sentiram-se confortáveis em partilhar suas experiências e questionamentos, principalmente sobre os bloqueadores puberais.

O jogo estimulou a interação entre os adolescentes, especialmente no que se refere à compreensão das diferentes vivências compartilhadas entre si. Em diversos momentos, os adolescentes complementaram as falas uns dos outros, demonstrando reconhecimento de vivências semelhantes e validando sentimentos relacionados às inseguranças frente às mudanças corporais e às expectativas sociais impostas aos corpos trans.

A linguagem acessível, com frases curtas e exemplos próximos da realidade juvenil, facilitou a compreensão da temática. Durante o encontro, foi possível observar que frequentemente havia questionamentos adicionais a partir das cartas sorteadas, sendo relevante esse fenômeno, pois a curiosidade e o estímulo de problematização do assunto tornaram-se disparadores para o aprendizado ativo.

Percebeu-se que os elementos visuais do jogo, como tamanho da carta ampliada, as cores da comunidade LGBTQIAPN+ em tons vibrantes, os símbolos associados à diversidade de gênero e sexual e as imagens representativas de corpos plurais, favorecem a identificação das pessoas adolescentes com a tecnologia educacional. As cartas, confeccionadas em tamanho ampliado e com boa legibilidade, possibilitaram o manuseio coletivo e a visualização simultânea pelos grupos, contribuindo para a fluidez da dinâmica e para o engajamento contínuo durante os encontros.

Na percepção dos mediadores, o jogo favoreceu uma aproximação mais horizontal com os participantes, reduzindo barreiras inicialmente observadas durante o acolhimento. Em abordagens tradicionais de educação em saúde, percebe-se que muitos participantes demonstravam retraimento, vergonha ou dificuldade em verbalizar dúvidas relacionadas à puberdade, ao corpo e aos processos de transição de gênero. Durante a dinâmica lúdica, entretanto, a mediação pelo jogo permitiu que essas questões emergissem de forma mais espontânea, sem o constrangimento frequentemente associado às exposições formais. Os mediadores relataram que o jogo funcionou como um disparador de conversa, favorecendo um espaço de escuta qualificada, confiança e participação ativa.

De forma pontual, uma participante manifestou a percepção de que o jogo poderia ser considerado infantil. Essa observação, entretanto, não foi recorrente entre o grupo e compreendeu-se como uma expressão individual relacionada às diferentes faixas etárias e aos níveis de maturidade presentes entre os adolescentes. Tal aspecto evidenciou a importância de se considerar a heterogeneidade do público juvenil na escolha e na adaptação das tecnologias educacionais. Entre as principais

dificuldades observadas, destacaram-se os diferentes níveis de conhecimento prévio sobre os bloqueadores puberais, o que exigiu a constante adaptação da mediação. Algumas adolescentes possuíam informações fragmentadas ou marcadas por mitos e desinformações, enquanto outras já demonstravam maior familiaridade com o tema.

Os encontros também possibilitaram identificar que o tema dos bloqueadores puberais despertava interesse significativo entre os adolescentes transgêneros, especialmente no que diz respeito aos efeitos no corpo, aos critérios de acesso e às possibilidades de acompanhamento em serviços de saúde. A partir do jogo, essas questões emergiram de forma espontânea e permitiram que os mediadores abordassem o tema de maneira dialógica, sem recorrer a exposições tradicionais.

Para superar essas limitações, os profissionais da Enfermagem flexibilizaram a condução da atividade, ampliando os momentos de diálogo para além da dinâmica competitiva do jogo e incorporando rodas de conversa complementares ao final de cada rodada. Utilizaram-se exemplos práticos do cotidiano dos adolescentes, situações reais relacionadas ao acesso aos serviços de saúde e experiências compartilhadas pelo grupo participante, favorecendo maior identificação com o conteúdo. As sugestões oferecidas pelos adolescentes sobre a linguagem, da estética e da abordagem temática também foram registradas como subsídios para futuras reformulações da tecnologia educacional, reforçando o caráter participativo e colaborativo da intervenção.

De modo geral, os resultados apontaram que o jogo da memória atuou como um dispositivo facilitador do processo educativo, promovendo engajamento, interação e escuta qualificada, além de contribuir para a construção coletiva de conhecimentos sobre saúde, puberdade e identidade de gênero no contexto da adolescência trans.

DISCUSSÃO

O uso do jogo da memória como tecnologia educacional configurou-se como uma estratégia potente para a educação em saúde com adolescentes trans, ao favorecer o engajamento, a interação e a construção coletiva de conhecimentos sobre as intervenções farmacológicas voltadas aos adolescentes transgêneros. Diante da necessidade de abordar um tema sensível e pouco difundido de maneira acessível, estimulando a interação e o aprendizado de públicos diversos por meio de uma metodologia lúdica e dinâmica, desenvolveu-se a proposta do jogo educativo. A construção de materiais educativos, como o jogo da memória, tem sido uma prática recorrente entre os enfermeiros, por se tratar de uma tecnologia que possibilita a troca de experiências e conhecimentos entre os participantes e os mediadores, aspectos essenciais para os processos educativos em saúde.^{17,18}

Antes da intervenção, alguns participantes relataram o desejo de utilizar bloqueadores puberais. No entanto, sentiam dificuldade para compreender o funcionamento dos itens farmacológicos, seus efeitos colaterais e benefícios e, quando recebiam explicações, estas ocorriam em uma linguagem técnica e superficial, por intermédio de palestra, havendo muita

dificuldade em compreender as informações e suprir as dúvidas sobre o tema. Consequentemente, observa-se que o método tradicional da educação em saúde não é efetivo, demonstrando que o repasse de informações ocorre, muitas vezes, de maneira monótona e desinteressante, por não oportunizar o debate dos problemas sobre o tema e a participação ativa dos sujeitos. Além disso, o uso da linguagem técnica não é favorável à compreensão dos indivíduos, principalmente na educação popular em saúde.¹⁹

Para além da eficácia do jogo enquanto tecnologia educacional, é fundamental problematizar os limites estruturais da educação em saúde voltada aos adolescentes transgêneros. A experiência evidencia que a necessidade de estratégias lúdicas não emerge apenas de preferências pedagógicas, mas de lacunas históricas na formação dos profissionais de saúde, frequentemente despreparados para abordar questões relacionadas à diversidade de gênero.²⁰ Nesse sentido, o jogo não deve ser compreendido como uma solução isolada, mas como um dispositivo que tensiona práticas tradicionais, revelando a urgência de modelos educativos mais dialógicos, inclusivos e culturalmente situados. Ademais, a dependência de iniciativas pontuais, como ações em ONG, explicita fragilidades na institucionalização do cuidado à saúde de adolescentes transgêneros no âmbito do sistema público de saúde.²¹

A educação em saúde com adolescentes transgêneros demanda, portanto, uma abordagem que ultrapasse a dimensão informativa, incorporando aspectos relacionados à cidadania, ao reconhecimento identitário e ao enfrentamento das desigualdades estruturais.²² A dificuldade relatada pelas participantes em acessar serviços de saúde e discutir suas demandas evidencia que o problema não reside apenas na ausência de tecnologias educativas, mas em barreiras institucionais, simbólicas e relacionais que atravessam o cuidado. Assim, práticas educativas eficazes precisam estar articuladas a mudanças mais amplas nos serviços de saúde, incluindo a formação profissional, a garantia do uso do nome social e a construção de ambientes seguros e acolhedores.²¹

Na utilização do jogo como intervenção educativa, demonstrouse que ele constitui uma estratégia eficaz ao estimular o engajamento e a motivação das participantes. A abordagem lúdica possibilitou maior interesse e engajamento das pessoas usuárias, tornando a aprendizagem mais dinâmica e sem intimidação. Segundo os relatos dos adolescentes, o modo interativo da intervenção possibilitou absorver o conteúdo de modo facilitado, tendo em vista que, enquanto jogavam, os mediadores levantavam questionamentos a partir de cada acerto das cartas do jogo para estimular os conhecimentos entre o grupo, bem como explicavam os conteúdos abordados pelas cartas e esclareciam possíveis dúvidas dos adolescentes. Desse modo, o jogo, como tecnologia educacional, demonstrou ser uma estratégia eficaz para quebrar barreiras entre os mediadores e os participantes, favorecendo um diálogo com uma linguagem mais acessível e colaborativa.^{19,23}

Os jogos educativos, enquanto tecnologias cuidativoeducacionais, possibilitam a aproximação entre os profissionais de saúde e

pessoas usuárias ao reduzir barreiras comunicacionais e promover ambientes mais horizontais de aprendizagem.¹³ Nessa perspectiva, o jogo utilizado neste estudo atuou como um dispositivo mediador, deslocando o foco de uma lógica transmissiva para uma prática educativa participativa, na qual os adolescentes assumiram papel ativo no processo de aprendizagem. Tal dinâmica se aproxima das concepções de educação em saúde fundamentadas na pedagogia problematizadora, que valoriza a escuta, o diálogo e a troca de saberes.

A combinação entre competição saudável e mediação qualificada mostrou-se essencial para o sucesso da dinâmica, especialmente em um tema que envolve questões sensíveis e, por vezes, carregadas de preconceitos. A experiência também ressaltou a importância de considerar o nível de conhecimento prévio dos participantes, adaptando as atividades para garantir maior equidade no acesso à informação. Sobre a ação educativa com este jogo, percebeu-se que, após a intervenção educativa, os adolescentes estavam mais seguros na busca de informações confiáveis sobre os bloqueadores puberais e apresentavam maior consciência sobre seus direitos e opções de transição de gênero.

A educação em saúde com estratégia lúdica tornou-se uma ferramenta essencial para a promoção do autocuidado e da autonomia, principalmente para a população em situação de vulnerabilidade, como a das pessoas transgêneras. Ao proporcionar informações claras, acessíveis e baseadas em evidência, essa prática fortalece a capacidade do indivíduo de tomar decisões sobre seu corpo e sua saúde.¹⁹⁻²³ Portanto, a educação em saúde não se resume à transmissão de informações, entretanto, amplia o protagonismo dos sujeitos em relação ao seu processo de cuidado, de modo seguro e alinhado à identidade de gênero.¹⁹

A observação de que os elementos visuais do jogo, como cores, símbolos e imagens representativas da diversidade de gênero, favoreceram a identificação dos participantes com o material reforça a importância de tecnologias educacionais culturalmente sensíveis. Os materiais que reconhecem e validam identidades e experiências específicas tendem a ampliar o engajamento e o sentimento de pertencimento, especialmente entre os adolescentes transgêneros, frequentemente expostos a contextos de invisibilidade e estigmatização nos serviços de saúde e nos espaços educativos. Assim, a estética do jogo não se limitou a um aspecto acessório, mas constituiu um componente central para o êxito da intervenção.²⁴⁻²⁶

A intervenção educativa possibilitou a discussão sobre gênero, corpo e saúde entre os mediadores e os adolescentes, em um espaço disponibilizado pela ONG. Ressalta-se que, segundo os adolescentes, eles apresentam dificuldade para expressar e discutir sobre essa temática nos serviços de saúde. A ação educativa aconteceu em um ambiente frequentemente utilizado pelos adolescentes e no qual não há julgamento nem discriminação, sendo um espaço acolhedor e humanizado, possibilitando que os participantes expressassem suas identidades de maneira livre e acolhida.

Ao contrário desse ambiente referido, os serviços de saúde e seus profissionais, que frequentemente não são preparados para atender às demandas de saúde transgênera, constroem um impasse entre os adolescentes transgêneros e suas demandas de cuidado em saúde, seja por práticas transfóbicas ou por negação de direitos básicos, como o nome social.²⁷ Desse modo, o espaço da intervenção educativa torna-se relevante para proporcionar acolhimento aos participantes e possibilitar que exponham suas falas e questionamentos diante do processo de aprendizagem.

A manifestação pontual de que o jogo poderia ser percebido como infantil, embora não recorrente, revela a heterogeneidade do público adolescente e reforça a necessidade de adaptação contínua das tecnologias educacionais às diferentes faixas etárias, níveis de maturidade e trajetórias individuais. Longe de configurar uma fragilidade do estudo, esse achado evidencia a complexidade inerente às práticas educativas em saúde e sinaliza a importância de processos avaliativos permanentes, que permitam ajustes e reformulações das estratégias utilizadas. Essa percepção de infantilização relacionada ao jogo pode ser encontrada em alguns estudos, principalmente na área de Enfermagem. Tem sido sugerida a inclusão dos adolescentes na participação e contribuição para a construção da tecnologia educacional, oferecendo-lhes a possibilidade atuarem como agentes ativos nesse processo de construção do jogo e de sua aprendizagem.²⁴

Do ponto de vista da prática profissional, os resultados deste estudo reforçam o papel da Enfermagem na condução de ações educativas voltadas à promoção da saúde de adolescentes transgêneros, especialmente em articulação com organizações da sociedade civil. A atuação dos mediadores do processo educativo evidencia a potencialidade da Enfermagem em ocupar espaços intersetoriais, contribuindo para a ampliação do acesso à informação, para o fortalecimento do cuidado integral e para a redução de barreiras de acesso aos serviços de saúde.^{28,29}

Os achados deste relato de experiência contribuem para o avanço do conhecimento em Enfermagem ao evidenciar que o uso de tecnologias educacionais lúdicas, quando culturalmente sensíveis e articuladas às demandas dos sujeitos, pode fortalecer práticas educativas em saúde com adolescentes transgêneros. O estudo amplia o debate sobre o cuidado em saúde de populações sexo-gênero dissidentes e aponta caminhos para o desenvolvimento de intervenções educativas mais inclusivas, dialógicas e comprometidas com a equidade.²²

CONCLUSÃO E IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA

A criação do jogo foi uma estratégia inovadora de intervenção de educação em saúde, corroborando para a aprendizagem ativa sobre bloqueadores da puberdade em adolescentes transgêneros. A intervenção possibilitou que os adolescentes desenvolvessem maior autonomia e segurança em relação às informações sobre os inibidores puberais, além de promover um espaço de acolhimento, escuta e trocas de experiências entre os participantes e os mediadores.

Os relatos evidenciaram sentimentos de apoio emocional e informativo, acolhimento e fortalecimento da confiança na própria identidade, e indicaram que a ação contribuiu para ampliar o debate sobre saúde trans na comunidade. Essa experiência favoreceu uma circulação de conhecimento e compreensão mais humanizada e dialógica, reforçando a importância de práticas educativas que considerem as especificidades e necessidades desse público.

A limitação do estudo não se relaciona à subjetividade, mas sim aos aspectos estruturais da proposta. Destacam-se as reflexões emergentes sobre as necessidades das participantes, na construção coletiva do jogo, bem como a realização de um número ampliado de encontros que permita aprofundar a temática e o fortalecimento da interdisciplinaridade na elaboração e condução da intervenção.

Para futuras ações, recomenda-se a expansão a proposta educativa para outros contextos, como escolas e serviços de saúde, além de adaptar o jogo para diferentes faixas etárias e níveis de escolaridade. Ressalta-se, ainda, a relevância de estudos futuros que avaliem a aplicabilidade e o potencial educativo do jogo em diferentes contextos de cuidado e educação em saúde.

AGRADECIMENTOS

Não há.

FINANCIAMENTO

Não há.

DISPONIBILIDADE DOS DADOS DA PESQUISA

Os conteúdos subjacentes ao texto da pesquisa estão contidos no artigo.

CONFLITO DE INTERESSE

Sem conflito de interesse.

REFERÊNCIAS

1. Schoen-Ferreira TH, Aznar-Farias M, Silveiras EFM. Adolescência através dos séculos. *Psicol Teor Pesqui*. 2010;26(2):227-34. <https://doi.org/10.1590/S0102-37722010000200004>.
2. World Health Organization. Health for the world's adolescents: a second chance in the second decade. Geneva: WHO; 2014.
3. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (BR). Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. *Diário Oficial da União, Brasília (DF)*, 16 jul 1990.
4. Pontes JC, Silva CG, Nakamura E. Transgender "children" and "adolescents": categories construction among health professionals. *Sex Salud Soc*. 2020;(35):112-32. <https://doi.org/10.1590/1984-6487.sess.2020.35.06.a>.
5. Galvão AL, Oliveira E, Germani ACCG, Luiz OC. Determinantes estruturais da saúde, raça, gênero e classe social: uma revisão de escopo. *Saude Soc*. 2021;30(2):e200743. <https://doi.org/10.1590/s0104-12902021200743>.
6. Coleman E, Radix AE, Bouman WP, Brown GR, de Vries ALC, Deutsch MB et al. Standards of care for the health of transgender and gender diverse people, version 8. *Int J Transgender Health*. 2022;23(Suppl 1):S1-259. <https://doi.org/10.1080/26895269.2022.2100644>. PMID:36238954.

7. Krebs D, Harris RM, Steinbaum A, Pilcher S, Guss C, Kremen J et al. The care of transgender young people. *Horm Res Paediatr*. 2022;95(5): 405-14. <https://doi.org/10.1159/000524030>. PMID:35272283.
8. Hembree WC, Cohen-Kettenis PT, Gooren L, Hannema SE, Meyer WJ, Murad MH et al. Endocrine treatment of gender-dysphoric/gender-incongruent persons: an Endocrine Society clinical practice guideline. *J Clin Endocrinol Metab*. 2017;102(11):3869-903. <https://doi.org/10.1210/jc.2017-01658>. PMID:28945902.
9. Silva GC, Silva LDB, Vieira GS, Festas JP, Silva APA, Canuto FVS. Vantagens e desvantagens da supressão da puberdade em crianças e adolescentes com disforia de gênero. *Rev Cienc Saude Ceuma*. 2024;2(2):95-114. <https://doi.org/10.61695/rcs.v2i2.41>.
10. van der Miesen AIR, Steensma TD, de Vries ALC, Bos H, Popma A. Psychological functioning in transgender adolescents before and after gender-affirmative care compared with cisgender general population peers. *J Adolesc Health*. 2020;66(6):699-704. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2019.12.018>. PMID:32273193.
11. Tordoff DM, Wanta JW, Collin A, Stepney C, Inwards-Breland DJ, Ahrens K. Mental health outcomes in transgender and nonbinary youths receiving gender-affirming care. *JAMA Netw Open*. 2022;5(2):e220978. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.0978>. PMID:35212746.
12. Nietzsche EA, Teixeira E, Medeiros HP. Educational technologies in nursing: contributions for teaching and care practice. *Rev Bras Enferm*. 2014;67(2):293-8. <https://doi.org/10.5935/0034-7167.20140040>.
13. Teixeira E, Medeiros HP, Nitschke RG. Educational-care technologies: a possibility for nursing care empowerment. *Texto Contexto Enferm*. 2011;20(spe):49-57. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072011000500006>.
14. Ferreira LS, Borba JS. A transversalidade da diversidade de gênero e sexualidade na educação em saúde. *Rev Educ Pop*. 2021;20(1): 325-42. <https://doi.org/10.14393/REP-2021-54896>.
15. Carvalho MS, Silva KVP, Oliveira DA. Intervenção educativa mediada por jogo sobre bloqueadores puberais para adolescentes transgêneros. In: Secretaria Estadual de Saúde (PE), editor. *Experiências exitosas em saúde da população LGBTQIAPN+ de Pernambuco*. Recife: Escola de Governo em Saúde Pública de Pernambuco; 2025. p. 72-5.
16. Maia FO. Jogos educativos como estratégia pedagógica para a promoção da saúde. *Rev Educ Pesqui Inclusao*. 2023;4(1):1-13.
17. Simon E, Jezine E, Vasconcelos EM, Ribeiro KSQS. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem e educação popular: encontros e desencontros no contexto da formação dos profissionais de saúde. *Interface*. 2014;18(Suppl 2):1355-64. <https://doi.org/10.1590/1807-57622013.0477>.
18. Nogueira DL, Sousa MS, Dias MSA, Pinto VPT, Lindsay AC, Machado MMT. Educação em saúde e na saúde: conceitos, pressupostos e abordagens teóricas. *Sanare*. 2022;21(2). <https://doi.org/10.36925/sanare.v21i2.1669>.
19. Mendes RS, Anunciação KCOS, Fonseca BS, Silva JA, Salvador PTCO. Uso de estratégias inovadoras no ensino da saúde coletiva nas graduações da área da saúde: uma revisão de escopo. *Interface*. 2024;28:e230225. <https://doi.org/10.1590/interface.230225>.
20. White Hughto JM, Reisner SL, Pachankis JE. Transgender stigma and health: a critical review of stigma determinants, mechanisms, and interventions. *Soc Sci Med*. 2015;147:222-31. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2015.11.010>. PMID:26599625.
21. Gridley SJ, Crouch JM, Evans Y, Eng W, Antoon E, Lyapustina M et al. Youth and caregiver perspectives on barriers to gender-affirming health care for transgender youth. *J Adolesc Health*. 2016;59(3):254-61. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.03.017>. PMID:27235374.
22. Cruz PJSC, Silva JC, Danielski K, Brito PNA. Educação popular em saúde: princípios, desafios e perspectivas na reconstrução crítica do país. *Interface*. 2024;28:e230550. <https://doi.org/10.1590/interface.240156>.
23. Borji-Navan S, Maleki N, Keramat A. Efficacy of digital health interventions used for adolescent sexual health: an umbrella review. *Health Sci Rep*. 2024;7(12):e70212. <https://doi.org/10.1002/hsr2.70212>. PMID:39633835.
24. Yildiz M, Yildiz M, Kayacik AD. Rising gamification in health education: a bibliometric study. *Nurse Educ Pract*. 2024;78:103993. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.103993>. PMID:38788617.
25. Mitchell R, Schuster L, Jin HS. Playing alone: can game design elements satisfy user needs in gamified mHealth services? *Health Promot Int*. 2022;37(2):daab168. <https://doi.org/10.1093/heapro/daab168>. PMID:34651180.
26. Pires MRG, Gottems LBD, Fonseca RMGS. Ludic recreation in the development of health games: theoretical-methodological references in the production of critical subjectivities. *Texto Contexto Enferm*. 2017;26(4):e2500017. <https://doi.org/10.1590/0104-07072017002500017>.
27. Nascimento FK, Reis RA, Saadeh A, Demétrio F, Rodrigues ILA, Galera SAF et al. Brazilian transgender children and adolescents: attributes associated with quality of life. *Rev Lat Am Enfermagem*. 2020;28:e3351. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.3504.3351>. PMID:33174991.
28. Soares NA, Gazzinelli MF, Souza V, Araújo LHL. The role playing game as a pedagogical strategy in nurse training: an experience report on game creation. *Texto Contexto Enferm*. 2015;24(2):600-8. <https://doi.org/10.1590/0104-07072015001072014>.
29. Abreu PD, Palha PF, Andrade RLP, Almeida SA, Nogueira JA, Monroe AA. Comprehensive health care for transgender adolescents: contributions to nursing practice. *Rev Lat Am Enfermagem*. 2022;30(spe):e3811. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.6276.3810>. PMID:36449927.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

Desenho do estudo. Matheus dos Santos Carvalho. Fernanda de Barros Patrício. Darley Rodrigues da Silva. Tuanny Caroline Pereira de Santana. Diego Augusto Lopes Oliveira.

Aquisição de dados. Matheus dos Santos Carvalho. Fernanda de Barros Patrício. Darley Rodrigues da Silva.

Análise de dados e interpretação dos resultados. Matheus dos Santos Carvalho. Fernanda de Barros Patrício. Darley Rodrigues da Silva. Tuanny Caroline Pereira de Santana. Diego Augusto Lopes Oliveira.

Redação e revisão crítica do manuscrito. Matheus dos Santos Carvalho. Fernanda de Barros Patrício. Darley Rodrigues da Silva. Tuanny Caroline Pereira de Santana. Diego Augusto Lopes Oliveira.

Aprovação da versão final do artigo. Matheus dos Santos Carvalho. Fernanda de Barros Patrício. Darley Rodrigues da Silva. Tuanny Caroline Pereira de Santana. Diego Augusto Lopes Oliveira.

Responsabilidade por todos os aspectos do conteúdo e a integridade do artigo publicado. Matheus dos Santos Carvalho. Fernanda de Barros Patrício. Darley Rodrigues da Silva. Tuanny Caroline Pereira de Santana. Diego Augusto Lopes Oliveira.

EDITOR ASSOCIADO

Aline Okido 

EDITOR CIENTÍFICO

Marcelle Miranda da Silva 