

Criança Protegida: um jogo para prevenir a violência sexual contra crianças.

Maria Rita Carrara¹, Gustavo Paiva Guedes²

¹PUC-RIO - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea - Rio de Janeiro, RJ - Brasil

²CEFET/RJ - Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca
Av. Maracanã, 229 - Rio de Janeiro - RJ - Brasil.

maria.rita@mst.iag.puc-rio.br, gustavo.guedes@cefet-rj.br

Abstract. *The number of children and adolescents raped in the year of 2016 has reached 68% of cases reported to the Single Health System (Sistema Único de Saúde), which corresponds to 15,584 cases. Friends, acquaintances, and close relatives (e.g., father, mother, and stepparents) account for more than 60% of offenders. In this scenario, the game-based approach to preventing child sexual abuse can be a good way to educate children and adolescents. Thus, the present study proposes a game called Protected Child as a fun and engaging learning tool to combat sexual violence against children.*

Resumo. *O número de crianças e adolescentes estuprados no ano de 2016 atingiu 68% dos casos relatados ao Sistema único de Saúde (SUS), o que corresponde a 15.584 casos. Amigos, conhecidos e familiares próximos (e.g., pai, mãe e padrastos) correspondem a mais de 60% dos agressores. Nesse cenário, a abordagem baseada em jogos para a prevenção de abuso sexual infantil pode ser uma boa maneira de instruir as crianças e adolescentes. Dessa maneira, o presente estudo propõe um jogo denominado Criança Protegida como uma ferramenta de aprendizagem divertida e envolvente no combate à violência sexual à criança.*

1. Introdução

O Atlas da Violência 2018, divulgado pelo Ipea (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada) e pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, revela que o número de estupros de crianças e adolescentes em 2016 atingiu 68% (i.e., 15.584 casos) dos casos de estupros notificados ao SUS (Sistema Único de Saúde) [Cerqueira et al., 2018]. Os autores ainda destacam que aproximadamente um terço dos agressores são amigos e conhecidos da vítima e outros 30% são familiares mais próximos como pais, mães, padrastos e irmãos. As crianças até 13 anos são o público mais vulnerável, concentrando 50,9% das notificações, seguido de adultos (32,1%) e de adolescentes, entre 14 e 17 anos, (17%) [Cerqueira et al., 2018].

A experiência de abuso sexual pode afetar o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social de crianças e adolescentes de diferentes formas e intensidade. Entre as alterações, destacam-se: isolamento social, agressividade, baixo rendimento escolar, sentimentos de medo, vergonha, culpa, tristeza, percepção de inferioridade e inadequação. Além disso,

podem se manifestar sintomas físicos tais como hematomas e traumas nas regiões oral, genital e retal, coceira, inflamação e infecção nas áreas genital e retal e doenças sexualmente transmissíveis [Habigzang et al., 2008].

Na busca por estratégias que atuem na prevenção desses casos de violência, Diocesano et al. [2018] destacam a abordagem baseada em jogos para a prevenção do abuso sexual infantil. Os autores enfatizam que as abordagens baseadas em jogos são poderosas ferramentas de aprendizagem na medida em que promovem um ambiente educacional divertido e envolvente, podendo combater e prevenir a violência sexual à criança e ao adolescente.

Nesse contexto, esse artigo propõe um jogo denominado CriançaProtegida, desenvolvido em forma de *quiz* (jogo de perguntas e respostas), que visa fornecer informações sobre violência sexual para crianças. Essa estratégia baseada em jogos didáticos tem sido, de acordo com Miranda et al. [2018], muito usada na abordagem de temas relacionados à educação sexual, pois tais temas são, frequentemente, difíceis de abordar, devido aos tabus e preconceitos que os permeiam.

O CriançaProtegida pretende auxiliar a criança no reconhecimento dos comportamentos e atitudes que configuram um abuso sexual, quem são as pessoas que podem praticar esse tipo de violência e quais são os mecanismos que, acionados pela criança, podem impedir a continuidade dos abusos. Aprendendo a reconhecer isso, a criança se torna capaz de compreender sua própria sexualidade e de se proteger de situações de violência, diminuindo as chances de se tornar mais uma vítima de abuso sexual [Rodrigues and Louchez, 2013].

O jogo deve ser configurado por um educador e pode ter o perfil padrão ou customizado. No perfil padrão, as crianças devem identificar o que são toques bons ou ruins, saber o que fazer quando estiver em uma situação de toque ruim e reconhecer quem pode ser o abusador. No perfil customizado, o educador pode cadastrar novas perguntas, configurar as fases e o tempo de resposta para cada uma das perguntas. Em ambos os perfis, caso a criança erre a resposta, é apresentado um texto explicativo sobre seu erro.

Esse estudo é dividido em mais 3 seções. Na Seção 2 são apresentados os trabalhos relacionados. Na Seção 3 é descrito o jogo CriançaProtegida. Por fim, na Seção 4 são discutidas as conclusões e trabalhos futuros.

2. Trabalhos Relacionados

Foram encontrados alguns trabalhos que também apresentam uma abordagem baseada em jogos como estratégia na prevenção e combate do abuso sexual infantil. Pode-se destacar o programa “Orbit” e o jogo “Being Safety Smart”, ambos na língua inglesa. Em português, apenas foi encontrado um protótipo de jogo, denominado “Infância Segura”.

Criado pela University of the Sunshine Coast, “Orbit”¹ é um programa de prevenção ao abuso sexual infantil para crianças entre 8 e 10 anos, que consiste em um jogo de computador, atividades em sala de aula, site com informações para pais ou responsáveis, além de outros recursos associados. O programa pretende, por meio dos jogos, abordar conceitos, como: espaços públicos e privados, partes privadas e as regras do corpo, táticas criminosas e adultos confiáveis.

¹<http://orbit.org.au/families/>

O jogo “Being Safety Smart”² é um jogo educativo online, também desenvolvido pela University of the Sunshine Coast, que fornece estratégias de segurança para crianças em idade escolar entre 6 e 8 anos. O programa destina-se a aumentar a conscientização das crianças para situações que podem impactar em sua segurança pessoal, além de capacitá-las para agir apropriadamente e com confiança em situações de abuso.

“Infância Segura” é um protótipo de jogo sério para prevenção da violência sexual infantil proposto por Diocesano et al. [2018]. A ferramenta é composta por quatro fases com instruções ou ensinamentos e logo após, o jogo é iniciado para que a criança possa praticar o conteúdo aprendido. Os autores especificam que a quarta fase ocorre em forma de quiz.

O CriançaProtegida se diferencia dos outros jogos por ser um jogo em forma de quiz e por apresentar a opção “perfil customizado”, em que o educador pode, além de poder configurar aspectos mais funcionais da ferramenta, como tempo de resposta às questões e número de fases, pode cadastrar novas perguntas e respostas, simulando outras situações. O objetivo dessa opção é tornar o jogo o mais aderente possível a realidade na qual a criança está inserida, tornando a ferramenta ainda mais eficaz no combate e na prevenção de abuso sexual infantil. Outra diferença do CriançaProtegida em relação aos outros jogos encontrados é que ele é todo apresentado em forma de quiz. Dessa forma, a criança pode vir a desenvolver habilidades de autoproteção por meio de perguntas e respostas capazes de simular situações idênticas de desconforto e violência vividas por vítimas de abuso sexual.

3. CriançaProtegida: o jogo

O CriançaProtegida é um protótipo de um jogo sério que tem o objetivo de auxiliar pais e educadores a prevenirem o abuso sexual em crianças e adolescentes. A ideia foi desenvolver o jogo como um *website*, de maneira que mesmo as crianças que não possuam *smartphones* ou *tablets* possam participar do jogo. O jogo deve ser mediado por professores ou responsáveis/pais (denominados, aqui, educadores), de maneira que esses sejam responsáveis por avaliar o número de respostas certas/incorretas

Inicialmente, o jogo precisa ser configurado pelo educador, que acessa uma plataforma de configuração. Embora o objetivo desse estudo não seja descrever a plataforma de configuração, são apresentados apenas os pontos mais relevantes para o entendimento da dinâmica do jogo. Inicialmente, o educador cadastra o seu perfil no site e configura como será a dinâmica do jogo: (a) *padrão* ou (b) *customizada*, caso o educador queira modificar a dinâmica do jogo.

No perfil padrão, o CriançaProtegida conta com 12 perguntas e 3 fases, cada fase contendo 4 perguntas. As perguntas cadastradas no jogo foram criadas com base nas seguintes cartilhas: Rodrigues and Louchez [2013]; Rosa and Corrêia [2014]; Fonseca and Martins [2011]. As 12 perguntas são relacionadas a três temas distintos, descritos da seguinte maneira: (i) o que são toques bons ou ruins; (ii) o que fazer quando estiver em uma situação de toque ruim; (iii) como identificar o abusador e como ele ou ela se aproximam da criança.

No início do jogo o jogador possui 3 vidas. A cada resposta acertada, o jogador

²www.beingsafetysmart.com.au

ganha uma vida e o jogo passa para a próxima pergunta. Conforme o jogador termina as fases, é exibida uma mensagem parabenizando o jogador e ele ganha duas vidas. O tempo para responder a cada pergunta é de 60 segundos. A cada erro, o jogador perde uma vida e é direcionado para uma tela com uma explicação sobre seu erro. Após ler a explicação, outra tela com uma pergunta similar é apresentada à criança.

No perfil customizado, além de poder configurar o tempo máximo de resposta que a criança tem para responder a cada questão, o educador também tem a possibilidade de cadastrar perguntas simulando novas situações e respostas ou até mesmo incluir novas fases com perguntas associadas. O objetivo do cadastro de novas questões é tornar o jogo mais apropriado às situações que ocorrem em diferentes regiões do Brasil, seja no ajustamento da linguagem ou no cadastro de situações específicas que podem ser comuns em certos Estados do país.

Depois de configurado (seja no perfil padrão ou no perfil customizado), é apresentada uma URL única para acesso à configuração daquele jogo, ou seja, os jogadores que jogarão o jogo configurado precisam efetuar o acesso a partir da URL em questão. No momento em que o jogador acessa a URL do jogo, é exibida uma tela com instruções breves e um campo para o jogador inserir seu nome ou o *nome do grupo*, conforme ilustra a Figura 1a. Dessa maneira, o educador pode ter acesso aos acertos e erros de cada jogador/grupo de jogadores.

A Figura 1b ilustra a primeira pergunta da primeira fase do jogo. Pode-se notar, no canto superior direito, que o tempo está em 00:36 segundos e o jogador só possui duas vidas. Isso indica que o jogador já perdeu uma vida, viu uma explicação sobre seu erro e tem a oportunidade de tentar selecionar novamente a resposta correta. Ao final do jogo, é exibido um ranking com base no número de vidas que o jogador (ou grupo de jogadores) possui no final e o tempo médio de resposta às perguntas. Ou seja, o topo do ranking é composto pelo jogador com mais vidas, dado que o mais prezado pelo jogo é o respeito à vida. Caso haja empate, o tempo médio é critério de desempate no ranking.



(a) Tela inicial do CriançaProtegida.



(b) Tela do quiz do CriançaProtegida.

Figura 1. Tela inicial e do quiz do CriançaProtegida.

4. Conclusão

De acordo do Atlas da Violência de 2018, produzido pelo Ipea e pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, o número de casos de abuso sexual envolvendo crianças e adolescente atingiu em 2016, 15.584 casos. Essas experiências de abusos podem causar além de transtornos psicopatológicos, uma série de alterações comportamentais, cognitivas e emocionais em crianças e adolescentes vítimas desse tipo de violência. Na busca por estratégias que atuem na prevenção desses casos foi desenvolvido um jogo denominado CriançaProtegida. O objetivo é auxiliar os educadores na prevenção da violência sexual.

O jogo foi desenvolvido com duas possibilidades de dinâmica: um perfil padrão, que funciona em forma de quiz, com 12 perguntas e 3 fases; e um perfil customizado, que possibilita que o educador adicione fases, customize o tempo máximo para as respostas modifique, acrescente e remova perguntas e respostas. O perfil customizado foi criado para possibilitar aderência às diferentes realidades na qual a criança está inserida, no entanto, sugerimos fortemente que esse cadastro seja feito por profissionais da saúde especializados em educação sexual infantil, dada a complexibilidade do tema e a vulnerabilidade do público. Como trabalho futuro, pretende-se cadastrar uma maior quantidade de perguntas.

Referências

- Cerqueira, D. C., Lima, R. S. d., Bueno, S., Neme, C., Ferreira, H., Coelho, D., Alves, P. P., Pinheiro, M., Astolfi, R., Marques, D., et al. (2018). Atlas da violência 2018.
- Diocesano, T. F. A., dos Santos Machado, L. F., and Berkenbrock, C. D. M. (2018). Protótipo do jogo sério colaborativo para a prevenção da violência contra a criança. *Colóquio Luso-Brasileiro de Educação-COLBEDUCA*, 3.
- Fonseca, N. L. and Martins, D. L. (2011). *Cartilha Abuso sexual - saiba o que é e aprenda a se proteger*. Ministério Público do Estado de Goiás.
- Habigzang, L. F., Corte, F. B. D., Hatzenberger, R., Stroehrer, F. H., and Koller, S. H. (2008). Avaliação psicológica em casos de abuso sexual na infância e adolescência. *Psicologia: reflexão e crítica. Porto Alegre. Vol. 21, n. 2,(maio/ago. 2008), p. 338-344*.
- Miranda, J. C., Gonzaga, G. R., and Pereira, P. E. (2018). Abordagem do tema doenças sexualmente transmissíveis, no ensino fundamental regular, a partir de um jogo didático. *Acta Biomedica Brasiliensia*, 9(1):105–121.
- Rodrigues, L. and Louchez, B. (2013). Cartilha conexão ana guia de auto proteção contra a violência sexual. Recuperado em 12 de agosto de 2018 de https://issuu.com/anaalianca/docs/conex__o_ana_-_guia_de_autoprote__.
- Rosa, J. and Corrêa, R. (2014). *Cartilha Violência sexual, não!* Oficina de Imagens Comunicação e Educação.