



DOI: 10.5335/rbca.v12i1.9195

Vol. 12, № 1, pp. 32-43

Homepage: seer.upf.br/index.php/rbca/index

ARTIGO ORIGINAL

Infância Segura: um jogo colaborativo para a prevenção da violência sexual infantil

Infância Segura: a collaborative game for the prevention of child sexual violence

Tiago Francisco Andrade Diocesano ^{10,1} and Carla Diacui Medeiros Berkenbrock ^{10,2}

¹Instituto Federal do Amazonas – IFAM, ²Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC *tiagofrancisco23@yahoo.com.br; carla.berkenbrock@udesc.br

Recebido: 13/03/2019. Revisado: 10/03/2020. Aceito: 23/10/2020.

Resumo

A violência sexual infantil é um problema de saúde pública mundial devido a sua alta prevalência, bem como os danos psicológicos e sociais causados às vítimas e familiares. Em resposta a esse problema, têm sido desenvolvidos programas de prevenção da violência sexual infantil. Neste trabalho é definida uma estratégia para apoiar o professor a atuar como coordenador em um jogo colaborativo para a prevenção da violência sexual infantil. O jogo desenvolvido, intitulado *Infância Segura*, é baseado no Modelo 3C de colaboração possibilitando a comunicação, cooperação e enfatizando a coordenação do professor. Os resultados apontam que o jogo possibilita ao professor atuar como coordenador na prevenção da violência sexual infantil. O jogo também propicia a observação do coordenador, podendo analisar algum indício de violência manifestado pela criança tanto por meio da interação com o jogo quanto por manifestação natural.

Palavras-Chave: Jogo Colaborativo; Jogos Sérios; Prevenção; Violência Sexual Infantil.

Abstract

Child sexual violence is a worldwide public health problem because of its high prevalence as well as the psychological and social harm to victims and family members. In response to this problem, programs to prevent child sexual violence have been developed. In this work a strategy is defined to support the teacher to act as coordinator in a collaborative game for the prevention of child sexual violence. The developed game, titled *Infância Segura*, is based on the 3C Collaboration Model. The game enables communication, cooperation, and emphasizes teacher coordination. The results indicate that the game enables the teacher to act as coordinator in the prevention of child sexual violence. The game also allows the observation of the coordinator, who can analyze some evidence of violence manifested by the child both through interaction with the game and by natural manifestation.

Keywords: Child Sexual Violence; Collaborative Game; Serious Games; Prevention.

1 Introdução

A violência sexual contra crianças e adolescentes é uma dura realidade em todo o mundo. Essa violência é praticada por muitos tipos de agressores, incluindo homens e mulheres, estranhos, amigos ou familiares de confiança e pessoas de todas as orientações sexuais, classes socioeconômicas e origens culturais (Murray et al., 2014).

A violência sexual infantil acarreta consequências graves à criança. Com a experiência do abuso sexual, a criança pode apresentar distúrbios mentais como ansiedade, depressão, transtorno de estresse pós-traumático ou tentativas de suicídio (Chen et al., 2010). Estimativas afirmam que 20% das crianças serão agredidas sexualmente antes dos 18 anos de idade. Em resposta a esse problema, vários programas destinados a ensinar as crianças a evitar e denunciar abusos foram implementados (Davis and Gidycz, 2000). A prevenção do abuso sexual mais frequente envolve programas educacionais geralmente oferecidos em escolas e voltados para vítimas em potencial (Collin-Vézina et al., 2013). A integração de novas tecnologias e o uso de mídias sociais (web site, aplicativos para telefones celulares, jogos interativos online) podem ser particularmente relevantes para reforçar a prevenção do abuso sexual. Uma abordagem baseada em jogos tem o potencial de fornecer a prevenção do abuso sexual infantil (Scholes et al., 2014).

Este trabalho apresenta o jogo intitulado *Infância Segura*, um jogo sério colaborativo para a prevenção do abuso sexual infantil. O jogo é classificado como jogo sério considerando que ele tem um propósito educacional explícito, cuidadosamente pensado e não se destina a ser jogado principalmente para diversão. Isso não significa que jogos sérios não sejam ou não devam ser divertidos (Djaouti1&2 et al., 2012).

O jogo Infância Segura também é dito colaborativo dado que se baseia no Modelo 3C de colaboração com foco na coordenação. O Modelo 3C de colaboração baseia-se na ideia de que para implementar o trabalho em grupo, é necessário exercer três atividades principais: comunicação, coordenação e cooperação (de Lima et al., 2009). A colaboração está relacionada com o trabalho em grupo onde os indivíduos em conjunto podem potencialmente produzir melhores resultados do que se atuassem individualmente (Frainer and Fontana, 2009, Carniel et al., 2017). Por meio da colaboração existe a possibilidade da complementação de capacidades, de conhecimento de esforços antes feitos individualmente além de propiciar uma interação entre pessoas com entendimentos, pontos de vista e habilidades complementares. O Modelo 3C de colaboração é frequentemente usado pela literatura para classificar os sistemas colaborativos (Pimentel et al., 2006).

Os 3 C's correspondem à comunicação, coordenação e cooperação (Fuks et al., 2003), onde: (i) a comunicação envolve negociação e firmação de compromissos. Os compromissos assumidos nas interações modificam o estado do mundo e têm efeito de ações. Uma ferramenta de comunicação mediada por computador dá suporte às interações entre os participantes, podendo gerenciar

as transições de estados, os eventos de diálogo e os compromissos de cada participante; (ii) a cooperação é a operação em conjunto dos membros do grupo no espaço compartilhado visando a realização das tarefas gerenciadas pela coordenação; e (iii) a coordenação das atividades garante o cumprimento de compromissos e a realização do trabalho colaborativo por meio da junção dos trabalhos individuais. A coordenação se concentra em apoiar as pessoas, além de prover ao coordenador a possibilidade de verificar as atividades, recursos e tarefas realizadas por outras pessoas.

As informações de percepção (awareness) são importantes na coordenação, pois por meio dela é possível saber quem está ou não está trabalhando, assim como as habilidades e experiências de cada integrante do grupo. A percepção auxilia o coordenador a tomar decisões sobre a coordenação do grupo (Gerosa et al., 2003). As notificações são usadas com frequência para fornecer a percepção. No entanto, elas devem ser entregues no momento e local certos, dependendo das atividades que estão sendo realizadas. Além disso, apenas informações essenciais devem ser exibidas para permitir a colaboração efetiva entre os membros de um grupo (Lopez and Guerrero, 2017).

A proposta deste trabalho é definir uma estratégia para apoiar o professor a atuar como coordenador em um jogo colaborativo para a prevenção da violência contra a criança.

O restante do artigo apresenta a seguinte estrutura: a Seção 2 indica os trabalhos relacionados com esta pesquisa. A Seção 3 descreve o jogo. A Seção 4 apresenta os resultados e as discussões. E por fim, a Seção 5 apresenta as considerações finais do artigo.

2 Trabalhos Relacionados

Nessa seção são apresentados os trabalhos relacionados com a prevenção do abuso sexual infantil.

Em Kenny and Abreu (2016) é apresentado um treinamento web sobre o abuso infantil. A finalidade do programa é treinar conselheiros, psicólogos, professores e outros agentes educacionais em duas áreas: (i) sinais e sintomas de diferentes formas de maus-tratos infantis e (ii) e procedimentos e leis sobre como notificar os maus-tratos infantis.

A ferramenta *Cool and Safe* (Müller et al., 2014) é um sistema para web indicado para crianças na idade escolar primária. O foco da ferramenta é a prevenção do abuso sexual infantil, trazendo conceitos sobre comportamentos seguros, toques bons e toques ruins, bem como segredo bons e ruins. A aplicação é dividida em três temas: (i) interações com estranhos, (ii) interações na Internet e (iii) interações com conhecidos ou familiares.

O jogo online Being Safety Smart (Jones, 2008) é destinado à crianças de 6 a 8 anos. A ferramenta apresenta estratégias para a prevenção de sequestros e abuso sexual infantil. O objetivo do jogo é aumentar a consciência da criança diante de situações de riscos que podem afetar a sua segurança pessoal e treiná-la a agir corretamente.

Um treinamento web para a prevenção do abuso

sexual infantil é apresentado por to Light (2018). A ferramenta apresenta assuntos como: reconhecer e responder a abuso e negligência infantil; exploração sexual e comercial de crianças; pessoas que protegem as crianças dos abusos sexuais; toque saudável para crianças e jovens; e sobre segurança contra abuso sexual.

Orbit (de Sunshine Coast, 2018) é um programa de prevenção do abuso sexual. Ele consiste em um jogo de computador, com atividades para sala de aula, bem como com informações e recursos para pais e responsáveis. O programa é projetado para crianças entre 8 e 10 anos. Enquanto o Orbit foi projetado para ser usado na escola, também há seções no site da ferramenta dedicado a ajudar os adultos a aprender mais sobre a prevenção do abuso sexual infantil. É um programa gratuito e foi desenvolvido pela Universidade de Sunshine Coast.

Em Guru (2018) é apresentado o jogo Stop Child Abuse para a prevenção de abuso infantil. No jogo as crianças aprendem dicas de segurança para as situações suspeitas ou perigosas. Na ferramenta, são inclusas aulas de aprendizado sobre: os sinais de abuso, o abuso de crianças, a diferença entre mau toque e bom toque, círculo seguro de pessoas, como reagir quando alguém toca suas partes do corpo e entre outras aprendizagens.

Outro jogo para dispositivos móveis é o Child Safety Stranger Danger Awareness desenvolvido por GameiMake (2018). O jogo ensina como a criança deve se portar quando está sozinha em casa e quando um estranho bate à porta. O jogo coloca a criança em várias situações, como por exemplo, quando um estranho oferece chocolates, presentes surpresa e outras coisas. O aplicativo ajuda a criança a decidir o que fazer neste tipo de situação. O Aplicativo também ensina a criança a se defender de alguém que tenta intimidá-la. Com o jogo, a criança também aprenderá as regras de trânsito e quais as medidas que devem ser tomadas se alguém tentar sequestrá-la.

O Elements of Child Sexual Abuse (for Professional Excellence, 2017) é um aplicativo móvel projetado para fornecer aos assistentes sociais os elementos usados para avaliar o abuso sexual infantil nas investigações. Muitos desses elementos são frequentemente referidos como indicadores de abuso sexual infantil. O conteúdo incluído neste aplicativo refere-se a elementos gerais utilizados para identificar abuso e exploração sexual infantil.

Na Tabela 1 são apresentadas sete ferramentas no idioma inglês e uma no idioma alemão e francês. Das ferramentas levantadas, nenhuma apresentou algum indício de colaboração.

Diferente dos trabalhos levantados na pesquisa, o jogo Infância Segura é colaborativo por trabalhar a comunicação, cooperação e coordenação. O jogo proposto possui três opções: (i) Jogar – opção onde a criança vai aprender sobre a temática proposta e jogar o jogo; (ii) Coordenar – opção para o professor acompanhar o desempenho dos jogadores, acompanhar a participação das crianças em tempo real, analisar o relatório de erro dos jogadores e acessar material de apoia com o tema violência sexual infantil; e (iii) Conversar - espaço destinado aos participantes interagirem uns com os outros,

tirando dúvidas, promovendo debates e discussões colaborando para o aprendizado conjunto do tema. O jogo também está disponível em português. O jogo possui quatro fases: (i) a fase 1 trata das partes íntimas e não íntimas do corpo da criança; (ii) a fase 2 fala sobre toques bons e ruins; (iii) a fase 3 fala sobre interação com pessoas; e (iv) a fase 4 apresenta o tópico Internet.

3 O Jogo

Para desenvolvimento do jogo primeiramente foi feito um levantamento bibliográfico a fim de se aprofundar na temática levando em consideração o perfil do usuário (ex. faixa etária, sexo), tipo de ferramenta (ex. jogo, sistema colaborativo), tipo de dispositivo (desktop, móvel) e que tipo de violência aborda.

Por meio desse levantamento, foi observada a carência de ferramentas tecnológicas voltadas para a prevenção da violência sexual infantil. Para buscas de trabalhos nessa temática, foram utilizadas bases de dados como o Web of Knowledge, Periódicos da CA-PES, Engineering Village, Google Scholar, IEEE Xplore e ACM DL. Dos trabalhos retornados por essa pesquisa, 9 foram selecionados por se tratar de ferramentas para a prevenção da violência sexual infantil. Desse levantamento, 4 foram classificados como jogos e 5 como ambientes para capacitação. Quanto ao perfil do usuário observado nessas ferramentas, 2 foram classificadas como livre, 4 destinadas para a capacitação de adultos e apenas 3 ferramentas destinadas a crianças. Nenhuma das ferramentas levantadas apresentou indícios de colaboração. Quanto ao idioma utilizado nas ferramentas, foram observadas 8 ferramentas no idioma inglês e 1 no idioma alemão/francês.

De posse das informações levantadas, foi construído o protótipo do jogo para validação e foram realizados ajustes posteriormente com base na avaliação realizada por profissionais multidisciplinares, antes da construção final da aplicação.

Nesta seção é apresentado o protótipo do jogo, bem como seu desenvolvimento final após o processo de avaliação. Os ajustes foram feitos após avaliações realizadas junto ao Conselho Tutelar de Joinville e ao Laboratório Educação e Sexualidade - LabEduSex da Universidade do Estado de Santa Catarina em Florianópolis.

Na Fig. 1 é apresenta a tela principal do jogo, não houve alteração da ferramenta após o processo de avaliação.

3.1 Opção Jogar

Nessa seção serão apresentadas as modificações ocorridas no jogo na Opção jogar. Na Fig. 2 é possível observar que o protótipo da fase 1 do jogo apresentava as partes íntimas do corpo da criança como partes privadas, além de apresentar excesso de textos ao tratar dos conceitos relativos a essa fase. No jogo foi acrescentado uma tela para fazer login no jogo onde o usuário pode fazer a sua identificação. Os textos foram reduzidos, bem como foram priorizados os áudios para expor os conceitos

Tabela 1. Habanios Relacionados										
Aplicação	Perfil do Usuário	É Jogo	É Colaborativo	Que Violência Aborda	Idioma Disponível					
Cool and Safe	Crianças do ensino fundamental	Não	Não	Prevenir o abuso sexual infantil	Alemão e Francês					
Orbit	Crianças de 8 a 10 anos	Sim	Não	Prevenir o abuso sexual infantil	Inglês					
Being Safety Smart	Crianças de 6 a 8 anos	Sim	Não	Prevenção de sequestros e abuso sexual	Inglês					
Treinamento Web Child Abuse	Destinado para capacitação de adultos	Não	Não	Detectar maus tratos e sintomas de abuso	Inglês					
Elements Of Child Sexual Abuse Apk	Destinado para capacitação de adultos	Não	Não	Detectar maus tratos e sintomas de abuso	Inglês					
Darkness to Light	Destinado para capacitação de adultos	Não	Não	Prevenir o abuso sexual infantil	Inglês					
Stop Child Abuse	Classificação Livre	Sim	Não	Prevenir o abuso sexual infantil	Inglês					
Child Safety Stranger Danger Awareness	Classificação Livre	Sim	Não	Prevenir o abuso sexual infantil	Inglês					
Infância Segura	Crianças a partir dos 5 anos	Sim	Sim	Prevenir o abuso sexual infantil	Português					

Tabela 1: Trabalhos Relacionados



Figura 1: Tela principal do jogo

relativos à fase 1 do jogo. O termo partes privadas foi substituído por partes íntimas. Outra questão levada em consideração, foi a diversidade étnico-racial, a professora branca que explica os conceitos apresentados no jogo foi substituída por uma professora negra.

Na Fig. 3 são apresentadas as partes íntimas do corpo do menino. É possível observar que no protótipo o menino está coberto por roupas íntimas. No processo de avaliação foi recomendado apresentar as partes íntimas de forma descobertas. No jogo é apresentado o corpo do menino e da menina sem as roupas íntimas a fim de facilitar o identificação por parte da criança.

Na Fig. 4 o protótipo da fase 1 do jogo apresenta as peças do corpo da criança cobertas por roupa íntima e as caixas onde o jogador deverá aparar as peças nas caixas corretas. No protótipo do jogo, aparecia a boca como parte íntima. No jogo as peças a serem aparadas pelo jogador são apresentadas sem roupas íntimas, as caixas estão bem identificadas e a boca foi removida do jogo por recomendação dos avaliadores.

No jogo foi acrescentado o abraço e o carinho dos avós como toque bom evitando focar somente no pais.

Na Fig. 5 são apresentadas as modificações dos to-



Figura 2: Fase 1 do jogo que conceitua sobre as partes íntimas do corpo da criança

ques ruins apresentados no jogo. No protótipo usava-se o termo "partes privadas", as mãos que tocavam os corpos das crianças representando as mãos de um agressor sexual, eram mãos de homem branco e as mãos apresentavam posições repetidas, além de apresentar os corpos das crianças cobertos por roupas íntimas. No jogo as mãos que tocavam os corpos das crianças são variadas, mãos negras, brancas, pardas, mãos femi-



Figura 3: Personagem nominando cada parte íntima do corpo da criança



Figura 4: Jogo na fase 1 em execução

ninas e masculinas foram consideradas no jogo atual variando as posições. Além disso, as partes intimas dos corpos da criança são apresentados de forma correta como pênis ou pipi, vulva ou vagina, bumbum e peitinhos. As crianças no jogo são mostradas sem roupas íntimas facilitando a identificação de cada parte do corpo.



Figura 5: Jogo na fase 2 ensinando sobre toques ruins

O protótipo do jogo apresenta um possível agressor estereotipado (de cara feia), determina que a criança deve sempre andar acompanhada de seus amigos e não aceitar caronas de estranhos. No jogo o estereótipo de um possível agressor sexual foi desfeito, extinguiu a obrigação da criança sempre andar acompanhada de seus amigos e substituiu "nunca aceite caronas de estranhos" por "nunca aceite convites de estranhos". Essas modificações podem ser observadas na Fig. 6.

No protótipo do jogo na fase 3 a criança deve julgar as frases que iam aparecendo no decorrer da ferramenta. As frases erradas deveriam ser destruídas por uma nave que o jogador tem que manipular. No jogo as frases a serem julgadas foram substituídas por imagens, além de reduzida a velocidade de transição dessas imagens, possibilitando a criança um tempo para observar e completar a atividade. Essas modificações podem ser notadas na Fig. 7.

Na Fig. 8 são apresentadas as modificações do jogo para a fase 4. No jogo fora acrescentadas a idade mínima para a utilização das redes sociais e também foram adicionados os termos "não poste fotos na internet com o uniforme da escola" e "se alguém lhe mandar vídeos de pessoas sem roupas, fale para um adulto de sua confiança".

3.2 Opção Coordenador no Jogo

Na Fig. 9 são apresentadas as modificações do jogo para a função de coordenador. No protótipo da ferramenta,



Figura 6: Fase 3 do jogo exemplicando tipos de interação com pessoas

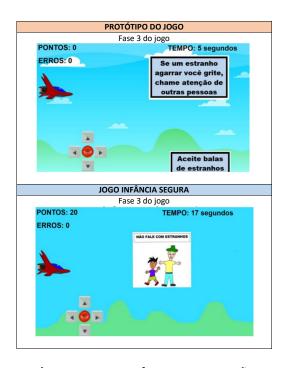


Figura 7: Jogo na fase 3 em execução

o coordenador tinha como visualizar o desempenho e os alunos online no jogo. No jogo foram adicionadas mais duas funções para o coordenador: relatórios de erros dos jogadores e links importantes em que o professor pode acessar materiais relativos à violência sexual infantil.

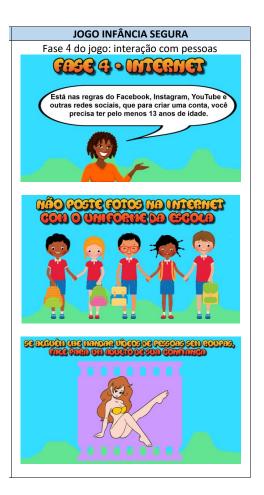


Figura 8: Fase 4 do jogo em execução mostrando exemplos de acesso seguro à Internet

Ao clicar em desempenhos dos jogadores o coordenador é direcionado para uma tela onde ele poderá selecionar qual fase deseja visualizar o desempenho dos jogadores exibindo nome, acertos, erros e tempo no jogo.

Ao selecionar a opção relatório de erros dos jogadores, o coordenador é direcionado para uma tela onde são exibidos os erros específicos de cada criança. Por meio do relatório de erros, o coordenador poderá analisar erros específicos cometidos por cada criança e dessa forma poderá auxiliar o jogador a corrigir tais erros sanando suas dúvidas.

Ao clicar na opção links importantes, o coordenador é direcionado para uma tela onde ele terá acesso a materiais como livros, guias, cartilhas e vídeos sobre a violência sexual infantil.

Esse material servirá de fonte de informações sobre a violência sexual infantil para que o coordenador possa obter conhecimentos sobre a temática e auxiliar as crianças em sala de aula.

O chat é um espaço para os jogadores tirarem dúvidas e promoverem discussões sobre a violência sexual infantil.



Figura 9: Opções do coordenador no jogo

Resultados e discussões

Foram realizadas duas avaliações para analisar o uso do jogo proposto. A primeira avaliação ocorreu junto ao Conselho Tutelar de Joinville em 12/06/2018, que foi organizada pelo seu coordenador contando com sete avaliadores. A segunda avaliação do jogo aconteceu no Laboratório Educação e Sexualidade - LabEduSex da Universidade do Estado de Santa Catarina, no Centro de Educação a Distância (Cead) em Florianópolis em 09/07/2018. Nessa avaliação participou uma professora doutora, pedagoga com habilitação em orientação educacional e especialização em educação sexual.

Para avaliação do jogo, foi utilizado um questionário com perguntas quantitativas e qualitativas. Para medir as respostas quantitativas dos questionários foi utilizada a Escala Likert. Foram utilizados os seguintes valores para a escala:

- Totalmente adequado (TA);
- Adequado (A);
- Parcialmente adequado (PA);
- Inadequado (I).

Neste trabalho foram utilizados quatro pontos na escala Likert para conseguir avaliar se o respondente pesquisado realizou uma escolha positiva ou negativa. Dessa forma, omitiu-se o ponto neutro na pesquisa. Nessa pesquisa foram avaliados no jogo os seguintes tópicos:

- Usabilidade do jogo;
- · Características de prevenção do abuso sexual infantil
- Percepção (awareness);
- Coordenação do jogo.

Na usabilidade do jogo foram observados aspectos como a interface do jogo, cores, botões, textos, dentre outras informações importantes para o usuário da ferramenta.

Quanto às características de prevenção do abuso sexual infantil do jogo, Scholes et al. (2014) apresentam características dos programas escolares eficazes para a prevenção do abuso sexual infantil. Para Sanderson (2004), existem características e recursos específicos que os programas de prevenção do abuso sexual infantil apresentam que auxiliam as crianças na aquisição e retenção de conceitos e habilidades de prevenção do abuso. De acordo com essa pesquisa, as características dos programas de prevenção do abuso sexual infantil são:

- Participação ativa: programas que incentivam a participação ativa das crianças são mais eficazes do que aqueles que usam métodos passivos (por exemplo, ensino tradicional e discussões) ou não participação (por exemplo, vídeos e materiais escritos);
- Treinamento explícito: permitir que as crianças ensaiem comportamentos apropriados está associado com maiores ganhos em habilidades e conhecimentos sobre técnicas não comportamentais (por exemplo, palestras, vídeos e espetáculos de marionetes). O ensaio comportamental também deve incluir a prática de divulgação e informação suficiente para uma criança compreender, planejar e implementar o relato da violência sexual;
- Materiais padronizados: os programas são mais eficazes se envolverem materiais padronizados e forem ministrados por instrutores treinados;
- Integrado no currículo escolar: os programas são mais eficazes se estiverem integrados no currículo escolar com horários designados para entrega e apoio;
- Programas mais longos: programas mais longos, envolvendo apresentações repetidas e seguidos por resumos para reforçar o treinamento, são mais eficazes do que programas mais curtos;
- Envolvimento parental: as crianças se beneficiam mais com o treinamento de prevenção se seus pais também estiverem incluídos no programa.

Quanto à Percepção (awareness), foram levantados sete requisitos de percepção no jogo como apresentados na Tabela 5.

Quanto à Coordenação do jogo foram levantados os seguintes serviços: (i) informações; (ii) exames; e (iii) acompanhamento da participação. O questionário sobre Coordenação do jogo é apresentado na Tabela 6.

Durante a avaliação, foi apresentada cada função do jogo e foram feitas explicações de cada parte da ferramenta. Os avaliadores optaram em discutir e fazer sugestões durante a apresentação sobre o jogo. Durante as fases apresentadas do jogo, cada participante levantou alguma questão ou sugestão de mudança e esse momento era discutido com os demais participantes da avaliação.

4.1 Resultados sobre a usabilidade do jogo

A equipe de avaliadores é multidisciplinar e composta por oito profissionais, como apresentado na Tabela 2.

Tabela 2: Avaliadores do jogo

	, 0					
Profissional	Faixa Etária	Formação				
A	36 anos ou mais	Especialista em Educação				
В	26-35 anos	Licenciatura em Filosofia				
С	36 anos ou mais	Graduação em Direito				
D	36 anos ou mais	Graduação em Psicologia				
E	36 anos ou mais	Graduação em História				
F	36 anos ou mais	Graduação em Pedagogia				
G	36 anos ou mais	Graduação em Pedagogia				
Н	36 anos ou mais	Doutorado em Educação				

Na escala Likert adotada neste trabalho, são considerados valores negativos os valores Inadequado (I) e Parcialmente Inadequado (PA). Os valores Adequado (A) e Totalmente Adequado (TA) são considerados positivos. Para validação, foram aceitos apenas os valores positivos que fossem iguais ou maiores que 80% das respostas positivas. As respostas marcadas com um "x" nos valores Adequado (A) e Totalmente Adequado (TA) foram somadas para registrar o número de respostas positivas.

Na Tabela 3, é apresentado o resultado da avaliação de usabilidade do jogo. No item "O jogo é apropriado para crianças alfabetizadas" obteve 63% das respostas positivas. Os avaliadores definiram uma faixa etária para os jogadores sendo de 6-7 anos. Um dos avaliadores do Conselho Tutelar mencionou que o tema sexualidade desperta o interesse do público acima dos 7 anos de idade também e que não há problemas de se utilizar o jogo com crianças mais velhas. O item "As mensagens estão apresentadas de forma clara e objetiva" obteve 13% das respostas positivas. Os avaliadores do Conselho Tutelar sugeriam diminuir a quantidade de textos do jogo e priorizar os áudios. Textos longos tornariam o jogo cansativo para a criança. A coordenadora do Laboratório sugeriu duas versões do jogo. Uma versão sem textos e apenas áudios para as crianças menores. Outra versão com textos e áudios para as crianças maiores. Essa recomendação surgiu do fato de as crianças mais novas apresentarem dificuldades em ler os textos.

O item "As informações / conteúdos estão corretos" obteve 63% das respostas positivas. Os avaliadores do Conselho Tutelar recomendaram desfazer alguns estereótipos no jogo. Em todo o jogo, os personagens têm o mesmo biotipo. Os avaliadores recomendaram variar os personagens que aparecem no decorrer do jogo. Apresentar por exemplo, personagens negros, indígenas, asiáticos, gordos, magros, etc. Também foi sugerido, para a fase 3 do jogo, evitar colocar personagens como pessoas ruins com cara fechada ou brava, evitando confundir a criança. Um possível agressor dificilmente estaria com a cara fechada, sempre se mostraria simpático e amigável às vítimas. Na fase 1 do jogo, os avaliadores sugeriram trocar o termo "partes privadas"

por "partes íntimas". Sobre as partes privadas do corpo da criança, os avaliadores sugeriram colocar os nomes cientificamente corretos como boca, pênis, vagina, etc.

A coordenadora do Laboratório de sexualidade também sugeriu uma série de mudanças nas informações apresentadas no jogo. Na primeira fase do jogo, a coordenadora sugeriu trocar o termo "partes privadas" por "partes íntimas". Apresentar o nome das partes do corpo da criança de forma correta, bem como o nome popular conhecido pela criança (vulva, popô, etc). Deveser fazer alerta que mesmo que uma pessoa seja conhecida da criança, não deve-se ter segredos, ainda que seja uma pessoa que a criança ama. O termo boca que foi apresentado no jogo como parte íntima do corpo da criança, foi revisto. Até que ponto a boca é considerada parte íntima e que não deve ser tocada? A discussão do termo deve ser cuidadosamente apresentada no jogo. E se o responsável pela criança precisar alimentar a criança? Se os pais precisarem limpar a boca da criança? O beijo deve ser pensado no jogo. A criança não deve ser obrigada a beijar ninguém que ela não queira, mesmo a pedido dos pais. A criança não é obrigada a nada. A criança não é obrigada a beijar ninguém, não é obrigada a abraçar ninguém. Ou se amplia discussão em torno da boca ou se especifica. Para a coordenadora, a discussão em torno da boca se tornaria muito ampliada e poderia confundir a criança. Foi recomendado tirar a boca das partes íntimas da criança ficando apenas vulva, pênis, bumbum ou popô e peitinhos.

Na fase 2 do jogo, a coordenadora sugeriu acrescentar que toques bons não tem segredo. Pontuar a questão do segredo. Nos exemplos apresentados no jogo como "o beijo de carinho do papai e da mamãe é um toque bom" e "um abraço é um toque bom", deve-se frisar que esses toques não devem ter segredos. Foi sugerido acrescentar toques bons relacionados com os avós, tios, entre outras pessoas de confiança da criança evitando focar apenas nos toques dos pais. Sobre os toques ruins, explicar que ninguém tem permissão de tocar as partes íntimas da criança sem a sua autorização. Foi sugerido trocar a frase "pessoas que querem o seu mal" por "pessoas mal intencionadas".

A coordenadora mencionou que ao tratar sobre toques ruins, não falar para a criança que o toque em geral é ruim, evitando assim, uma cultura repressora que vem se arrastando ao longo da história. Nem todos os toques são ruins. Ao falar de toques ruins, usar os exemplos claros e sutis. Colocar os termos "quando a mão não autorizada tocar a sua parte íntima é um toque ruim" e "quando uma mão de uma pessoa mal-intencionada tocar sua parte íntima é um toque ruim". Foi sugerido reforçar que as mãos não autorizadas nunca devem tocar os corpos da criança. Foi recomendado que deve-se variar o biotipo dos personagens abusadores no jogo. Deve-ser também variar as mãos e as suas posições que tocam os corpos da criança. Foi argumentado sobre os personagens estereotipados (caras de mau ou fechadas) apresentados no jogo. Evitar esses estereótipos. Segundo a Coordenadora, a violência sexual infantil é extremamente sedutora, dificilmente se dará por meio de agressões. Um possível agressor usará artifícios como presentes,

Usabilidade do Jogo	I	PA	Α	TA	%
1. O jogo Infância Segura é apropriado para crianças alfabetizadas		3	2	3	63%
2. As mensagens estão apresentadas de forma clara e objetiva		7	1		13%
3. Informações e conteúdos estão corretos		3	5		63%
4. As informações estão bem estruturadas, em concordância com a ortografia			8		100%
5. O tamanho da fonte dos títulos, dos tópicos e textos estão adequados		2	4	2	75%
6. A navegabilidade do jogo é intuitiva			7	1	100%
7. Os textos, ícones, abas e botões facilitam a interação da criança com o jogo			7	1	100%
8. As cores utilizadas facilitam a visualização de elementos textuais e ícones		1	4	3	88%
9. As mensagens de erros são adequadas		1	6	1	88%
10. O jogo não possui lentidão e travamentos durante a navegação			6	2	100%
11. O chat apresentado no jogo para debates e tirar dúvidas sobre o tema é importante		1	4	3	88%

Tabela 3: Resultado da avaliação de usabilidade do jogo

dinheiro, cuidado e atenção. Esse tipo de agressor pode ser encontrado em casa ou na rua. A violência sexual infantil se dá por meio do acolhimento.

Nessa fase do jogo, a coordenadora sugeriu trocar o termo "destruir a imagem com toque ruim" por "apagar ou deletar imagem com toque ruim", pois pode-se estar prevenindo uma violência utilizando um termo violento. Bloquear ou evaporar também foram outros termos sugeridos.

Na fase 3 do jogo, a coordenadora sugeriu trocar o termo "pessoas estranhas" por "pessoas mal intencionadas" pois dessa forma a ferramenta estaria abrangendo tanto pessoas estranhas quantos pessoas conhecidas da criança que são mal intencionadas. Foi recomendado que ao invés de usar no jogo a pergunta "Você sabe o que é um estranho?" usar "Você sabe o que é uma pessoa mal intencionada?". Foi sugerido exemplificar tanto pessoas mal intencionadas como pessoas bem intencionadas.

Foi recomendado trocar o exemplo "ande sempre acompanhado de seus amigos" por "sempre que possível, ande acompanhado de seus amigos". Dessa forma, o jogo evitaria ser muito determinista, pois não se pode garantir que uma criança ande sempre acompanhada. O exemplo "não aceite caronas de estranhos" foi recomendado trocar por "não aceite convites de estranhos" pois é mais abrangente, porque nem sempre um possível agressor está de carro. Pode estar a pé, convidando a criança pra tomar soverte, por exemplo. Foi sugerido acrescentar o exemplo "se você estiver sozinho e um estranho te pedir ajuda, diz que não pode e se afaste dele".

Foi proposto trocar a frase "se um estranho agarrar você..." por "se um estranho levar você ...". Foi orientado excluir o termo "destruir" da instrução dessa fase do jogo e colocar "bloquear" ou "apagar". Sobre pessoas confiáveis como médicos, professores, policiais, pais com filhos, a coordenadora sugeriu manter no jogo evitando entrar em discussões específicas de que também existem médicos, policiais, professores, etc, que não são confiáveis.

Na fase 3 do jogo apareciam várias frases para a criança classificar como certas ou erradas. A coordenadora recomendou trocar essas frases por imagens para facilitar o jogo da criança.

Na fase 4 do jogo a coordenadora sugeriu pontuar inicialmente a faixa etária sobre o tópico Internet (faixa

etária limite) para o uso das redes sociais. De acordo com Mantovani (2018), está nas regras do Facebook, Instagram, YouTube e outras redes sociais que para criar conta o usuário deve ter ao menos 13 anos de idade. Mas, na prática, isso não acontece.

Foi sugerido trocar o tópico "fale para alguém de sua confiança" por "fale para um adulto de sua confiança". A coordenadora recomendou acrescentar a instrução "Não tirar fotos com uniformes da escola", pois por meio da identificação do uniforme escolar, um possível agressor pode localizar a criança. No quiz que pergunta sobre "um estranho te mandou fotos de pessoas sem roupas...", trocar por "um estranho te mandou fotos e vídeos de pessoas sem roupas...".

Na seção do coordenador, a coordenadora recomendou colocar uma opção onde é possível saber exatamente o que a criança errou no jogo. Por meio dessa filtragem, o professor pode acompanhar o desempenho da criança com mais detalhes.

Foi recomendado trocar o uso do termo "abuso sexual infantil" pelo termo "violência sexual infantil". Segundo a coordenadora, usar por exemplo a frase "aquela menina foi abusada" tem uma conotação de amenizar essa violência, de amenizar o abuso. Ao contrário se for usada a frase "aquela menina foi violentada". Nesse caso, se rompe com culturas e estereótipos que vem para tirar o foco e a visibilidade dessa temática. Ao usar termos brandos para tratar da violência sexual infantil, há um reforço da violência por meio da linguagem.

A coordenadora sugeriu que o jogo fosse direcionado para crianças a partir dos 5 anos de idade. Mas também pode ser utilizado por usuários de 13 e 14 anos. Para os professores que queiram utilizar o jogo com crianças de 3-4 anos, a coordenadora afirmou que não há problemas.

No item "O tamanho da fonte do título, dos tópicos e dos textos estão adequados" obteve 75% das respostas positivas. Os avaliadores do Conselho Tutelar sugeriam aumentar a fonte de alguns trechos do jogo, facilitando a leitura da criança.

Os demais itens sobre estrutura e apresentação do jogo obtiveram uma porcentagem maior que 80% nas respostas, sendo considerados na validação.

Tabela 4: Resultado da avaliação sobre características de prevenção do abuso sexual infantil do jogo

Características de prevenção do abuso sexual infantil do jogo	I	PA	Α	TA	%
1. O jogo incentiva a participação ativa da criança		4	3	1	50%
2. O jogo permite treinamento explicito		1	6	1	88%
3. Há uma padronização nas informações do jogo (elementos textuais e ícones)		1	6	1	88%
4. O jogo pode ser integrado ao currículo escolar			6	2	100%
5. O tempo do jogo é suficiente para o treinamento da criança		4	3	1	50%
6. Pode haver a participação dos pais no jogo	1		6	1	88%
7. O tópico Internet apresentado no jogo é suficiente		1	6	1	88%

4.2 Resultados da avaliação sobre características de prevenção do abuso sexual infantil do jogo

Na Tabela 4, são apresentadas as características de prevenção do abuso sexual infantil do jogo. No item "O jogo incentiva a participação ativa da criança" obteve uma porcentagem de 50% da respostas positivas. Esse item está relacionado com a idade do jogador. Para alguns avaliadores, crianças de 10 anos em diante gostariam de jogos de ação. Uma avaliadora formada em psicologia argumentou que ferramentas que tratam sobre sexualidade são capazes de despertar o interesse das crianças em qualquer idade. Para outros avaliadores, delimitando a idade dos jogadores entre 6-7 anos, o jogo tornaria a participação da criança ativa. No item "O tempo do jogo é suficiente para o treinamento da criança", o porcentual de respostas positivas foi de 50%. Os avaliadores sugeriram o aumento do tempo no jogo para fixar a aprendizagem das crianças. Os demais itens obtiveram uma porcentagem acima de 80% das respostas positivas, sendo aceitos para validação do jogo.

Resultados da avaliação sobre os requisitos 4.3 de percepção do jogo

Sobre os requisitos de percepção levantados no jogo apresentados na Tabela 5, o tópico "Reconhecimento: as informações no jogo são fáceis de serem identificadas pela criança" obteve uma porcentagem de 63% das respostas positivas. Os avaliadores recomendaram o aumento de alguns itens no jogo para a fácil identificação do jogador. No item "Nível de atenção: o jogo consegue reter a atenção da criança evitando que ela se disperse com outras atividades", a porcentagem foi de 25% de respostas positivas. Para os avaliadores, este item está relacionado com a faixa etária do jogador. Delimitando a idade do jogador entre 6-7 anos, esse item deverá ser solucionado. No item "Consistência e padrões: as informações contidas no jogo são consistentes e padronizadas, facilitando a interpretação da criança ao interagir com a interface da aplicação", a porcentagem de respostas positivas foi de 38%. Os avaliadores julgaram que alguns botões do jogo devem ser padronizados para facilitar o entendimento da criança. No item "Mensagens de notificação: o jogo fornece informações para a criança por meio de notificações como acertos (para cada acerto é mostrada uma moeda na tela com som), notificações de erros (para cada erro

é mostrada na tela um círculo vermelho com um "x" no meio) e notificações de desempenho (pontos, erros e o tempo).", a porcentagem de respostas positivas foi de 75%. A maioria dos avaliadores julgaram esse item aceitável, porém, deve-se diminuir o botão "x" de erro tornando-o mais discreto. Os demais itens obtiveram uma porcentagem de respostas positivas acima de 80%, sendo reconhecidos no processo de validação.

4.4 Resultados sobre a Coordenação do jogo

Na Tabela 6 é apresentado o resultado sobre a coordenação observada no jogo. Os três itens da Coordenação do jogo obtiveram uma porcentagem de 100% nas respostas, sendo reconhecidos no processo de validação.

Considerações Finais

A violência sexual infantil é um problema de saúde pública mundial por sua alta prevalência e os danos psicológicos e sociais causados às vítimas e familiares. Em resposta a esse problema, são desenvolvidos e implementados programas de prevenção da violência sexual infantil, destinados ao ensino de segurança pessoal e que demonstram que as crianças podem se beneficiar desses programas, ganhando conhecimento e habilidades. A tecnologia é apresentada como um passo promissor na prevenção da violência sexual infantil. Uma abordagem baseada em jogos fornece um meio de aprendizagem promovendo uma abordagem educacional divertida e envolvente para a prevenção da violência infantil.

Das ferramentas que tratam a temática violência sexual infantil levantadas neste artigo, nenhuma apresentou indício de colaboração e todas estão no idioma estrangeiro. Por meio do estudo e interação dessas ferramentas, buscamos os temas comumente tratados nesses programas de prevenção da violência sexual infantil. Temas como partes privadas íntimas do corpo da criança, toques bons e toques ruins, interação com estranhos e Internet foram pesquisados e apresentados no jogo proposto.

Após o estudo anterior, foi implementado o protótipo funcional do jogo colaborativo que passou por avaliação pelo Conselho Tutelar de Joinville e pelo Laboratório Educação e Sexualidade da Universidade do Estado de Santa Catarina. Após a avaliação da usabilidade, das características de prevenção do abuso sexual infantil do jogo, dos requisitos de percepção e da coordenação do jogo, os resultados confirmam que o jogo pode ser uma

Tabela 5: Resultado da avaliação sobre os requisitos de percepção identificados no jogo

Requisitos de Percepção (Awareness) do Jogo	I	PA	A	TA	%
1. Reconhecimento: as informações no jogo são fáceis de serem identificadas pela criança		3	4	1	63%
 Nível de atenção: o jogo consegue reter a atenção da criança evitando que ela se disperse com outras atividades 		6	1	1	25%
3. Retroalimentação: o professor (coordenador) conhece o status do jogador no jogo. Por meio do seu perfil, são exibidos os jogadores online e ao clicar em "desempenho dos jogadores" poderá verificar o desempenho dos jogadores por fase		1	7		88%
4. Consistência e padrões: as informações contidas no jogo são consistentes e padronizadas, facilitando a interpretação da criança ao interagir com a interface da aplicação		5	3		38%
5. Transição entre atividades: o jogo possibilita ao professor e jogador transição entre atividades de forma fácil			8		100%
6. Mensagens de notificação: o jogo fornece informações para a criança por meio de notificações como acertos (para cada acerto é mostrada uma moeda na tela com som), notificações de erros (para cada erro é mostrada na tela um círculo vermelho com um "x" no meio) e notificações de desempenho (pontos, erros e o tempo).		2	6		75%
7. Tempo de resposta: o jogo funciona sem atrasos			8		100%

Tabela 6: Resultado da avaliação sobre a opção de coordenação do jogo

Coordenação do jogo	I	PA	Α	TA	%
1. Informações: o professor poderá saber quem está online no jogo além do desempenho da criança em cada fase. Clicando em "desempenho dos jogadores", o professor poderá visualizar a pontuação final que a criança obteve em cada fase assim como erros e quanto tempo o			5	3	100%
jogador levou para completar aquela fase 2. Exames: relacionado à avaliação da criança no jogo. O professor de posse das informações de desempenho dos jogadores, avaliar se o jogador deverá repetir a fase na qual apresentou maior dificuldade de aprendizado. Analisar o tempo que o jogador levou para finalizar determinada como acertos (para cada acerto é mostrada uma moeda na tela com som), notificações de erros			5	3	100%
fase do jogo (concluiu em tempo hábil, demorou muito finalizar determinada fase, etc) 3. Acompanhamento da participação: o professor poderá acompanhar os jogadores online de forma geral (tela que apresenta os jogadores online)			5	3	100%

ferramenta de prevenção à violência sexual infantil e é apropriado para crianças com mais de 5 anos. A navegabilidade e informações estão adequadas facilitando a interação da criança com o jogo. As características dos programas escolares eficazes para a prevenção da violência sexual infantil foram reconhecidas no jogo. Tais características auxiliam as crianças na aquisição e retenção de conceitos e habilidades de prevenção da violência. Após o processo de avaliação, os requisitos de percepção que obtiveram uma avaliação abaixo de 80% foram revistos e ajustados no jogo.

Os resultados indicam que o professor pode atuar como coordenador no jogo obtendo informações de desempenho de cada jogador, acompanhar a participação dos jogadores, ter acesso ao relatório de erros específicos cometidos por cada criança no jogo, acessar materiais de apoio sobre a violência sexual infantil. O jogo também propicia a observação do coordenador, considerando que durante a interação da criança com o jogo ela pode manifestar algum indício de violência pela qual esteja sofrendo tanto por meio da interação com o jogo quanto por manifestação natural.

Como trabalhos futuros, sugere-se: (i) Possibilitar que o jogador se identifique no jogo por meio de um personagem fictício e que esse personagem seja customizável, permitindo que o jogador escolha o nome, tom de pele, o biotipo, entre outras característica fazendo a criança se sentir representada no jogo; (ii) utilizar a metodologia experiência do usuário, em inglês user

experience (UX), trazendo a criança para o centro do projeto visando atender as necessidades específicas do jogador.

Referências

Carniel, A., Berkenbrock, C. and Hounsell, M. (2017). Um mapeamento sistemático sobre o uso da comunicação aumentativa alternativa apoiada por recursos tecnológicos, Revista Brasileira de Computação Aplicada 9(2): 84-98. http://dx.doi.org/10.5335/rbca.v9i2.

Chen, L. P., Murad, M. H., Paras, M. L., Colbenson, K. M., Sattler, A. L., Goranson, E. N., Elamin, M. B., Seime, R. J., Shinozaki, G., Prokop, L. J. et al. (2010). Sexual abuse and lifetime diagnosis of psychiatric disorders: systematic review and meta-analysis, Mayo Clinic Proceedings, Vol. 85, Elsevier, pp. 618-629. https://dx.doi.org/10.4065%2Fmcp.2009.0583.

Collin-Vézina, D., Daigneault, I. and Hébert, M. (2013). Lessons learned from child sexual abuse research: Prevalence, outcomes, and preventive strategies, Child and adolescent psychiatry and mental health 7(1): 22. https://dx.doi.org/10.1186% 2F1753-2000-7-22.

Davis, M. K. and Gidycz, C. A. (2000). Child sexual abuse prevention programs: A meta-analysis, Journal

- of Clinical Child Psychology 29(2): 257-265. https:// doi.org/10.1207/S15374424jccp2902_11.
- de Lima, D. B., Camargo, L. T. O., de Paula, M. M. V., Oliveira, J. and de Souza, J. M. (2009). Nk-sys: A negotiation environment based on the 3c collaboration model, Computer Supported Cooperative Work in Design, 2009. CSCWD 2009. 13th International Conference on, IEEE, pp. 131-136. https://doi.org/10.1109/ CSCWD.2009.4968047.
- de Sunshine Coast, U. (2018). Orbit. Available at http: //orbit.org.au/ (Accessed 20 September 2018).
- Djaouti1&2, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P. and Rampnoux, O. (2012). Origins of serious games.
- for Professional Excellence, A. (2017). Elements of child sexual abuse. Available at https: //apkpure.com/elements-of-child-sexual-abuse/ com.andromo.dev88207.app127483 (Accessed 20 July 2018).
- Frainer, J. and Fontana, G. A. (2009). Ferramentas de colaboração e gerenciamento tecnológico da informação em empresas de tecnologia, Revista ACB 15(1): 117-143. Disponível em url={https://revista. acbsc.org.br/racb/article/view/681}.
- Fuks, H., Raposo, A. B., Gerosa, M. A. and Lucena, C. J. P. (2003). Do modelo de colaboração 3c à engenharia de groupware, Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web-Webmidia pp. 0-8.
- Child safety stranger GameiMake (2018). Available at https: danger awareness. //child-safety-stranger-danger-awareness.en. uptodown.com/android/download (Accessed 18 August 2018).
- Gerosa, M. A., Fuks, H. and de Lucena, C. J. P. (2003). Suporte à percepção em ambientes de aprendizagem colaborativa, Brazilian Journal of Computers in Education **11**(2): 75-85.
- Guru, A. (2018). Child abuse prevention. Available at https://play.google.com/store/apps/details?id= appikaguru.studio.StopChildAbuse (Accessed 2 July 2018).
- Jones, C. (2008). Online games-based child safety environment, Proceedings of the 5th Australasian Conference on Interactive Entertainment, ACM, p. 4. https: //doi.org/10.1145/1514402.1514406.
- Kenny, M. C. and Abreu, R. L. (2016). Mandatory reporting of child maltreatment for counselors: An innovative training program, Journal of Child and Adolescent Counseling 2(2): 112-124. https://doi.org/10. 1080/23727810.2016.1228770.
- Lopez, G. and Guerrero, L. A. (2017). Awareness supporting technologies used in collaborative systems: A systematic literature review, Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing, ACM, pp. 808-820. https://doi.org/10.1145/2998181.2998281.

- Mantovani, F. (2018). Com que idade as crianças devem acessar redes sociais? Disponível em https://bit.ly/ 2HwhnCY.
- 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. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014. 04.023.
- Murray, L. K., Nguyen, A. and Cohen, J. A. (2014). Child sexual abuse, Child and Adolescent Psychiatric Clinics 23(2): 321-337. https://doi.org/10.1016/j.chc.2014. 01.003.
- Pimentel, M., Gerosa, M. A., Filippo, D., Raposo, A., Fuks, H. and Lucena, C. J. P. d. (2006). Modelo 3c de colaboração para o desenvolvimento de sistemas colaborativos, Anais do III Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos pp. 58-67.
- Sanderson, J. (2004). Child-focused sexual abuse prevention programs, Crime and Misconduct Commission: Research and Issues paper Series (50): 1-8.
- Scholes, L., Jones, C., Stieler-Hunt, C. and Rolfe, B. (2014). Serious games for learning: games-based child sexual abuse prevention in schools, International journal of inclusive education 18(9): 934-956. https: //doi.org/10.1080/13603116.2013.860195.
- to Light, D. (2018). End child sexual abuse. Available at https://www.d2l.org/education/ stewards-of-children/online (Accessed 15 July 2018).