

16º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2025

O MAPA DA PROTEÇÃO: UM JOGO PARA A PREVENÇÃO AO ABUSO SEXUAL INFANTIL

Isabelly X. de Medeiros¹, Livia M. Torelli², Marcos A. Callegari³, Wilton F. M. Júnior⁴

¹ Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFSP - Campus Itapetininga, isabelly.xavier@aluno.ifsp.edu.br.

² Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFSP - Campus Itapetininga, livia.torelli@aluno.ifsp.edu.br.

³ Docente Orientador, IFSP - Campus Itapetininga, marcoscallegari@ifsp.edu.br.

⁴ Docente Orientador, IFSP - Campus Itapetininga, wilton.jr@ifsp.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

RESUMO: O abuso sexual infantil (ASI) é um grave problema de saúde pública no Brasil, representando 76% dos casos de estupro de vulneráveis em 2023. Diante dessa realidade alarmante, este o projeto propõe a criação de um jogo educativo para a prevenção do ASI. O objetivo é capacitar crianças a identificar e proteger suas partes íntimas de forma lúdica e interativa. O jogo apresenta uma interface intuitiva, onde o participante escolhe e nomeia um personagem. Em seguida, há interação com partes do corpo do personagem, classificando os toques em categorias. O sistema oferece feedback imediato, reforçando o aprendizado de forma segura. O jogo foi projetado para desktops, garantindo acessibilidade e privacidade. Com animações suaves e interface amigável, busca-se empoderar crianças com informações essenciais, contribuindo para a quebra do ciclo de violência e para o bem-estar infantil.

PALAVRAS-CHAVE: abuso sexual infantil; prevenção; escola; profissionais; educação; crianças.

THE MAPE OF PROTECTION: A GAME TO PREVENT CHILD SEXUAL ABUSE

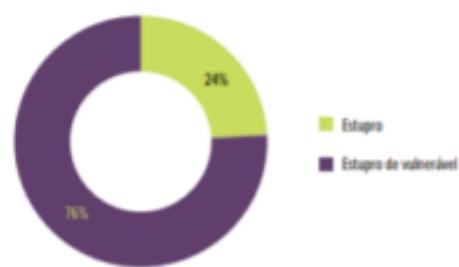
ABSTRACT: Child sexual abuse (CSA) is a serious public health issue in Brazil, accounting for 76% of vulnerable rape cases in 2023. In response to this alarming reality, this Project proposes the creation of an educational game aimed at preventing CSA. The goal is to empower children to identify and protect their private parts in a playful and interactive way. The game features an intuitive interface where the child selects and names a character. Then, the child interacts with different parts of the character's body, classifying touches into categories. The system provides immediate feedback, reinforcing learning in a safe manner. Designed for desktop use, the game ensures both accessibility and privacy. With smooth animations and a child-friendly interface, the game seeks to empower children with essential information, contributing to breaking the cycle of violence and promoting child well-being.

KEYWORDS: Tradução das palavras-chave para a língua inglesa. (Times New Roman, 11, Justificado).

INTRODUÇÃO

O abuso sexual infantil (ASI) é um grave problema de saúde pública, com impactos profundos no desenvolvimento biopsicossocial de crianças e adolescentes. Entre as consequências mais comuns estão sentimentos de culpa, ansiedade, depressão, vergonha e baixa autoestima, que podem evoluir para transtornos mais complexos, como distúrbios alimentares, dificuldades de socialização e comportamentos de risco (FUKS, 2006, p.6). A vitimização precoce compromete a saúde mental e a qualidade de vida, exigindo respostas urgentes da sociedade e do poder público.

FIGURA 1. Distribuição das ocorrências de estupro de vulnerável Brasil, 2023.



Segundo o Anuário Brasileiro de Segurança Pública (2024), cerca de 76% das ocorrências de estupro de vulnerável em 2023 atingiram crianças entre 10 e 13 anos, como mostrado na figura 1, sendo a residência o principal local dos crimes (64,7% dos casos). Em grande parte das situações, o agressor é um membro da própria família, o que intensifica o silenciamento e a dificuldade de denúncia. Esse cenário reforça a urgência de medidas preventivas e educativas.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo contribuir para a prevenção do abuso sexual infantil por meio da conscientização social e do fortalecimento da informação, destacando a importância da identificação precoce de sinais de violência. Como estratégia prática, propõe-se o desenvolvimento de um jogo educativo, que busca sensibilizar crianças e adolescentes de maneira lúdica, além de oferecer subsídios para que familiares e educadores possam atuar na proteção efetiva.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada nesse texto consistiu, inicialmente, em uma pesquisa bibliográfica sistemática da literatura. Para isso, foram utilizados os repositórios Google Acadêmico e Portal Periódicos Capes.

Para a pesquisa no Portal de Periódicos Capes utilizou-se os seguintes descritores: “Abuso sexual infantil” and “escola” and “professores”, foi aplicado o filtro de pesquisar páginas em português e selecionados os artigos postados no período de 2019-2023, o que resultaram em 5 artigos. No Google Acadêmico utilizamos descritores especificamente focados no tema do projeto, sendo eles: “Educação sexual” and “Estupro de vulnerável” and “escola” and “proteção” and “educação infantil”, também aplicado para recomendar apenas páginas em português e no período de 2019-2023, o que resultou em 36 artigos. No total foram encontrados 41 artigos.

Logo após essa primeira seleção, os resumos foram avaliados e selecionados os artigos que se aderiram ao projeto. Os critérios de inclusão foram: Artigos sobre o desenvolvimento infantil, educação sexual nas escolas e visão dos professores sobre o tema.

Logo após todas as pesquisas, realizamos o protótipo do jogo, utilizando o Figma como principal e única ferramenta. O Figma é uma plataforma de design de interface e prototipagem amplamente utilizada no desenvolvimento de produtos digitais. Por ser uma ferramenta online e colaborativa, utilizamos o Figma para desenvolver todas as telas do projeto, garantindo consistência visual e uma navegação intuitiva. Além disso, seus recursos intuitivos para a construção de wireframes, fluxos de navegação e interações foram essenciais para representar com fidelidade a proposta lúdica e educativa do jogo. Na realização do protótipo, optamos por deixar o jogo interativo e lúdico para que chame e mantenha a atenção da criança, fazendo com que ela aprenda um assunto de extrema importância de uma maneira mais leve.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O sistema apresenta uma interface inicial, como pode ser observado na figura 2, com um botão de fácil visualização, permitindo que o jogador inicie o jogo de forma simples. Após a interação inicial, ao começar o jogo, o jogador será direcionado para uma tela onde poderá escolher um personagem, o sistema deverá fornecer uma tela subsequente, representada pela figura 3, para o jogador nomear seu personagem, garantindo uma personalização adicional.

FIGURA 2. Tela inicial.



Em seguida, uma tela será exibida com o personagem selecionado, como foi apresentado na figura 4, onde as partes do corpo serão identificadas de forma clara e interativa. Cada parte do corpo será clicável, permitindo ao jogador interagir com o personagem de maneira dinâmica. Quando o jogador clicar em uma dessas partes, será direcionado para uma nova tela que apresentará três botões distintos. O primeiro botão, de cor vermelha, terá a mensagem “Não pode tocar”, o segundo, de cor amarela, indicará “Precisa de atenção” e o terceiro, de cor verde, sinalizará “Pode tocar com permissão”. Essas opções permitirão que o jogador registre suas escolhas de forma interativa.

FIGURA 3. Tela em que o personagem e o nome estão selecionados.



FIGURA 4. Tela em que os botões aparecem.



Além disso, o sistema registra as escolhas feitas pelo jogador, e como é mostrado nas figuras 5 e 6 é permitida uma análise ou feedback sobre o desempenho ou as decisões tomadas durante o jogo. Após a conclusão da interação, o sistema retorna automaticamente à tela inicial ou oferece a possibilidade de reiniciar o jogo, permitindo que o jogador continue sua experiência de forma contínua.

A screenshot of a tweet from user Luis Alfonso Cruz (@LuisAlfonsoCruz) posted on November 11, 2019, at 12:00 PM. The tweet features a red background with white text that reads: "Allí que pensó, tenía razón... No hay que vencer, sólo podemos aprender!" Below the text is an orange button labeled "Compartir". In the bottom right corner of the tweet area is a small icon of a person with a speech bubble. The tweet has 1 retweet and 1 like.

A screenshot of a Google search result. The search bar at the top contains the text "Paradise, your secret best-kept secret". Below the search bar, the first result is displayed with the title "Paradise, your secret best-kept secret" and a snippet of text: "Paradise, your secret best-kept secret". The result is from the website "Paradise, your secret best-kept secret". The Google logo is visible in the bottom right corner.

Além disso, a segurança e a privacidade dos dados são requisitos essenciais especialmente considerando o público-alvo sensível. O sistema garante que as informações dos jogadores sejam armazenadas e tratadas de forma segura, cumprindo as melhores práticas de proteção de dados. Isso garante tranquilidade tanto para os usuários quanto para pais e responsáveis.

[illegible]

Além disso, a sessão também armazena a imagem do personagem escolhido (`$_SESSION['personagem']`). O código recupera esse valor para exibir o personagem correto na tela do jogo, garantindo a personalização e a continuidade da experiência. Essa funcionalidade contribui diretamente para o envolvimento emocional da criança com o jogo, reforçando a sensação de

pertencimento e identidade no ambiente virtual. A estrutura HTML e CSS, por sua vez, é responsável pela interface visual, enquanto o PHP gerencia a lógica de pontuação e o estado do jogo dinamicamente. Essa arquitetura permite que o jogo seja interativo e adaptável às escolhas da criança.

FIGURA 8. Lógica de processamento de respostas.



```

<?php
// Verifica se a resposta está correta
if ($resposta == $pergunta) {
    // Se a resposta estiver correta, incrementa a pontuação
    $pontuação = $pontuação + 2;
}

// Verifica se a pergunta já está na lista de respondidas
if (!in_array($pergunta, $respondidas)) {
    // Se não estiver, adiciona à lista
    $respondidas[] = $pergunta;
}

// Verifica se a pergunta atual já está na lista de respondidas
if (in_array($pergunta, $respondidas)) {
    // Se estiver, não faz nada
} else {
    // Se não estiver, adiciona à lista
    $respondidas[] = $pergunta;
}

// Verifica se a pergunta atual já está na lista de respondidas
if (in_array($pergunta, $respondidas)) {
    // Se estiver, não faz nada
} else {
    // Se não estiver, adiciona à lista
    $respondidas[] = $pergunta;
}

// Verifica se a pergunta atual já está na lista de respondidas
if (in_array($pergunta, $respondidas)) {
    // Se estiver, não faz nada
} else {
    // Se não estiver, adiciona à lista
    $respondidas[] = $pergunta;
}

```

A figura 8 ilustra a lógica de processamento de respostas. Quando a criança interage com uma parte do corpo e acerta a classificação do toque, o sistema registra essa resposta e atualiza a pontuação. O trecho `$_SESSION['pontos'] = $_SESSION['pontos'] + 2` demonstra como a pontuação é incrementada em 2 pontos a cada acerto, mantendo o controle do desempenho do jogador durante a sessão. Essa funcionalidade é essencial para fornecer feedback imediato, estimulando a motivação e o senso de progresso, dois aspectos fundamentais na aprendizagem infantil.

O código também gerencia as perguntas respondidas, utilizando a variável de sessão `$_SESSION['respondidas']`. Isso impede que a mesma pergunta seja feita novamente, garantindo que o jogo não seja repetitivo e que a criança explore todas as partes do corpo propostas. A função `in_array` verifica se a pergunta atual já está na lista das respondidas. Se não estiver, ela é adicionada, permitindo um controle dinâmico da progressão do jogo. Essa lógica assegura que o conteúdo seja variado e que o aprendizado ocorra de forma ampla e estruturada.

Finalmente, a estrutura de controle `if/else` é utilizada para fornecer feedback personalizado à criança. Por exemplo, se a pergunta foi sobre o “braço” (`$pergunta == 'braco'`), o jogo exibe um parágrafo de texto específico sobre essa parte do corpo. Essa abordagem permite que o conteúdo educativo seja apresentado de forma contextualizada, reforçando a mensagem de maneira mais eficaz e didática. Além de ser uma função de exibição, esse mecanismo representa uma estratégia pedagógica que valoriza a contextualização e a associação entre estímulo visual e informação verbal, otimizando o processo de ensino-aprendizagem.

CONCLUSÃO

O projeto “O Mapa da Proteção” alcançou seu objetivo principal ao desenvolver um jogo educativo que atua como ferramenta inovadora na prevenção do abuso sexual infantil (ASI). A partir de uma pesquisa bibliográfica aprofundada, foi possível constatar a alarmante incidência do ASI no Brasil e a necessidade premente de intervenções eficazes e acessíveis, especialmente em ambientes escolares.

O jogo construído com uma abordagem lúdica e interativa, demonstrou ser uma solução promissora para capacitar crianças a reconhecer e proteger suas partes íntimas de forma segura e didática. A mecânica de jogo, que utiliza a classificação de toques e oferece feedback imediato, traduz um tema complexo em um formato compreensível para o público infantil.

Em suma, este trabalho apresenta uma contribuição significativa ao oferecer uma nova via para a conscientização e a quebra do ciclo de violência. O “Mapa da Proteção” não é apenas um jogo, mas um instrumento de empoderamento que, ao oferecer conhecimento essencial, promove o bem-estar e a segurança de crianças e adolescentes.

REFERÊNCIAS

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. 18º Anuário Brasileiro de Segurança Pública. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2024. Disponível em:

<https://publicacoes.forumseguranca.org.br/handle/123456789/253>. Acesso em: 30 jul. 2024.

FUKS, Lúcia Barbero. Consequências do abuso sexual infantil. *Percurso*, São Paulo, Brasil, v.19, n.36, p. 41-52, 2006. Disponível em: <https://percurso.openjournalsolutions.com.br/index.php/ojs/article/view/1001>. Acesso em: 31 jul. 2024.

LOPES, Shayane; LIMA, Nathalie; SILVA, Daniele. Formação de Professores como agentes na Prevenção do Abuso Sexual Infantil. *Abuso Sexual Infantil*, [s. 1.], 2023. Disponível em: [file:///C:/Users/3019055/Downloads/Forma%20de%20Professores%20como%20agentes%20na%20Preven%20do%20Abuso%20Sexual%20Infantil%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/3019055/Downloads/Forma%20de%20Professores%20como%20agentes%20na%20Preven%20do%20Abuso%20Sexual%20Infantil%20(1).pdf). Acesso em: 31 jul. 2024.