

## **Um Jogo Sério para Reduzir a Vulnerabilidade de Crianças em Combate à Violência Sexual - Resumo Extendido**

**Alexandre Mendonça Fava<sup>1</sup>, Adilson Vahldick<sup>1</sup>, Carla Diacui Medeiros Berkenbrock<sup>1</sup>,  
André Felipe Fuck<sup>1</sup>, Júlia Llorente<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)  
Caixa Postal 892 – 89.219-710 – Joinville – SC – Brazil

{alexandre.fava, adilson.vahldick, carla.berkenbrock}@udesc.br  
{andre.fuck, julia.llorente}@edu.udesc.br

O artigo “Um Jogo Sério para Reduzir a Vulnerabilidade de Crianças em Combate à Violência Sexual” [Mendonça Fava et al. 2024], publicado na Revista Brasileira de Informática na Educação (RBIE), aborda a criação e avaliação de um jogo sério educativo, denominado Infância Segura. O estudo busca responder a uma questão urgente de saúde pública: a violência sexual contra crianças, problema que impacta não apenas as vítimas diretas, mas também toda a sociedade. Nesse contexto, o uso de jogos digitais educativos surge como uma estratégia inovadora e eficaz para a prevenção do abuso sexual infantil.

O trabalho inicia destacando o Abuso Sexual Infantil (ASI) como um fenômeno global, reconhecido em diferentes legislações, mas que no Brasil encontra-se juridicamente tipificado em crimes como estupro de vulnerável, assédio sexual e corrupção de menores. O artigo lembra que crianças menores de 14 anos são legalmente consideradas vulneráveis, ainda que em situações de suposto consentimento. Tal vulnerabilidade justifica a necessidade de medidas preventivas que reduzam riscos e fortaleçam a autonomia infantil diante de situações de potencial violência. Entre as estratégias preventivas existentes, os programas educativos se destacam por capacitarem as crianças a identificar comportamentos abusivos e a reagir adequadamente. Pesquisas demonstram que ofensores tendem a escolher vítimas menos informadas ou mais frágeis, de modo que o acesso a informações nítidas e adequadas reduz o risco de vitimização. Nesse sentido, materiais didáticos e recursos tecnológicos tornam-se aliados no processo de prevenção, com os jogos digitais representando uma possibilidade de abordagem lúdica e motivadora. Os chamados Jogos Sérios (Serious Games) unem diversão e aprendizado, permitindo tratar de temas delicados de maneira segura e engajante.

O artigo revisa também experiências internacionais com jogos educativos na área da prevenção. O jogo “Cool and Safe” [Müller et al. 2014], desenvolvido na Alemanha, mostrou resultados positivos com crianças de 7 a 12 anos, ampliando conhecimentos sobre prevenção sem causar efeitos emocionais negativos. Já o jogo “Orbit Rescue” [Jones et al. 2020], destinado a crianças de 8 a 10 anos, obteve eficácia ao trabalhar privacidade corporal, confiança e defesa pessoal. Por fim, “Being Safety Smart” [Jones and Pozzebon 2010] buscou capacitar crianças de 6 a 8 anos contra abuso e sequestro, alcançando melhoria significativa nos índices de aprendizagem. Esses exemplos evidenciam que jogos digitais podem impactar positivamente o conhecimento das crianças sobre o tema, oferecendo base para a criação do Infância Segura no Brasil.

O Infância Segura foi desenvolvido para crianças de 5 a 8 anos, com base em diretrizes internacionais da UNESCO sobre educação em sexualidade, garantindo adequação

pedagógica e respeito à faixa etária. O jogo utiliza estética cartunesca, evitando imagens realistas que poderiam gerar desconforto. Foi estruturado em quatro fases principais: (i) Anatomia, que ensina sobre corpo humano, regiões privadas e noções de privacidade corporal; (ii) Direitos, que aborda os direitos das crianças, situações perigosas e identificação de pessoas potencialmente nocivas; (iii) Denúncias, que ensina canais de denúncia como Disque 100, além de contatos emergenciais e estratégias de identificação pessoal; e (iv) Redes Sociais, que orienta sobre segurança no ambiente digital, confiança em contatos virtuais e cuidados na comunicação online. Cada fase é dividida em três minijogos, incorporando mecânicas de quebra-cabeças, memória, arrastar e soltar, sempre acompanhados por personagens educativos. A avaliação empírica do jogo ocorreu na Escola Municipal Pauline Parucker, com a participação inicial prevista de 112 crianças. Entretanto, apenas 33 obtiveram autorização dos responsáveis, sendo divididas em grupo experimental (15 crianças) e grupo controle (18 crianças). O grupo experimental utilizou o jogo, enquanto o grupo controle permaneceu com atividades pedagógicas regulares. Ambos os grupos foram avaliados por meio do questionário Children's Knowledge of Abuse Questionnaire (CKAQ) [Tutty 1992], traduzido e adaptado para o português, aplicado antes e após a intervenção.

O artigo conclui destacando a importância do Infância Segura como ferramenta inovadora e replicável no combate à violência sexual infantil. Apesar das dificuldades enfrentadas — como a baixa adesão das famílias e os obstáculos práticos de aplicação —, o estudo evidencia que o jogo pode contribuir para o fortalecimento da proteção infantil, ampliando o repertório de respostas e a consciência das crianças em situações de risco. A proposta também representa uma contribuição significativa para a área de Informática na Educação no Brasil, ao aplicar recursos tecnológicos a um tema socialmente relevante e pouco explorado. Além dos resultados quantitativos, o artigo chama a atenção para observações qualitativas feitas durante a aplicação do jogo. Muitas crianças relataram entusiasmo ao interagir com os minijogos, demonstrando interesse em aprender sobre temas considerados delicados em outros contextos. Essa aceitação reforça a ideia de que a ludicidade pode facilitar o diálogo sobre assuntos sensíveis, criando um ambiente seguro de aprendizagem. O fato de não terem sido identificadas reações emocionais negativas sugere que a abordagem visual cartunesca e a estrutura pedagógica cuidadosamente planejada contribuíram para a adequação do material à faixa etária. Outro aspecto relevante levantado pelo estudo refere-se às barreiras externas à pesquisa, como a baixa adesão das famílias ao consentimento para participação. Esse fator evidencia a necessidade de maior sensibilização e engajamento dos responsáveis, que muitas vezes evitam tratar do tema por receio ou desconhecimento. O artigo indica que esse desafio deve ser enfrentado por políticas públicas e por ações interdisciplinares que aproximem escola, comunidade e famílias, ampliando o alcance de estratégias de prevenção.

Por fim, os autores destacam que, embora o estudo não tenha evidenciado ganhos estatisticamente significativos entre os grupos, a proposta do Infância Segura representa um avanço no uso de tecnologias educacionais voltadas à proteção infantil. A replicabilidade do jogo, sua adaptação para diferentes dispositivos e idiomas, bem como a possibilidade de integração em currículos escolares, reforçam o potencial da ferramenta. Dessa forma, a pesquisa contribui não apenas para o campo da informática na educação, mas também para a construção de políticas de prevenção mais inovadoras e eficazes no combate ao abuso sexual infantil.

## Referências

- Jones, C., Scholes, L., Rolfe, B., and Stieler-Hunt, C. (2020). A serious-game for child sexual abuse prevention: An evaluation of orbit. *Child Abuse & Neglect*, 107:104569.
- Jones, C. M. and Pozzebon, K. (2010). Being safety smart: Social issue game for child protective behaviour training. In *Proceedings of HCI 2010*. BCS Learning & Development.
- Mendoza Fava, A., Vahldick, A., Medeiros Berkenbrock, C. D., and Felipe Fuck, A. (2024). Um jogo sério para reduzir a vulnerabilidade de crianças em combate a violência sexual. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 32.
- Müller, A. R., Röder, M., and Fingerle, M. (2014). Child sexual abuse prevention goes online: Introducing “cool and safe” and its effects. *Computers & Education*, 78:60–65.
- Tutty, L. M. (1992). The ability of elementary school children to learn child sexual abuse prevention concepts. *Child abuse & neglect*, 16(3):369–384.