

Um Jogo SériO como Tecnologia Educacional para Prevenção da Violência Sexual infantil

Alexandre Mendonça Fava¹, Carla Diacui Medeiros Berkenbrock¹

¹Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC
Programa de Pós-graduação em Computação Aplicada - PPGCA

Tecnologia Educacional

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

Sumário

- Problema da Violência Sexual
 - Violência Sexual Infantil
 - Causas
 - Solução
- Infância Segura
 - Aplicação Infantil
 - Aplicação Adulta
 - Experimentos
 - Resultados
- Conclusão
- Referências

Problema da Violência Sexual

Violência Sexual

Problema da Violência Sexual

NEWS | BRASIL

70% das vítimas são crianças e adolescentes: oito dados sobre estupro no Brasil

Menores de idade são principais vítimas, a subnotificação é grande e o perigo, muitas vezes, mora ao lado. A BBC Brasil reúne abaixo dados estatísticos sobre estupro no Brasil.

Problema da Violência Sexual: Causas

Falta de informação
Falta de conscientização



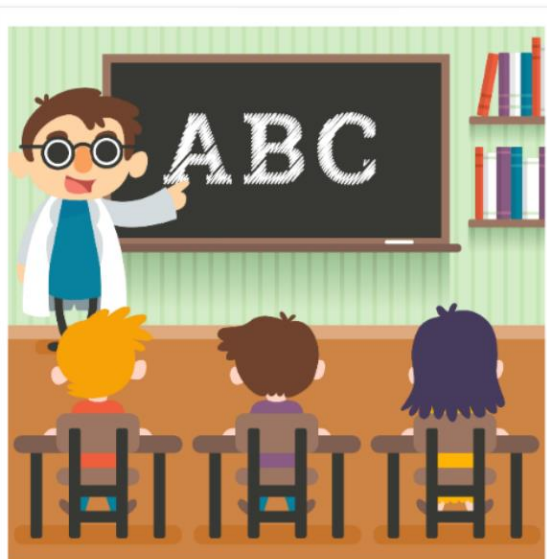
Problema da Violência Sexual: Causas

~~Falta de informação~~

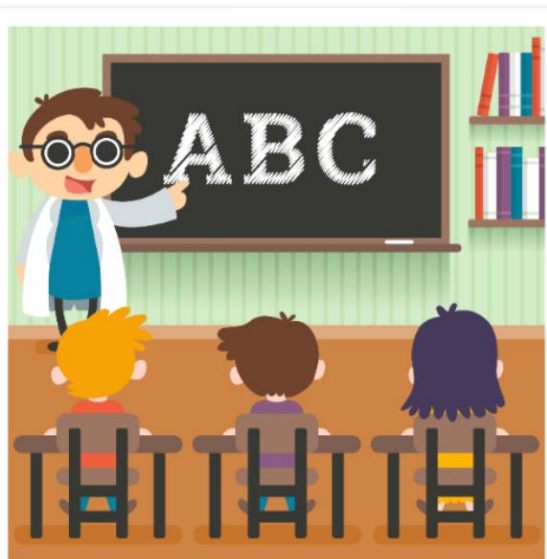
~~Falta de conscientização~~



Problema da Violência Sexual: Solução



Problema da Violência Sexual: Solução



Infância Segura

infância Segura

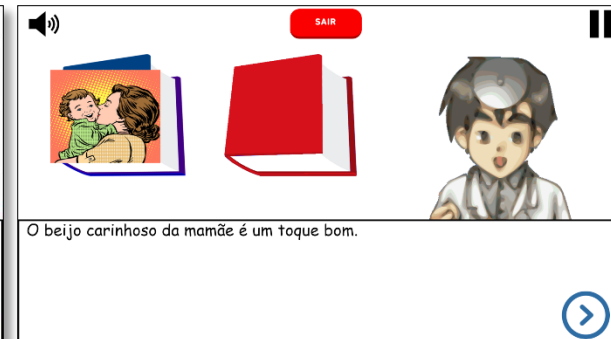
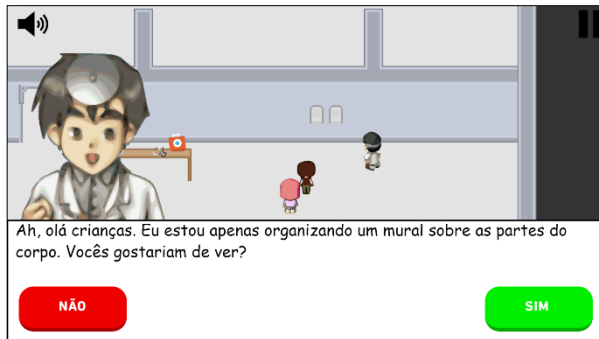
Infância Segura



Infância Segura: Aplicação Infantil

Ensinaamentos:

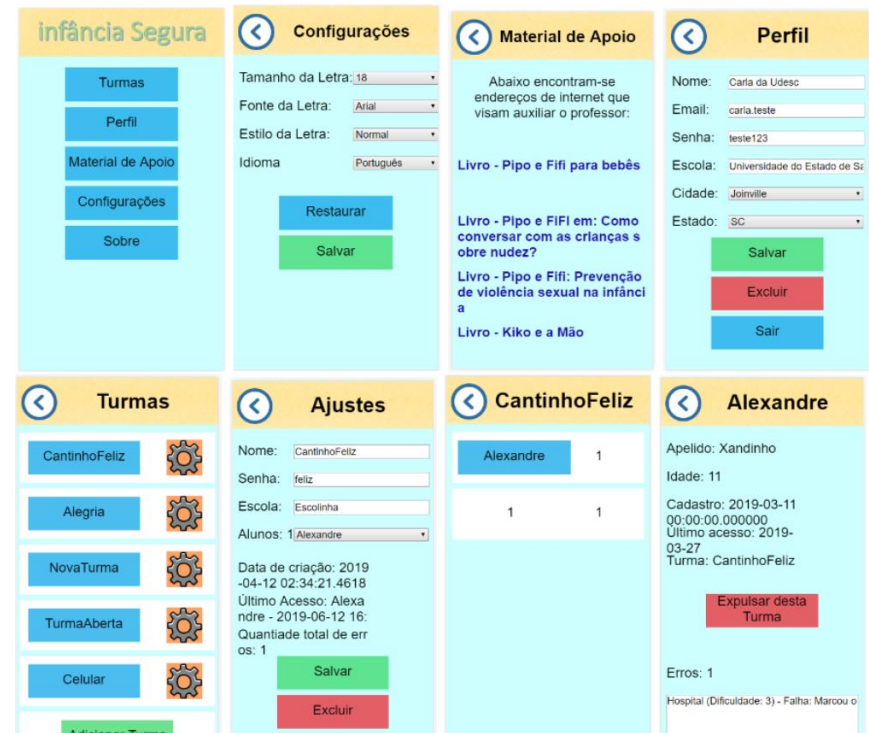
- Nomeação das partes do corpo
- Apresentação das partes íntimas
- Definição dos toques bons e ruins



Infância Segura: Aplicação Adulta

Principais ações:

- Gerenciar turmas
- Gerenciar alunos
- Personalizar a aplicação
- Acessar materiais de apoio
- Submeter sugestões



The screenshot displays the 'Infância Segura' application interface, organized into a grid of panels. The top-left panel, titled 'Infância Segura', contains a sidebar with buttons for 'Turmas', 'Perfil', 'Material de Apoio', 'Configurações', and 'Sobre'. The top-right panel, 'Configurações', allows users to adjust settings like 'Tamanho da Letra' (18), 'Fonte da Letra' (Arial), 'Estilo da Letra' (Normal), and 'Idioma' (Português), with 'Restaurar' and 'Salvar' buttons. The middle-right panel, 'Material de Apoio', lists resources such as 'Livro - Pipo e Fifi para bebês', 'Livro - Pipo e Fifi em: Como conversar com as crianças sobre nudez?', 'Livro - Pipo e Fifi: Prevenção de violência sexual na infância', and 'Livro - Kiko e a Mão'. The bottom-right panel, 'Perfil', shows user details like 'Nome: Carla da Udesc', 'Email: carla.teste', 'Senha: teste123', 'Escola: Universidade do Estado de Santa Catarina', 'Cidade: Joinville', and 'Estado: SC', with 'Salvar', 'Excluir', and 'Sair' buttons. The bottom-left panel, 'Turmas', lists classes like 'CantinhoFeliz', 'Alegria', 'NovaTurma', 'TurmaAberta', and 'Celular', each with a settings gear icon. The bottom-middle panel, 'Ajustes', shows settings for 'CantinhoFeliz', including 'Nome', 'Senha', 'Escola', 'Alunos', 'Data de criação', 'Último Acesso', and 'Quantidade total de erros', with 'Salvar' and 'Excluir' buttons. The bottom-right panel, 'CantinhoFeliz', shows a table with columns for 'Alexandre' and '1'. The bottom-right panel, 'Alexandre', shows user details like 'Apelido: Xandinho', 'Idade: 11', 'Cadastro: 2019-03-11', 'Último acesso: 2019-03-27', 'Turma: CantinhoFeliz', and 'Erros: 1', with an 'Expulsar desta Turma' button.

Infância Segura: Experimentos

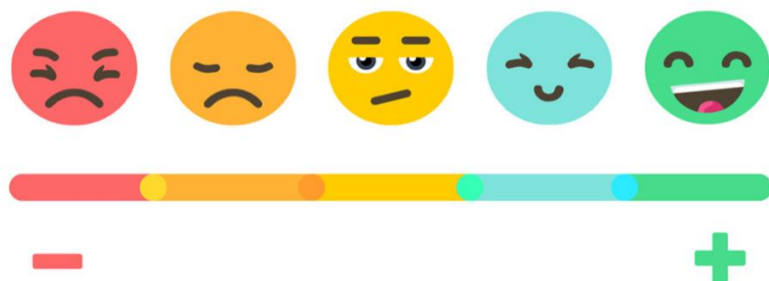


Infância Segura: Experimentos

Questionário formulado com base no questionário de Savi:

| | | | |
|----|---|----|---|
| 1 | O que você achou do visual do jogo? | 12 | Você acha que aprendeu alguma coisa durante as fases do jogo? |
| 2 | O que você achou dos personagens do jogo? | 13 | Você acha importante o que você aprendeu no jogo? |
| 3 | O que você achou do jogo como um todo, somando os cenários, os personagens e tudo que você viu? | 14 | Você acha que vai usar o que você aprendeu na escola ou em outro lugar? |
| 4 | O que você achou do começo do jogo? | 15 | Você ficou totalmente concentrado no jogo? |
| 5 | O que você achou dos cenários do jogo? | 16 | Você sentiu como se estivesse realmente dentro do jogo? |
| 6 | O que você achou da forma de ensinar do jogo? | 17 | O que você achou da dificuldade do jogo? |
| 7 | Você acha que o jogo conseguiu ensinar direito o que você deveria fazer? | 18 | Você gostou da dificuldade nas fases do jogo? |
| 8 | O que você achou das tarefas que você teve que fazer no jogo? | 19 | Você se divertiu quando completou as fases do jogo? |
| 9 | Você aprendeu coisas novas no jogo? | 20 | Você ficou triste quando o jogo acabou? |
| 10 | Você achou fácil começar a jogar? | 21 | Você apresentaria esse jogo para seus amigos? |
| 11 | Você achou fácil os ensinamentos do jogo? | 22 | O que você acha de jogar esse jogo de novo? |
| | | 23 | O que você acha das coisas que você aprendeu e viu no jogo? |

Infância Segura: Experimentos



Infância Segura: Resultados

Total de 23 perguntas, máximo de 46 pontos

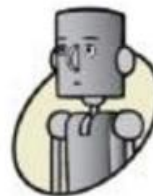
37 (80%)



Infância Segura: Resultados

Total de 23 perguntas, máximo de 46 pontos

37 (90%)



neutro



relaxado

Infância Segura: Resultados

Total de 23 perguntas, máximo de 46 pontos

37 (90%)



empolgado



empolgado

Tá bem bom!

Conclusão

A aprendizagem por jogos permite que crianças possam aprender através de situações simuladas, além a reter melhor a informação

O teste piloto realizado ajudou a identificar problemas no jogo:

- Dificuldade das crianças em compreenderem de certas tarefas
- Ausência de um botão para releitura dos diálogos
- Bugs encontrados durante o teste

Os experimentos realizando ajudaram a construir um jogo mais didático, divertido, engajador e lúdico para as crianças do Brasil

“O que se faz agora com as crianças é o que elas”
farão depois com a sociedade

Karl Mannheim, 1893

BBC Brasil. 70% das vítimas são crianças e adolescentes: oito dados sobre estupro no Brasil. 2017.

DIOCESANO, Tiago Francisco Andrade; BERKENBROCK, Carla Diacui Medeiros. Um Jogo como Estratégia de Apoio à Prevenção da Violência Sexual Infantil. 2018.

KRUG, Etienne G. et al. The world report on violence and health. The lancet, v. 360, n. 9339, p. 1083-1088, 2002.

LIMEIRA, Carlos Felipe Dias; ROSA, José Guilherme Santa; PINHO, André Luís Santos de. Avaliação, análise e desenvolvimento de jogo sério digital para desktop sobre sintomas e procedimentos de emergência do Acidente Vascular Cerebral. Blucher Design Proceedings, v. 2, n. 2, p. 398-409, 2015.

SAVI, Rafael et al. Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento. 2011.