

EDUCAÇÃO SEXUAL, PARTICIPAÇÃO JUVENIL E ABORDAGENS RELACIONAIS: O DESENVOLVIMENTO DO SEX EDUCATION FOR ALL HUB

Davi Augusto dos Santos Soares¹, Leonardo Lemos de Souza², Deborah Ralls³, Antonino Brusa⁴

¹Universidade Estadual Paulista (UNESP), São José do Rio preto, Brasil
(davi.a.soares@unesp.com.br)

²Universidade Estadual Paulista (UNESP), São José do Rio Preto, Brasil

³Newcastle University, Newcastle Upon Tyne, Inglaterra

⁴Kofi Annan Foundation, Genebra, Suíça

Resumo: Este trabalho apresenta o desenvolvimento do Sex Education For All Hub, plataforma digital voltada à educação sexual baseada em direitos. Inspirado por abordagens participativas e relacionais, o Hub utiliza Lumi, um avatar educativo, para mediar a aprendizagem e ampliar o acesso de jovens a informações sobre direitos, proteção e prevenção da violência sexual. Discute-se seu potencial para promover participação juvenil em ambientes digitais

Palavras-chave: Educação sexual; Participação juvenil; Tecnologias digitais; Direitos sexuais; Abordagem Relacional

INTRODUÇÃO

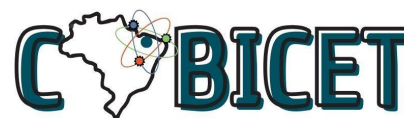
A educação sexual é reconhecida internacionalmente como uma estratégia fundamental para a promoção da saúde, da proteção contra violências e da garantia dos direitos de crianças e adolescentes. Organizações internacionais como a UNESCO defendem que a Educação Integral em Sexualidade (Comprehensive Sexuality Education – CSE) contribui para o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes que permitem aos jovens compreender seus direitos, estabelecer relações saudáveis e tomar decisões informadas ao longo da vida (UNESCO, 2018).

Apesar desse reconhecimento, a educação sexual no contexto brasileiro tem sido marcada por disputas políticas, morais e curriculares que limitam sua implementação nas escolas. Nas últimas décadas, observou-se a redução de espaços destinados à discussão de temas relacionados à sexualidade, gênero, diversidade e prevenção das violências, contribuindo para a manutenção de uma cultura de silêncio em torno dessas questões. Esse cenário afeta diretamente o acesso de crianças e adolescentes a informações confiáveis sobre seus corpos, direitos e mecanismos de proteção, ampliando situações de vulnerabilidade (Cassiavillani; Albrecht, 2023; Soares, 2026).

Paralelamente, observa-se uma crescente expansão do uso das tecnologias digitais por crianças e jovens. Ambientes virtuais passaram a ocupar um papel central nos processos de socialização, aprendizagem e busca por informações. No campo da sexualidade, estudos indicam que adolescentes recorrem cada vez mais à internet para esclarecer dúvidas, acessar conteúdos sobre saúde sexual e buscar informações que muitas vezes não encontram em espaços formais, como a escola ou a família (Pound et al., 2021; Walsh-Buhi, 2024).

Nesse contexto, plataformas digitais apresentam potencial para complementar ações educativas tradicionais, ampliando o acesso a conteúdos qualificados e criando novas possibilidades de interação e engajamento juvenil. Ao mesmo tempo, a literatura destaca que a qualidade das informações disponíveis online é desigual, tornando necessária a criação de ambientes digitais seguros, acessíveis e baseados em evidências para apoiar processos de aprendizagem relacionados à sexualidade e aos direitos sexuais (Pound et al., 2021; UNFPA, 2020).

Entretanto, a simples disponibilização de informações em ambientes digitais não garante processos educativos significativos. Estudos recentes têm destacado a importância de abordagens participativas, centradas nos usuários e fundamentadas na experiência juvenil, reconhecendo



crianças e adolescentes como sujeitos ativos na construção do conhecimento (Ralls; Haines Lyon, 2025). Recursos educativos digitais precisam ir além da transmissão de conteúdos, buscando desenvolver estratégias que favoreçam identificação, diálogo e engajamento. Experiências recentes no desenvolvimento de intervenções digitais em saúde sexual apontam que elementos como narrativas, personagens educativos, design participativo e recursos interativos podem aumentar o interesse e a apropriação dos conteúdos pelos jovens.

Foi nesse contexto que surgiu o Sex Education For All Hub, uma plataforma digital em desenvolvimento voltada à disseminação de informações acessíveis sobre educação sexual, direitos e proteção contra violências. Como parte dessa proposta, foi criado Lumi, um personagem educativo concebido para atuar como mediador da experiência de aprendizagem, utilizando elementos de narrativa, identidade visual e comunicação amigável para aproximar temas complexos do universo juvenil.

Diante desse cenário, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento do Sex Education For All Hub e do personagem Lumi, analisando seu potencial como estratégia digital inspirada em princípios participativos e relacionais para a promoção da educação sexual e da proteção de crianças e adolescentes.

MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, descritiva e exploratória, cujo objetivo é apresentar o processo de desenvolvimento do Sex Education For All Hub, uma plataforma digital voltada à promoção da educação sexual baseada em direitos e à disseminação de informações sobre proteção contra violências para crianças, adolescentes e jovens.

A construção da iniciativa ocorreu entre 2025 e 2026, articulando atividades de pesquisa, extensão e inovação social desenvolvidas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Estadual Paulista (UNESP), com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), e do estágio internacional de pesquisa realizado na Newcastle University (Reino Unido). O projeto também contou com apoio da Kofi Annan Foundation, obtido por meio do Changemakers Programme, iniciativa internacional voltada ao fortalecimento de lideranças jovens e ao desenvolvimento de soluções para desafios sociais.

O desenvolvimento do Hub foi diretamente influenciado pelas discussões realizadas durante a

pesquisa de mestrado, que busca construir, de forma colaborativa com jovens, propostas de educação sexual para o contexto escolar brasileiro. Além disso, as experiências vivenciadas durante o estágio internacional contribuíram para a incorporação de referenciais relacionados à participação juvenil, às abordagens relacionais e à construção compartilhada do conhecimento, especialmente a partir das contribuições do Relational Toolkit (Ralls; Haines Lyon, 2025).

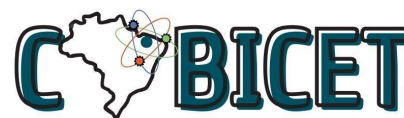
A metodologia de desenvolvimento adotou uma abordagem iterativa e participativa, organizada em diferentes etapas. Inicialmente, foi realizado um processo de levantamento e sistematização de conteúdos relacionados à educação sexual, direitos sexuais, proteção da infância e juventude e prevenção das violências. Paralelamente, foram analisadas experiências nacionais e internacionais de comunicação digital voltadas ao público jovem, buscando identificar estratégias capazes de tornar conteúdos complexos mais acessíveis e atrativos.

Em seguida, foi iniciada a etapa de concepção da plataforma, envolvendo a definição de sua arquitetura, estrutura de navegação, organização das seções institucionais e planejamento da futura jornada educativa. Durante esse processo, foram produzidos fluxos de navegação, esboços visuais e protótipos preliminares, que passaram por sucessivas revisões e ajustes.

A construção da identidade visual constituiu uma etapa central do projeto. Foram desenvolvidos elementos gráficos próprios, incluindo paleta de cores, ilustrações, recursos visuais e materiais de comunicação capazes de dialogar com diferentes públicos, especialmente adolescentes e jovens. Como parte dessa estratégia, foi criado Lumi, personagem educativo concebido para atuar como mediador da experiência de aprendizagem na plataforma.

O desenvolvimento de Lumi envolveu a elaboração de sua identidade visual, personalidade, narrativa e função pedagógica. O personagem foi pensado como um guia capaz de acolher usuários, apresentar conteúdos e facilitar o acesso a informações relacionadas à sexualidade, direitos e proteção. Sua criação foi inspirada por evidências que apontam o potencial de personagens, narrativas e recursos interativos para aumentar o engajamento de adolescentes em ambientes digitais de aprendizagem (Pound et al., 2021).

Para a implementação do protótipo foi utilizada a plataforma Framer, ferramenta de desenvolvimento web que possibilitou a criação de interfaces responsivas e interativas. O processo ocorreu de



forma contínua ao longo do período de financiamento, envolvendo testes internos, revisões sucessivas de design e adaptações decorrentes das reflexões produzidas durante o próprio desenvolvimento do projeto.

Ao final da etapa analisada, foi desenvolvido um protótipo funcional do Sex Education For All Hub, contendo sua estrutura institucional, identidade visual consolidada, sistema de navegação, seções temáticas e a integração inicial do personagem Lumi. Embora a plataforma ainda esteja em processo de expansão, essa fase permitiu estabelecer as bases conceituais, visuais e tecnológicas necessárias para futuras etapas de produção de conteúdo, validação com jovens e implementação em maior escala.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O principal resultado do projeto foi o desenvolvimento do protótipo funcional do Sex Education For All Hub, uma plataforma digital concebida para ampliar o acesso de crianças, adolescentes, jovens, educadores e famílias a informações confiáveis sobre educação sexual, direitos e proteção contra violências.

A construção do Hub foi orientada pela compreensão de que o acesso à informação constitui um elemento fundamental para a promoção dos direitos sexuais e para a prevenção de diferentes formas de violência (UNESCO, 2018). Nesse sentido, buscou-se desenvolver um ambiente digital capaz de traduzir conteúdos frequentemente apresentados de forma técnica ou distante em uma experiência mais acessível, acolhedora e próxima das vivências juvenis.

A arquitetura da plataforma foi planejada para atender simultaneamente diferentes objetivos. As seções institucionais foram criadas com a finalidade de apresentar a trajetória, os impactos, a metodologia e os fundamentos científicos do projeto, fortalecendo sua credibilidade e transparência. Já as áreas educativas foram concebidas para futuramente abrigar conteúdos relacionados à educação sexual, direitos, proteção e enfrentamento das violências, organizados em percursos de aprendizagem acessíveis aos usuários.

Outra decisão estratégica foi o desenvolvimento de uma versão bilíngue (português e inglês). Além de ampliar o potencial de alcance da iniciativa para públicos internacionais, essa escolha reflete a própria trajetória de internacionalização do projeto, construída por meio de parcerias acadêmicas e experiências desenvolvidas no Brasil e no Reino Unido. A disponibilização de conteúdos em mais de

um idioma também busca facilitar futuras colaborações com pesquisadores, organizações e iniciativas voltadas à promoção dos direitos de crianças e jovens em diferentes contextos.

O desenvolvimento da identidade visual constituiu igualmente uma dimensão central do projeto. Buscou-se criar uma linguagem gráfica que combinasse elementos de acolhimento, ludicidade e credibilidade científica. As cores, ilustrações e recursos visuais foram escolhidos para reduzir barreiras de acesso a temas frequentemente considerados sensíveis, contribuindo para a construção de um ambiente seguro e amigável para a aprendizagem. A proposta visual procurou afastar-se tanto de modelos excessivamente infantilizados quanto de abordagens estritamente institucionais, buscando dialogar com adolescentes e jovens sem perder o compromisso com a qualidade das informações apresentadas.

Além disso, a estrutura de navegação foi planejada para favorecer a autonomia dos usuários na busca por informações, permitindo percursos flexíveis de exploração dos conteúdos. Essa escolha dialoga com estudos que destacam a importância de ambientes digitais intuitivos e centrados nos usuários para ampliar o engajamento e a permanência em plataformas educativas (Pound et al., 2021).

O desenvolvimento do Hub dialoga diretamente com os desafios identificados na pesquisa de mestrado, especialmente a ausência de espaços seguros para discussão sobre sexualidade e os limites impostos pela cultura do silêncio presente no contexto educacional brasileiro (UNESCO, 2018; Cassiavillani & Albrecht, 2023). Nesse sentido, a plataforma surge como uma estratégia complementar aos espaços escolares, possibilitando o acesso a informações fundamentadas em direitos humanos e evidências científicas (IPPF, 2008; UNESCO, 2018), ao mesmo tempo em que cria oportunidades para futuras experiências de participação juvenil na construção dos conteúdos e funcionalidades da plataforma, reconhecendo crianças e adolescentes como sujeitos ativos na produção do conhecimento (United Nations, 1989; Lundy, 2007; Ralls & Haines Lyon, 2025).

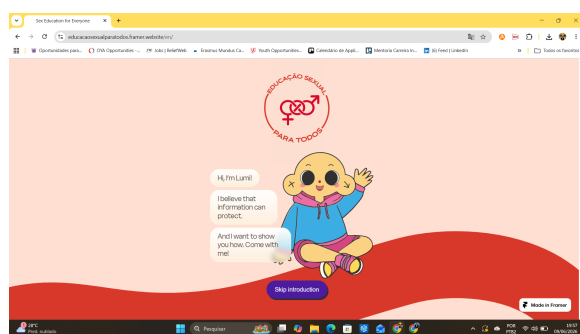


Figura 1. Tela de entrada do Sex Education For All Hub, na qual Lumi atua como mediador da experiência inicial de navegação e aprendizagem.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Um dos resultados mais importantes do projeto foi a criação de Lumi, personagem educativo desenvolvido para atuar como guia da experiência de aprendizagem dentro do Sex Education For All Hub. Sua criação partiu do reconhecimento de que temas relacionados à sexualidade, direitos e violência sexual frequentemente são acompanhados por sentimentos de vergonha, medo, constrangimento e insegurança, constituindo barreiras importantes para o acesso à informação e para o engajamento em processos educativos (UNESCO, 2018; Pound et al., 2021).

Nesse contexto, optou-se por desenvolver uma experiência digital baseada em narrativa e mediação por personagem, inspirada em abordagens de user-centered design, storytelling digital e aprendizagem mediada por avatares. Estudos indicam que personagens virtuais podem favorecer a identificação emocional dos usuários, aumentar a confiança em ambientes digitais e facilitar a compreensão de conteúdos complexos, especialmente quando direcionados ao público infantojuvenil (Baylor, 2011; Mayer, 2014).

Diferentemente de plataformas tradicionais, organizadas apenas por menus e páginas informativas, o Sex Education For All Hub foi concebido como uma jornada de aprendizagem guiada. Nessa estrutura, Lumi atua como o primeiro ponto de contato entre o usuário e a plataforma, acolhendo visitantes, apresentando os objetivos do Hub e convidando-os a explorar diferentes áreas de conhecimento.

A escolha por uma navegação guiada fundamenta-se na compreensão de que a aprendizagem ocorre de forma mais significativa quando os usuários conseguem estabelecer relações afetivas e simbólicas com os ambientes educativos (Bruner, 1991). Assim, Lumi foi concebido não apenas como um recurso

visual, mas como um mediador da experiência educativa, capaz de transformar a navegação em uma trajetória mais acolhedora, compreensível e participativa.

A jornada inicia-se com uma tela de boas-vindas, na qual Lumi se apresenta ao usuário e compartilha sua principal mensagem: a crença de que a informação pode proteger. A partir desse primeiro contato, o personagem passa a acompanhar diferentes etapas da navegação, orientando o acesso às seções institucionais, às produções do projeto, às informações sobre direitos e, futuramente, aos módulos educativos e recursos de apoio. Dessa forma, Lumi atua como um elo entre o conteúdo científico e a experiência cotidiana dos usuários, contribuindo para reduzir barreiras de acesso ao conhecimento.

Além de facilitar a navegação, o personagem foi desenvolvido para representar valores centrais do projeto, como acolhimento, proteção, curiosidade, diálogo e participação. Sua identidade visual foi construída buscando equilibrar ludicidade e credibilidade, evitando tanto uma estética excessivamente infantilizada quanto uma comunicação excessivamente formal. Essa escolha dialoga com recomendações presentes na literatura sobre educação digital, que destacam a importância de desenvolver ambientes amigáveis e seguros para o tratamento de temas sensíveis relacionados à sexualidade e aos direitos humanos (Pound et al., 2021; Livingstone & Third, 2017).

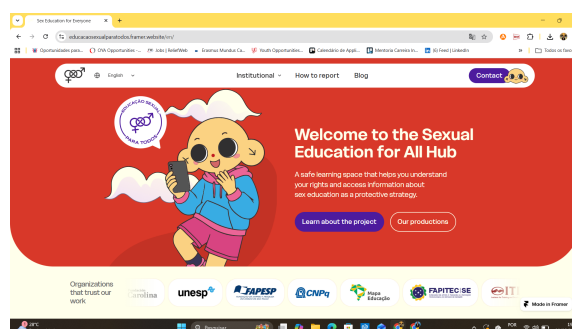


Figura 2. Página inicial do Sex Education For All Hub, apresentando a estrutura principal da plataforma, suas áreas de navegação e conteúdos institucionais.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

A criação de Lumi também está alinhada à perspectiva relacional que orienta o desenvolvimento do Hub. Em vez de compreender os jovens como receptores passivos de informação, o personagem foi concebido para apoiar futuras experiências de

participação juvenil, nas quais adolescentes e jovens poderão contribuir para a construção dos conteúdos, narrativas e funcionalidades da plataforma. Essa abordagem aproxima-se das discussões propostas pelo Relational Toolkit, que enfatizam a construção de relações baseadas em confiança, escuta e colaboração como elementos centrais para a participação significativa de crianças e jovens em processos educativos (Ralls & Haines Lyon, 2025).

Por fim, o desenvolvimento de Lumi evidencia como recursos narrativos, personagens educativos e estratégias de storytelling digital podem ampliar o potencial de plataformas de educação sexual, tornando o acesso à informação mais acolhedor, acessível e significativo para seus usuários.

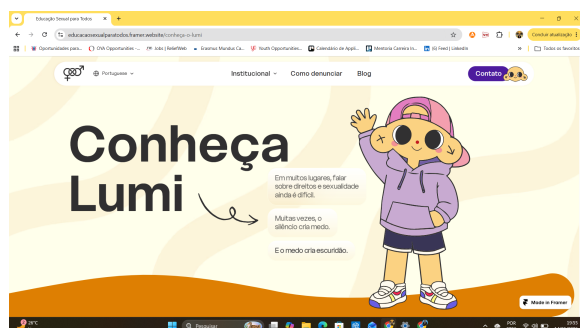


Figura 3. Área dedicada ao personagem Lumi, mediador da jornada de aprendizagem e da experiência educativa na plataforma.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Os resultados obtidos sugerem que plataformas digitais podem representar uma estratégia promissora para ampliar o acesso de jovens a informações sobre sexualidade, direitos e proteção. Esse potencial torna-se particularmente relevante em contextos como o brasileiro, marcados pela fragmentação das políticas de educação sexual, pela persistência de barreiras institucionais e pela denominada cultura do silêncio em torno da sexualidade (UNESCO, 2018; Soares, 2026).

A literatura tem destacado que adolescentes e jovens recorrem cada vez mais aos ambientes digitais para buscar informações relacionadas à sexualidade, saúde sexual e relacionamentos, especialmente quando essas informações não estão disponíveis ou acessíveis em contextos familiares e escolares (Pound et al., 2021; Guse et al., 2012). Nesse cenário, plataformas digitais podem funcionar como espaços complementares de aprendizagem, ampliando o acesso a conteúdos baseados em evidências e alinhados aos direitos humanos.

Ao contrário de modelos tradicionais baseados na transmissão unilateral de informações, o Sex Education For All Hub foi concebido a partir de uma perspectiva participativa e relacional. Essa abordagem foi fortalecida durante o estágio de pesquisa realizado na Newcastle University, especialmente por meio do contato com o Relational Toolkit e com metodologias democráticas voltadas à participação de crianças e jovens. Tais abordagens defendem a construção de relações fundamentadas na confiança, escuta, colaboração e reconhecimento dos jovens como sujeitos capazes de produzir conhecimento e contribuir para processos educativos (Ralls & Haines Lyon, 2025).

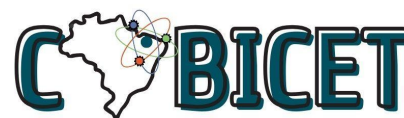
Nesse sentido, o Hub não busca apenas disponibilizar conteúdos sobre sexualidade. Sua proposta é criar condições para que jovens possam acessar informações confiáveis, refletir criticamente sobre suas experiências e participar ativamente da construção dos conteúdos e estratégias educativas da plataforma. As próximas etapas do projeto incluem a utilização do Relational Toolkit como ferramenta para apoiar processos de escuta e participação juvenil, permitindo que adolescentes e jovens contribuam para a definição de temas, formatos, linguagem e funcionalidades do Hub.

Essa perspectiva aproxima-se das discussões sobre participação juvenil, direitos da criança e do adolescente e metodologias relacionais que defendem formas mais democráticas de produção do conhecimento, nas quais os jovens deixam de ser apenas receptores de informação para se tornarem colaboradores ativos na construção de soluções voltadas às suas próprias realidades (United Nations, 1989; Twum-Danso Imoh, 2025; Ralls & Haines Lyon, 2025).

Assim, o desenvolvimento do Sex Education For All Hub evidencia o potencial das tecnologias digitais para apoiar práticas de educação sexual mais acessíveis, participativas e alinhadas aos direitos humanos, contribuindo para enfrentar a cultura do silêncio que ainda marca o debate sobre sexualidade no Brasil e criando oportunidades para fortalecer a participação juvenil na construção de processos educativos mais democráticos.

CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento do Sex Education For All Hub e do personagem Lumi, discutindo seu potencial como estratégia digital para a promoção da educação sexual e da participação juvenil.



Os resultados demonstram que, embora a plataforma ainda esteja em processo de desenvolvimento, a construção de seu protótipo permitiu estabelecer bases conceituais, visuais e tecnológicas importantes para futuras etapas de implementação. A criação do Hub evidenciou a possibilidade de utilizar ambientes digitais como espaços complementares de aprendizagem, ampliando o acesso a informações sobre sexualidade, direitos e proteção em contextos marcados pela persistência da cultura do silêncio em torno dessas temáticas.

Destaca-se, ainda, a criação de Lumi como uma estratégia de mediação pedagógica voltada à aproximação entre conteúdos complexos e o universo juvenil. Ao incorporar elementos de narrativa, identidade visual e navegação guiada, o personagem contribui para tornar a experiência de aprendizagem mais acolhedora, acessível e potencialmente mais significativa para crianças, adolescentes e jovens.

Além disso, o desenvolvimento do projeto reforçou a importância de abordagens participativas e relacionais na construção de iniciativas voltadas à educação sexual. Inspirado por discussões relacionadas ao Relational Toolkit e à participação juvenil, o Hub foi concebido não apenas como um repositório de informações, mas como uma futura plataforma de diálogo, escuta e construção coletiva do conhecimento.

Por fim, as próximas etapas do projeto incluem a produção dos conteúdos educativos, a ampliação das funcionalidades da plataforma, o desenvolvimento da versão conversacional de Lumi e a realização de processos de validação e coprodução com jovens. Espera-se que essas etapas permitam fortalecer o potencial do Hub como ferramenta de educação sexual baseada em direitos, contribuindo para ampliar o acesso à informação e promover formas mais democráticas de participação juvenil na construção de processos educativos.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Universidade Estadual Paulista (UNESP) pelo apoio institucional ao desenvolvimento desta pesquisa.

Agradecem também à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pelo financiamento da pesquisa por meio da bolsa de Mestrado e do Estágio de Pesquisa no Exterior (BEPE), fundamentais para o desenvolvimento das reflexões teóricas e metodológicas que subsidiaram este trabalho.

Por fim, agradecem à Kofi Annan Foundation, por meio do Changemakers Programme, pelo apoio ao desenvolvimento do Sex Education For All Hub, possibilitando a construção do protótipo da plataforma e a implementação das primeiras etapas do projeto.

REFERÊNCIAS

BAYLOR, A. L. The design of motivational agents and avatars. *Educational Technology Research and Development*, v. 59, n. 2, p. 291–300, 2011.

BARBOSA, A. Sexualidade na escola: percepções de estudantes do ensino fundamental. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Orientação Sexual*. Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2017.

BRONDANI, J. P. et al. Educação sexual no contexto escolar brasileiro: desafios e perspectivas. *Revista Brasileira de Educação*, 2021.

CASSIAVILLANI, C.; ALBRECHT, M. Educação sexual na BNCC: avanços, limites e desafios para a formação cidadã. 2023.

GUSE, K. et al. Interventions using new digital media to improve adolescent sexual health: a systematic review. *Journal of Adolescent Health*, v. 51, n. 6, p. 535–543, 2012.

HAINES LYON, C.; RALLS, D. Democratic methodologies, participation and relational approaches in education. Newcastle University, 2025.

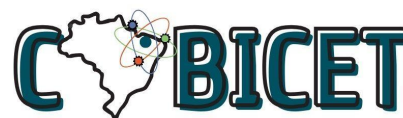
HOLLAND, D. et al. *Identity and Agency in Cultural Worlds*. Cambridge: Harvard University Press, 1998.

IPPF. *Sexual Rights: An IPPF Declaration*. London: International Planned Parenthood Federation, 2008.

LIVINGSTONE, S.; THIRD, A. Children and young people's rights in the digital age: an emerging agenda. *New Media & Society*, v. 19, n. 5, p. 657–670, 2017.

LUNDY, L. Voice is not enough: conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal*, v. 33, n. 6, p. 927–942, 2007.

MAYER, R. E. (Ed.). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.



POUND, P.; LANGFORD, R.; CAMPBELL, R. (Eds.). *Teenagers, Sexual Health Information and the Digital Age*. London: Academic Press, 2021.

RALLS, D.; HAINES LYON, C. Relational approaches, youth participation and democratic engagement in education. Newcastle University, 2025.

SOARES, D. A. S. *SEXED 2030: Dialogues and Perspectives on the Future of Brazilian Sex Education*. Relatório de Estágio de Pesquisa no Exterior (BEPE). Newcastle University / Universidade Estadual Paulista, 2026.

TWUM-DANSO IMOH, A. Childhood, agency and participation: challenging dominant constructions of childhood. 2025.

UNESCO. *International Technical Guidance on Sexuality Education: An Evidence-Informed Approach*. Paris: UNESCO, 2018.

UNICEF BRASIL. *Panorama da violência contra crianças e adolescentes no Brasil*. Brasília: UNICEF, 2023.

UNITED NATIONS. *Convention on the Rights of the Child*. New York: United Nations, 1989.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO); BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG (BZgA); UNITED NATIONS POPULATION FUND (UNFPA). *International Standards for Sexuality Education in Europe*. Cologne: BZgA, 2020.