

Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo para Prevenção da Violência Sexual Infantil

Alexandre Mendonça Fava, Universidade do Estado de Santa Catarina,
alexandre.fava@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-5605-2326>

Carla Diacui Medeiros Berkenbrock, Universidade do Estado de Santa Catarina,
carla.berkenbrock@udesc.br, <https://orcid.org/0000-0001-9854-4046>

Adilson Vahldick, Universidade do Estado de Santa Catarina,
adilson.vahldick@udesc.br, <https://orcid.org/0000-0002-0442-3735>

André Felipe Fuck, Universidade do Estado de Santa Catarina,
andre.fuck@edu.udesc.br, <https://orcid.org/0000-0002-5054-8125>

1

Resumo. A presente pesquisa realizou o desenvolvimento de um jogo sério focado no ensino-aprendizagem da prevenção da violência sexual. Os conteúdos pedagógicos abordados no jogo são projetados para crianças entre 5 (cinco) e 8 (oito) anos de idade. O processo avaliativo do jogo desenvolvido foi realizado com uma amostra de 33 (trinta e três) crianças da Escola Municipal Pauline Parucker. A amostra de crianças foi segmentada em dois grupos; grupo controle ($n = 18$) e grupo experimental ($n = 15$). O grupo experimental foi exposto ao jogo na etapa de testes. Os resultados coletados apontam para uma equivalência estatística entre os grupos estudados. Um estudo mais aprofundado deve ser conduzido de modo a identificar as causas que culminaram no resultado alcançado. A presente pesquisa acredita que com os devidos ajustes, o jogo possui potencial para assumir um papel chave na prevenção da violência sexual infantil no Brasil.

Palavras-chave: Violência sexual infantil; Tecnologia educacional; Prevenção.

Abstract. This study made a serious game focused on the prevention of sexual violence. The pedagogical content knowledge was designed for children between 5 (five) and 8 (eight) years old. The evaluation involved 33 (thirty-three) children from Escola Municipal Pauline Parucker. The sample of children was divided into two groups; control group ($n = 18$) and experimental group ($n = 15$). The experimental group was exposed to the game during the test phase of this research. The pedagogical concepts of the developed game are similar to the pedagogical concepts of others on the same theme, which they show statistical effectiveness. Further studies should be conducted in order to identify the causes that culminated in the achieved result. This research believes that with due adjustment, the game has the potential to assume a key role in the prevention of child sexual violence in Brazil.

Keywords: Children sexual abuse; Serious game; Prevention.

1. Introdução

A violência sexual contra crianças é relatada ao longo da história em várias culturas e sociedades [Walker et al. 1988, Aded et al. 2006]. Os casos de violência sexual infantil

se alastram pelos séculos, sendo registrados até na contemporaneidade. No século XXI, muitos países continuaram a reportar casos de violência sexual em seus territórios. Os dados do início do século apontam para uma média global anual de 12% para a violência sexual de crianças [Stoltenborgh et al. 2011, Azzopardi et al. 2019]. No Brasil, estima-se que 15% dos brasileiros sofram alguma forma de violência sexual antes de completarem os 18 (dezoito) anos de idade [Ministério da Mulher 2020].

A idade de 14 (catorze) anos estabelece a idade de consentimento mínima para a consumação de relações sexuais no Brasil. Enfatiza-se, no entanto que não há consenso entre os países acerca a idade de consentimento, podendo variar de região para região [Waites 2005]. Em alguns países o consentimento se configura no momento do matrimônio, independentemente da idade e anuência dos nubentes.

A bibliografia retrata uma quantidade significativa de traumas recorrentes de eventos sexuais abusivos [OMS 2001, Mariscal and Gutiérrez 2003, Santos 2011, Pavão 2013, Acuña Navas 2014, Deslandes et al. 2016]. Informa-se neste contexto, que demais sequelas não elencadas neste trabalho encontram-se devidamente documentadas na literatura da área. Há inclusive registros que relatam como consequência do abuso sexual na infância: agressividade, delinquência, autoflagelação, hipervigilância, hipovigilância, drogadição, estresse pós-traumático, transtorno do pânico e até mesmo a morte [Meurer 2017].

Estratégias baseadas em jogos didáticos vêm a agregar e facilitar o aprendizado infantil [de Faria and Colpani 2018, Vahldick and Willeson 2020], principalmente em temas difíceis de abordar, devido aos tabus e aos preconceitos que os permeiam [Miranda et al. 2018]. As abordagens baseadas em jogos trazem diversão para temáticas sensíveis e pesadas, deixando os conteúdos apresentados e ensinados menos desagradáveis e incômodos.

A presente pesquisa estabelece uma abordagem pedagógica baseada em um jogo educativo para prevenção da violência sexual infantil. Abordagens pedagógicas voltadas para a prevenção da violência sexual infantil por meio de jogos já possuem resultados promissores em vários países [Müller et al. 2014]. Além disso, tal abordagem ainda proporciona um sistema competente de acesso a informações positivas, confiáveis e livre de julgamentos sobre sexualidade e relacionamentos [Unesco 2019].

Em virtude da sensibilidade da temática tratada e do público alvo vulnerável do corrente trabalho, informa-se que os procedimentos técnicos da presente pesquisa, envolvendo seres humanos foram validados pelo Comitê de Ética em junho de 2021, sob o CAAE nº 43602921.2.0000.0118.

2. Jogos para a Prevenção da Violência Sexual Infantil

A busca literária realizada revelou jogos voltados a prevenção da violência sexual infantil. A organização ECPAT propõe um jogo¹ para combater à exploração sexual de crianças e adolescentes no campo do turismo. O jogo possui três etapas. Inicialmente a questão da exploração sexual de crianças é apresentada. Em seguida, o jogo instrui as agências de turismo a abordar sobre a problemática com os turistas. Por fim, o jogo ensina a proceder em cenários onde a violação de direitos de crianças tenha sido constatada [Gopalan 2018].

¹<http://www.ecpat-serious-game.eu/>.

A empresa *Mage*² propõe um jogo para prevenir os maus-tratos infantis. O jogo é projetado de modo a abordar seis questões relacionadas com a prevenção da violência sexual infantil. A primeira lição foca em ensinar as crianças a respeito de suas partes do corpo. A segunda lição visa educar os menores sobre toques inseguros/impróprios advindos por terceiros. A terceira lição ensina as crianças a evitarem e relatarem tentativas de abuso. A quarta lição menciona sobre toques confusos. A quinta lição aborda agressões em um contexto geral. E a sexta lição fala sobre os círculos de confiança, ensinando as crianças a quais indivíduos podem confiar.

[Carrara and Guedes 2018] propõem um jogo para combater a violência sexual infantil a nível nacional. O jogo em si, tem o objetivo de auxiliar responsáveis e educadores a prevenirem o abuso sexual de crianças e adolescentes. Os ensinamentos do jogo são passados ao jogador por intermédio de perguntas. Cada pergunta acompanha um conjunto de respostas, as quais, o jogador deve ponderar de modo a identificar a resposta mais apropriada a uma determinada pergunta. Já [Diocesano 2018] propõe o jogo *Infância Segura* para combater a violência sexual infantil. O jogo é destinado a atender crianças a partir dos 5 (cinco) anos de idade.

Os jogos listados nessa seção visam combater a violência sexual de crianças e adolescentes por meio de uma abordagem lúdico-educativa. No entanto, ao que a literatura pesquisada indica, nenhum dos jogos elencados demonstram eficácia confirmada no que diz respeito ao combate à violência sexual infantil. A busca literária por tais jogos vem então com o intuito de identificar propostas promissoras de jogos para se combater a violência sexual infantil. Todavia, para se atestar isso, é necessário que um processo sistemático de avaliação seja devidamente conduzido. Dentre os jogos apresentados, acredita-se que um jogo nacional devidamente harmonizado com a realidade brasileira possui maiores chances de sucesso, frente a importação de um jogo estrangeiro. Por tal razão, o presente estudo descartou a possibilidade de adaptar ao português jogos estrangeiros voltados a prevenção da violência sexual infantil. Dentre as propostas nacionais de jogos, a corrente pesquisa elege o jogo **Infância Segura** para ser desenvolvido e implementado como proposta educativa e preventiva sobre a questão da violência sexual de crianças.

3. Estrutura Metodológica do Jogo

O jogo sério desenvolvido possui uma estrutura metodológica de ensino baseada em quatro princípios a serem ministrados: Anatomia, Direitos, Denúncias e Redes Sociais. Cada um desses princípios são traduzidos em fases no jogo, do qual cada fase é composta em três níveis, como demonstra a Figura 1.

O jogo desenvolvido ministra conteúdos relacionados com a anatomia humana em um ambiente hospitalar (Figura 1, coluna Anatomia). Com esse objetivo, três minijogos buscam ensinar ao jogador questões sobre o Corpo Humano, Regiões Privadas e Privacidade Corporal. Todos os conceitos abordados por cada um destes minijogos são ministrados por um personagem que representa um médico.

O jogo se propõe a ensinar o jogador sobre seus direitos e deveres em um cenário escolar (Figura 1, coluna Direitos). Para isso, três minijogos buscam ensinar ao jogador

²<https://mage.com.vn/>.

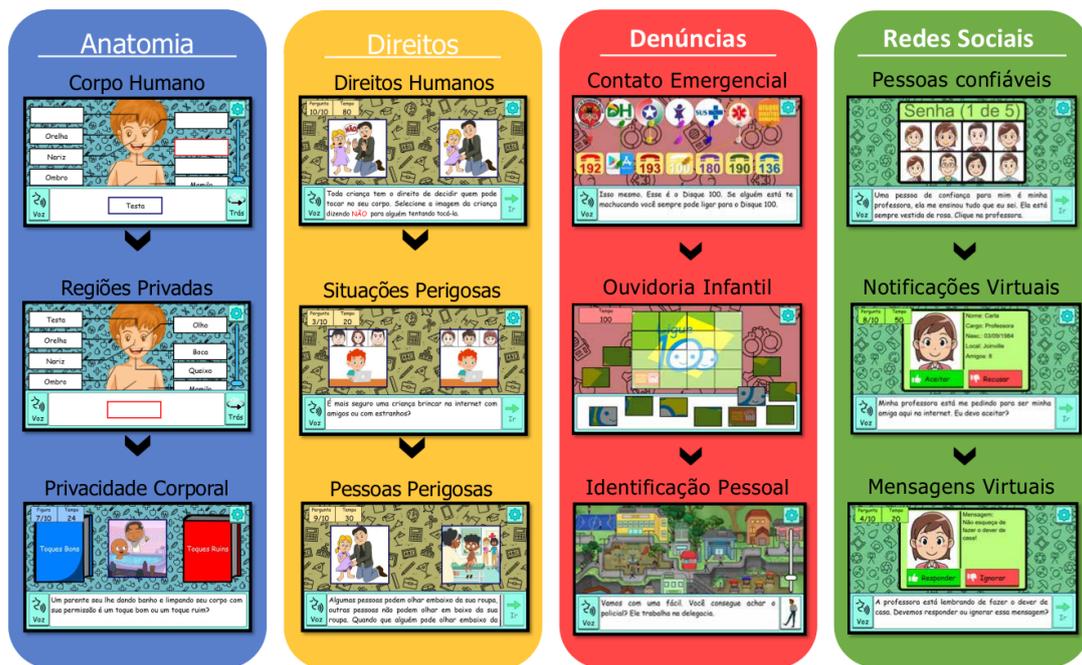


Figura 1. Fases do jogo Infância Segura.

questões sobre Direitos Humanos, Situações Perigosas e Pessoas Perigosas. Todos os conceitos abordados são ministrados por um personagem que representa uma professora.

O jogo também apresenta ao jogador algumas formas nas quais são possíveis formalizar uma denúncia. Para tal propósito, três minijogos buscam ensinar ao jogador questões relacionadas com Contato Emergencial, Ouvidoria Infantil e Identificação Pessoal, conforme mostra a coluna Denúncias da Figura 1. Os conceitos desse ambiente são passados por um personagem de um delegado.

E por fim, o jogo elenca ao jogador, maneiras seguras para se proteger na internet (Figura 1, coluna Redes Sociais). Com esse intuito, três minijogos buscam ensinar ao jogador questões sobre Pessoas Confiáveis, Notificações Virtuais e Mensagens Virtuais. Todos os conceitos abordados por cada um destes minijogos são ministrados por um personagem de um robô.

4. Experimentos realizados

Ao total, 33 (trinta e três) crianças apresentaram toda a documentação necessária para participar na corrente pesquisa. A amostra foi segmentada em dois grupos: Grupo Controle e Grupo Experimental. A segmentação resultou em um grupo controle composto por 18 (dezoito) crianças e um grupo experimental composto por 15 (quinze) crianças.

A etapa de pré-teste do atual trabalho foi realizada com o objetivo de identificar, a existência ou não, de diferenças significativas entre o grupo controle e grupo experimental, no que diz respeito aos seus conhecimentos sobre abuso infantil. A medição dos conhecimentos das crianças é feita com auxílio do instrumento avaliativo *Children's Knowledge of Abuse Questionnaire* (CKAQ) [Tutty 2019], adaptado ao português.

A etapa de pré-teste ocorreu em dois momentos, inicialmente com as turmas do 3º (terceiro) Ano na biblioteca da escola e posteriormente com as turmas do 2º (segundo) Ano em uma sala de aula tradicional. O pré-teste foi acompanhado pela supervisora da escola, sendo ela a responsável pela separação e remanejamento das turmas, conforme o regimento escolar. À todas as crianças foi entregue uma cópia impressa do CKAQ. Após a entrega, breves instruções sobre seu conteúdo e sua forma de preenchimento foram passadas.

O questionário foi lido em voz alta às crianças. O número da questão era lido, juntamente com seu pictograma representativo para situar as crianças sobre a pergunta corrente do questionário que deveria ser assinalada. Uma questão por vez era lida e relida, fornecendo em seguida, uma janela de tempo para as crianças deliberarem e responderem a questão. Nesse intervalo de tempo, as crianças eram indagadas se concordavam ou se discordavam do que havia sido lido, ou seja, se elas achavam verdade ou mentira a última questão lida. Para apoiar esse processo foram realizados gestos de positivo e negativo com as mãos. O processo como um todo contou com a participação de 31 (trinta e uma) crianças e durou uma hora e trinta minutos. Cada momento de aplicação teve duração de quarenta e cinco minutos, com duas crianças faltantes do grupo controle (uma de cada turma). Ao término, as crianças retornaram a sua agenda escolar sem demais prejuízos. Por fim, os questionários foram recolhidos e levados para análise.

A análise dos dados do questionário visa compreender melhor o conhecimento de ambos os grupos no que tange os assuntos ministrados pelo questionário em si. Dentre as informações que podem ser coletadas por essa análise, está a taxa de acerto por questão. Questões em branco ou rasuradas (de difícil identificação) são consideradas erradas. A corrente pesquisa computou um total de 26 (vinte e seis) questões que haviam sido deixadas em branco ou rasuradas. A taxa de acerto por questão do grupo controle pode ser observada na Figura 2.

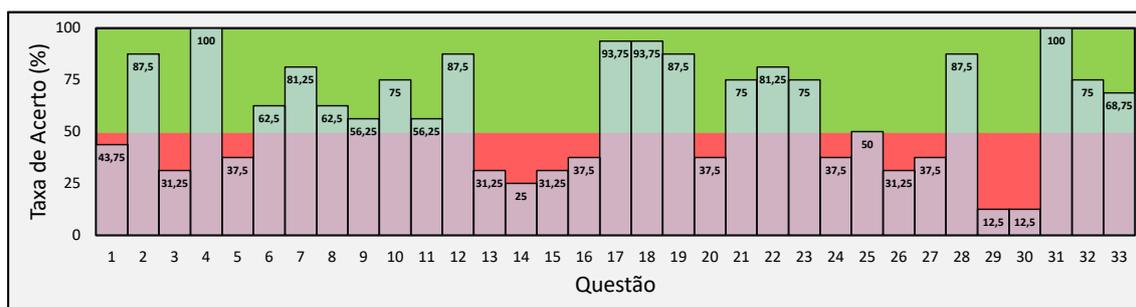


Figura 2. Taxa de acerto por questão, pré-teste (grupo controle).

A Figura 2 ilustra a taxa de acerto por questão (grupo controle). O eixo das abscisas representa cada uma das questões do questionário, sendo o número 1 (um) a primeira questão do questionário e o número 33 (trinta e três) a última questão do questionário. O eixo das ordenadas representa a taxa de acerto, indo de 0 (zero) a 100 (cem). O número 0 (zero) significa que nenhum indivíduo acertou aquela questão, o número 100 (cem) significa que todos os indivíduos acertaram aquela questão. No presente caso, tanto a questão 4 (quatro), quanto a questão 31 (trinta e um), tiveram uma taxa de acerto de 100% para o grupo controle. O mesmo não ocorre com o grupo experimental como pode ser observado na Figura 3.

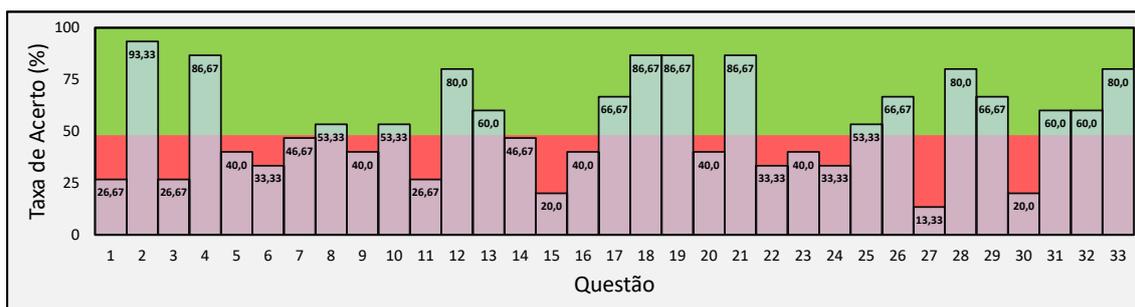


Figura 3. Taxa de acerto por questão, pré-teste (grupo experimental).

A Figura 3 apresenta a taxa de acerto por questão (grupo experimental). Em comparação ao grupo controle (Figura 2) o grupo experimental teve um desempenho ligeiramente inferior.

A etapa de teste do atual trabalho ocorreu em três momentos distintos: (i) foram realizados os preparativos para a instalação do jogo nos *tablets* da escola (modelo *Multilaser M10A*). Ao total o jogo foi instalado em 30 (trinta) *tablets*; (ii) as crianças participantes foram instruídas a jogar o jogo **Infância Segura**, mais especificamente as fases sobre Direitos e Denúncias; (iii) as crianças foram instruídas a jogar as fases sobre Anatomia e Redes Sociais.

No primeiro dia, as crianças foram apresentadas ao jogo com auxílio de um projetor. Neste momento as crianças foram instruídas a se identificarem no jogo e a informarem seu gênero. As crianças também foram instruídas a como alterar o volume do jogo e a como intercambiar entre as fases. No segundo dia, com auxílio do mesmo projetor, realizou-se uma revisão do terceiro minijogo da fase sobre Direitos e do primeiro minijogo da fase sobre Redes Sociais. Tais minijogos foram escolhidos para uma revisão, uma vez observado que os conteúdos contidos nestes minijogos coincidiam com os conteúdos das questões com menores taxas de acerto para o grupo experimental na etapa de pré-teste.

No segundo dia, as crianças (em geral) apresentaram dificuldades para concluir o primeiro e o segundo minijogo da fase sobre Anatomia. Em virtude dessa dificuldade, instruções mais detalhadas de cada minijogo foram passadas com auxílio de um projetor. Por fim, a taxa de conclusão do jogo (quatro fases) ficou em 89,63%. Ao todo 7 (sete) crianças deixaram de concluir uma ou mais fases no jogo. Os minijogos da etapa de Direitos e Redes Sociais foram os minijogos com melhor desempenho entre os jogadores. Seguidos pelos minijogos da etapa de Denúncias e pelos minijogos da etapa de Anatomia, com os piores desempenhos.

No segundo dia, a rede sem fio da escola apresentou instabilidade. Tal instabilidade impossibilitou que os dados dos estudantes (gerados durante o jogo) fossem enviados aos servidores da aplicação. No entanto, os dados gerados pelos jogadores durante a etapa de teste, além de estarem programados para serem enviados a um banco de dados, também estavam programados para armazenar todo conjunto de ações dos seus jogadores localmente (nos *tablets*). Com isso, após o fim dos experimentos no segundo dia, o conteúdo de cada jogador foi extraído dos *tablets* (o processo levou em torno de uma hora). Ao total, 3.315 ações foram computadas nos minijogos, dando em média, 221,83 ações por jogador.

Durante a etapa de teste, as crianças foram acompanhadas por pesquisadores e pedagogos da escola. Salienta-se que nenhum dos profissionais envolvidos, possuía competências relacionadas com a área comportamental ou a área da psicologia infantil. Todavia, sob uma análise mais ampla, nenhum dos envolvidos aparenta ter manifestado qualquer quadro de angústia, nervosismo, ansiedade ou constrangimento para com os conteúdos abordados pelo jogo. Destaca-se apenas que, uma das crianças, apresentou sinais de preocupação, ao sentir que estava demorando mais do que os seus outros colegas para concluir os minijogos. Também destaca-se que, algumas crianças, tiveram dificuldades em compreender os diálogos do jogo, pedindo muitas vezes, para que os diálogos fossem lidos para elas. O fato de muitas crianças não estarem plenamente alfabetizadas, acabou por atrapalhar a absorção do conteúdo pelas crianças. Isso pois, por mais que o jogo estivesse localizado em português, a execução conjunta dos *tablets* em um mesmo ambiente acabou gerando um certo ruído sonoro no ambiente, dificultando os áudios de serem ouvidos. As crianças levantavam suas mãos quando necessitavam de alguma ajuda ou auxílio, quando precisavam ir ao banheiro ou quando gostariam de informar que concluíram com todo o conteúdo. As crianças que manifestaram terem concluído todo o jogo foram liberadas a jogar qualquer minijogo de seu interesse (até o término das atividades).

A etapa de pós-teste tem o objetivo de identificar a existência de diferenças significativas entre o grupo controle e grupo experimental, no que diz respeito aos seus conhecimentos sobre abuso infantil. A medição dos conhecimentos das crianças é feita com auxílio do instrumento avaliativo CKAQ, adaptado ao português.

O processo como um todo contou com a participação de 29 (vinte e nove) crianças e durou uma hora. Cada momento de aplicação do questionário teve duração de trinta minutos, com quatro crianças faltantes. Ao término, as crianças do grupo controle retornaram a sua agenda escolar sem demais prejuízos, já as crianças do grupo experimental passaram por uma etapa a mais da corrente pesquisa.

Após a coleta e análise dos questionários a corrente pesquisa computou um total de 7 (sete) questões deixadas em branco ou rasuradas. Tal como na etapa de pré-teste a etapa de pós-teste também compila as taxas de acerto por questão do grupo controle e do grupo experimental, permitindo assim, uma comparação mais detalhada e acurada entre os desenvolvimentos internos de cada grupo.

A etapa de apreciação da presente pesquisa visa identificar os índices de satisfação das crianças que jogaram o jogo desenvolvido, por tal razão tal etapa é realizada apenas com as crianças do grupo experimental. A medição foi realizada com uma versão adaptada do *Model for the Evaluation of Educational Games* (MEEGA) [Petri et al. 2019]

O grupo experimental participou da etapa de apreciação do atual trabalho sob as mesmas condições a qual foram submetidos na etapa de pós-teste, inclusive a etapa de apreciação teve início imediato, ao término da etapa de pós-teste. O processo como um todo contou com a participação de 13 (treze) crianças e durou trinta minutos, finalizando às 15h50 (hora local). Em um primeiro momento, foi entregue uma cópia impressa do MEEGA adaptado a todas as crianças.

Após a aplicação do questionário MEEGA, iniciou-se um grupo focal com as crianças, fornecendo espaço para se manifestarem livremente e deliberarem sobre o jogo, apontando suas principais satisfações e angústias. Algumas crianças manifestaram que

consideraram o jogo muito fácil. Como pesquisa futura recomenda-se a remodelagem do jogo, visando melhor balancear seus níveis de dificuldade em cada fase, de modo a deixá-lo mais desafiador aos jogadores. As crianças também manifestaram a inclusão de mais cenários no jogo, ampliando assim a variabilidade dos ambientes.

5. Conclusões

A corrente pesquisa realiza a avaliação do jogo desenvolvido para combater a violência sexual infantil. O processo de avaliação do jogo foi realizado com uma amostra de 33 (trinta e três crianças), segmentadas em dois grupos: Grupo Controle e Grupo Experimental. Os resultados iniciais apontaram para uma equivalência estatística entre os grupos, tanto em suas médias, quanto em suas medianas. Tal resultado, permitiu que o jogo desenvolvido fosse exposto ao grupo experimental, de modo a constatar a influência do jogo sobre a amostra.

O atual trabalho acadêmico obteve algumas limitações durante sua realização. A pandemia causada pelo coronavírus SARS-CoV2 atrapalhou a execução dos experimentos da corrente pesquisa. Fones de ouvido não foram utilizados durante a execução dos experimentos com o jogo, buscando reduzir a quantidade de utensílios de contato. A não utilização de fones de ouvido acabou por gerar um ruído no ambiente que dificultou a absorção dos conteúdos abordados no jogo pelas crianças. Durante a etapa de apreciação da pesquisa as crianças manifestaram inclusive, essa dificuldade em entender e compreender as falas do jogo. Outro fator possivelmente limitante causado pela pandemia, diz respeito a baixa adesão de voluntários no corrente estudo. De 112 (cento e doze) crianças, somente 33 (trinta e três) apresentaram documentação necessária para participar da pesquisa, uma taxa de adesão de 29,46%.

Outro fator limitante remete as interrupções ocorridas durante a etapa de pré e pós-teste da corrente pesquisa. O instrumento avaliativo *Children's Knowledge of Abuse Questionnaire* utilizado na etapa de pré e pós-teste teve sua aplicação interrompida brevemente por terceiros. A presença breve de terceiros pode ter distraído algumas crianças, o que poderia explicar a não marcação de alguns itens no questionário.

Por fim, o último fator limitante a ser citado diz respeito ao não envolvimento contínuo de todas as crianças. Nenhuma das etapas da presente pesquisa contou com a participação ativa e completa da amostra de crianças. Ou seja, durante a execução do processo avaliativo, o processo como um todo não teve em nenhum momento a participação das 33 (trinta e três) crianças envolvidas nessa pesquisa.

Os resultados e dados obtidos durante os testes com o jogo podem ter sido corrompidos. Embora o jogo tenha um sistema de redundância para os dados, gravando-os internamente e enviando-os ao servidor, não há um sistema de verificação de integridade dos dados. Por tal razão, é mais do que recomendado que pesquisas futuras se utilizem de um sistema de verificação, para não haver o risco da perda ou do corrompimento dos dados (e.g. *Checksum*).

Durante a etapa de testes com o jogo três sugestões de melhoria foram apresentadas pelos profissionais envolvidos. A primeira sugestão para um trabalho futuro remete a um sistema de identificação das fases já concluídas. Durante a etapa de testes com o jogo, forneceu-se liberdade para as crianças jogarem as fases do jogo na ordem que melhor lhe

agradasse, isso gerou um problema que dificultava identificar quais fases as crianças já haviam concluído, pois muitas crianças também não lembravam. Tal condição poderia justificar o fato do jogo não ter sido concluído totalmente pelas crianças.

Outra sugestão dada, foi a remoção do sistema de pontuação por tempo. Acredita-se que muitas crianças poderiam ter se apegado a esse sistema, respondendo e realizando as ações no jogo de forma mais rápida e automatizada possível, sem nem prestar atenção nos ensinamentos dados.

Como melhoria no jogo recomenda-se como trabalho futuro, um ajuste nos comandos de toque do jogo. Durante a execução dos testes, vários elementos apresentaram sinais de travamento quando eram selecionados e arrastados. Inclusive um dos *tablets* foi trocado devido a essas condições. Destaca-se que tal observação pode ser resultado do uso de álcool em gel durante os experimentos ou outra variável não identificada.

Referências

- Acuña Navas, M. J. (2014). Abuso sexual en menores de edad. *Medicina Legal de Costa Rica*, 31(1):57–69.
- Aded, N. L. d. O., Dalcin, B. L. G. d. S., Moraes, T. M. d., and Cavalcanti, M. T. (2006). Abuso sexual em crianças e adolescentes. *Archives of Clinical Psychiatry*, 33(4):204–213.
- Azzopardi, C., Eirich, R., Rash, C. L., MacDonald, S., and Madigan, S. (2019). A meta-analysis of the prevalence of child sexual abuse disclosure in forensic settings. *Child abuse & neglect*, 93:291–304.
- Carrara, M. R. and Guedes, G. P. (2018). Criança protegida. *Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, 29(1):1825–1829.
- de Faria, M. J. and Colpani, R. (2018). Avaliação técnica e pedagógica do jogo sério joy e as letrinhas. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, 16.
- Deslandes, S. F., Vieira, L. J. E. d. S., Cavalcanti, L. F., and Silva, R. M. d. (2016). Atendimento à saúde de crianças e adolescentes em situação de violência sexual, em quatro capitais brasileiras. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 20(59):865–877.
- Diocesano, T. F. A. (2018). Um jogo como estratégia de apoio à prevenção da violência sexual infantil. Master's thesis, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville.
- Gopalan, R. T. (2018). *Social, Psychological, and Forensic Perspectives on Sexual Abuse*. IGI Global, Hershey.
- Mariscal, S. and Gutiérrez, B. (2003). Programa integral de prevención del maltrato infantil por abuso sexual. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UCBS*, 1(1):75–94.
- Meurer, I. d. S. (2017). Os direitos de crianças e adolescentes contra a violência sexual. Master's thesis, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel.
- Ministério da Mulher, d. F. e. d. D. H. (2020). Abuso sexual contra crianças e adolescentes. Technical report, Brasília, DF. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. Secretaria Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente.

- 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.
- Müller, A. R., Röder, M., and Fingerle, M. (2014). Child sexual abuse prevention goes online. *Computers & Education*, 78:60–65.
- OMS (2001). Guidelines for medico-legal care for victims of sexual violence. Technical report, Geneva.
- Pavão, M. T. B. (2013). O impasse na suspeita ou na confirmação de abuso sexual infantil. *Boletim do Instituto de Saúde*, 14(3):274–279.
- Petri, G., von Wangenheim, C. G., and Borgatto, A. F. (2019). Meega+. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 27(03):52–81.
- Santos, B. R. d. (2011). Guia escolar.
- Stoltenborgh, M., Van Ijzendoorn, M. H., Euser, E. M., and Bakermans-Kranenburg, M. J. (2011). A global perspective on child sexual abuse. *Child Maltreatment*, 16(2):79–101. PMID: 21511741.
- Tutty, L. (2019). Children’s knowledge of abuse questionnaires (ckaq)-short. *Journal of Child Sexual Abuse*, 29(5):513–530.
- Unesco (2019). Orientações técnicas internacionais de educação em sexualidade. Technical report, Geneva.
- Vahldick, A. and Willeison, T. D. S. (2020). Um jogo sério para suportar o aprendizado do modelo atômico de bohr. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, 18.
- Waites, M. (2005). *The age of consent*. Springer, New York.
- Walker, C. E., Bonner, B. L., and Kaufman, K. L. (1988). *The physically and sexually abused child*. Pergamon Press, New York.