



JOGO

Conexão Segura



Versão
digital:



OB-JUV
ORGANIZAÇÃO BRASILEIRA DE JUVENTUDE

UFERN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

UN
UNIVERSIDADE DO RIO GRANDE DO NORTE

Funpec
Fundação de Estudos e Pesquisas em Políticas da Cidadania

MINISTÉRIO DOS
DIREITOS HUMANOS
E DA CIDADANIA

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO

Este produto foi desenvolvido pelo Projeto "Diagnóstico da Violência Sexual Online - Crianças e Adolescentes", uma ação do Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (MDHC) do Governo Federal, em parceria com o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD). A ação foi gerida e executada pela Fundação Norte-Rio-Grandense de Pesquisa e Cultura (FUNPEC), sob a coordenação técnica do Observatório da População Infantojuvenil em Contextos de Violência, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (OBIJUV/UFRN). É parte da Caixa de Ferramentas "Faça Bonito na Rede" - Enfrentamento da Violência Sexual Online contra Crianças e Adolescentes.



Especificação do Projeto

Contrato 1016494, vinculado ao PNUD BRA/18/024 - Fortalecimento da garantia do direito à vida e da redução da violência contra crianças e adolescentes no Brasil

Coordenação Técnica do Projeto
Ilana Lemos de Paiva

Coordenação do Produto
Luana Isabelle Cabral dos Santos e Ana Ludmila Freire Costa

Consultores Responsáveis
Ana Ludmila Freire Costa
Fellipe Coelho-Lima
Jenair Alves da Silva
Isabel Maria Farias Fernandes de Oliveira
Luana Isabelle Cabral dos Santos
Víctor Varela

Pesquisadoras Especialistas
Amanda de Medeiros Lima
Sílvia Renata Magalhães Lordello Borba Santos
Simone Paludo

Revisão Linguística e de Normalização
Aretha Kadichari Dantas Melo

Projeto Gráfico, Diagramação, Capa e Contracapa
Victor Varela

Projeto Gráfico e Diagramação do Jogo
Helena Grazyelle do N. Oliveira





SUMARIO



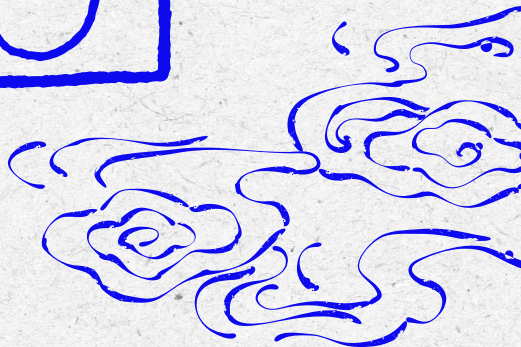
1. <u>Livreto de Orientações</u>	3
2. <u>Tabuleiro</u>	16
3. <u>Componentes do Jogo</u>	18



LIVRETO DE ORIENTAÇÕES



Conexão Segura



Indicação: 15+



Capa

Especificação do Projeto

Contrato 1016494, vinculado ao PNUD BRA/18/024 -
Fortalecimento da garantia do direito à vida e da
redução da violência contra crianças e
adolescentes no Brasil

Coordenação Técnica do Projeto

Ilana Lemos de Paiva

Consultores Responsáveis

Ana Ludmila Freire Costa

Ana Paula de Souto

Fellipe Coelho Lima

Jenair Alves da Silva

Isabel Maria Farias Fernandes de Oliveira

Luana Isabelle Cabral dos Santos

Víctor Varela

Pesquisadoras Especialistas

Silvia Renata Magalhães Lordello Borba Santos

Simone Paludo

Projeto Gráfico e Diagramação

Helena Grazyelle do N. Oliveira



Contracapa

Apresentação ao jogo

Trata-se de um jogo de tabuleiro idealizado coletivamente como uma ferramenta de enfrentamento da violência sexual *online contra crianças e adolescentes*. Apresenta-se como recurso lúdico voltado para grupos de adolescentes, contribuindo para a criação de um espaço seguro e educativo de diálogo sobre essa forma específica de violência.

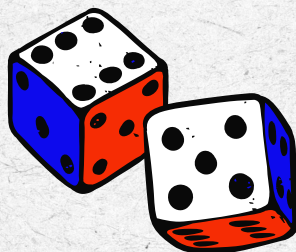
Este livreto contém orientações a facilitadoras e facilitadores que irão mediar o jogo, com informações a respeito da dinâmica e regras.



Elementos do jogo:

Este jogo contém:

- 1 Livreto de orientações para o jogo;
- 1 Tabuleiro;
- Componentes do jogo:
 - 2 dados (principal e extra);
 - 5 peões coloridos;
 - 13 Cartas de perguntas;
 - 4 Cartas de Desafio;
 - 4 Cartas de Encenação;
 - 4 Cartas com regras básicas;



Observação 1: os itens devem ser impressos, recortados e montados (cola e grampeador).

Observação 2: Sugestão de itens adicionais (opcional): uma caixa de chocolate (para presentear o grupo vencedor) e objetos e/ou acessórios que ajudem nas encenações.



Cartas

As cartas são diferenciadas por símbolos e cores:

- Perguntas - Carta azul



- Encenação - Carta Vermelha



- Desafio - Carta amarela



Estrutura do Jogo

- Indicação de faixa etária: **a partir de 15 anos**
- Duração: até 45 minutos;
- Participantes: 6 a 12 adolescentes (que devem se dividir em **até 5** grupos);
- Cada grupo escolhe uma cor de peão;
- Tabuleiro com 20 casas;
- Ganha quem chegar ao final ou avançar mais casas.



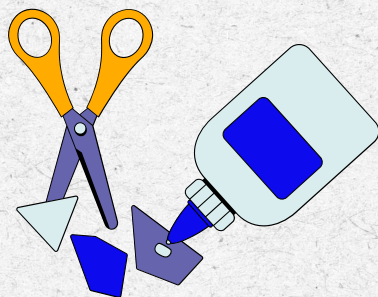
Sugestões

Para que o jogo tenha mais qualidade e durabilidade, sugere-se como material de impressão:

- Papel couchê brilhoso: tabuleiro (tamanho de folha A3), cartas (tamanho de folha A4) e livreto (tamanho A4);
- Papel offset: dados e peões (tamanho de folha A4) - os itens constam na mesma folha.

Observação 01: As cartas devem ser impressas com cuidado para que o verso saia de acordo com a carta que faz referência.

Observação 02: Para colar dado e peões, sugere-se o uso da super cola, por garantir melhor acabamento e fixação, permitindo um uso contínuo dos itens.



Observação 03: O livreto pode ser grampeado ao meio ou costurado.





Passo a passo:

- **Boas-vindas e apresentação**

Apresentação da pessoa responsável pela facilitação e adolescentes participantes. Explique que o jogo é uma forma leve e educativa de aprender sobre segurança *online* para enfrentamento da violência sexual na internet.

- **Introdução ao tema**

Pergunte: "O que vocês entendem por violência sexual?" "Alguém já ouviu falar em violência sexual *online*?" Valorize as respostas sem julgamento e complemente com informações acessíveis.



Passo a passo:

- **Principais Tipos de violência sexual *online* para debater com o grupo:**

a) Aliciamento online ou *Grooming*: processo de aproximação de crianças ou adolescentes em ambientes digitais, construindo gradualmente uma relação de confiança com o objetivo de viabilizar outras interações sexuais *online* e/ou *offline*.

b) Sexting não autorizado: partilha não autorizada de mensagens de cunho sexual, podendo ser escritas, em áudio ou com emojis, com foto ou vídeo, de adulto para adulto, de adulto para criança ou adolescente ou mesmo de adolescente para adolescente ou criança.

c) Sextorsão ou extorsão sexual: chantagem caracterizada pela ameaça de compartilhar materiais íntimos da vítima para obrigá-la a praticar outros atos, como práticas de natureza sexual ou envio de outros materiais, dinheiro ou outras vantagens.

e) Livestreaming de violência sexual: transmissão ao vivo de atos de violência sexual contra crianças e adolescentes, uma prática especialmente grave, pois combina o abuso com sua disseminação instantânea.



Passo a passo:

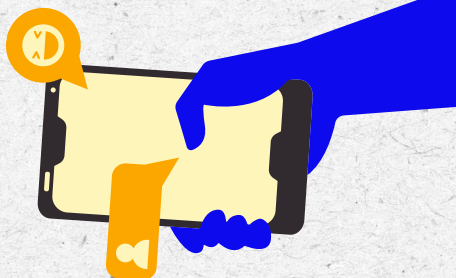
- **Encaminhamentos para o jogo:**

I) Explique que ninguém é obrigado a falar da vida pessoal. Reforce o respeito e a escuta ativa como regras principais;

II) Apresente a estrutura e os elementos do jogo;

III) Explique as regras básicas;

→ Constam na página seguinte



Regras Básicas

I. O jogo funciona em equipes. A cada rodada, um representante joga.

II. Lança o dado e avança as casas.

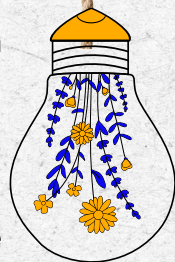
III. Na casa sorteada, **a pessoa facilitadora tira uma carta do topo do baralho e lê para o grupo** (a carta pode ser de pergunta, desafio ou encenação).

IV. O representante e seu grupo executam o que for sugerido na carta retirada pelo facilitador.

V. Se acertar, avança casas, conforme indicado na carta.

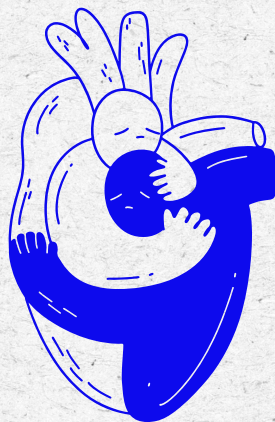
VI. Se errar ou não cumprir no tempo, não avança e na rodada seguinte repete a ação de puxar a carta sem lançar o dado.

VII. O jogo termina quando uma equipe chega ao fim ou o tempo acaba. **Vence quem estiver mais avançado.**



Encerramento

- Reúna todos em uma roda de conversa acolhedora.
- Pergunte o que mais chamou atenção, o que aprenderam e como se sentiram.
- **Valorize todas as falas.**
- Reforce: buscar ajuda é importante e **ninguém está sozinho.**



Desejamos um ótimo jogo!





*Observatório da População Infantojuvenil em
Contextos de Violência (OBIJUV) da Universidade
Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)*

*Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania
(MDHC)*

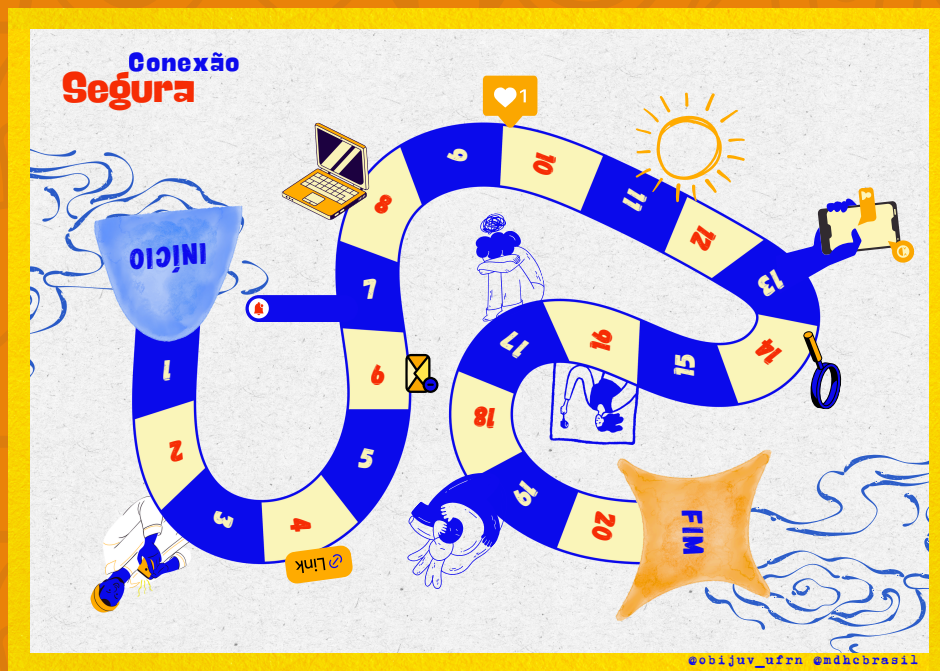
Natal-RN



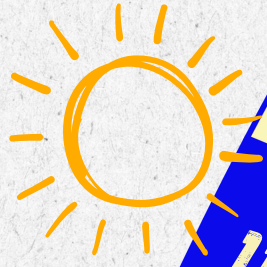
Capa traseira



TABULEIRO



Conexão Segura

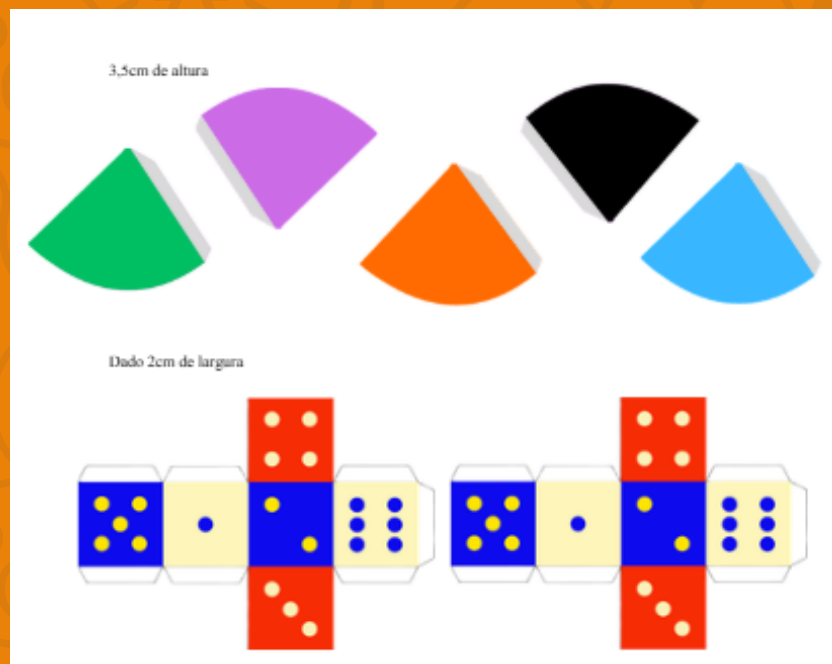


FIM

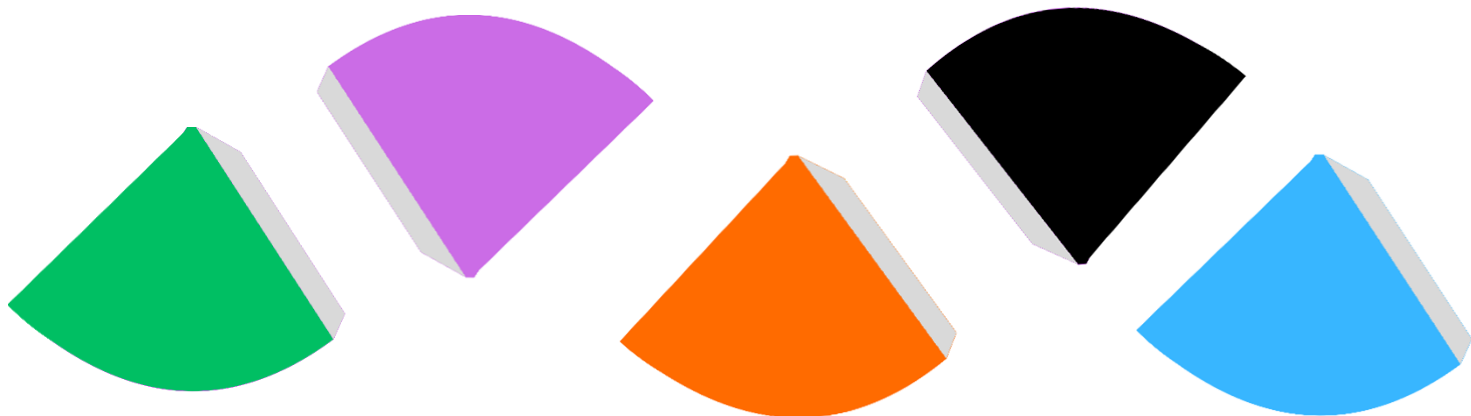
INÍCIO



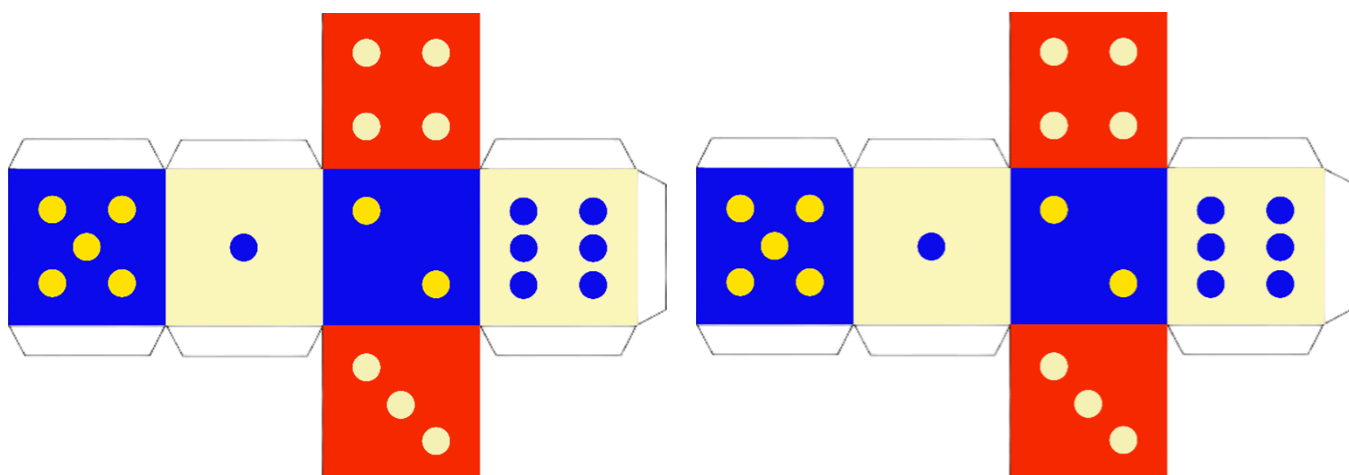
COMPONENTES DO JOGO



3,5cm de altura



Dado 2cm de largura



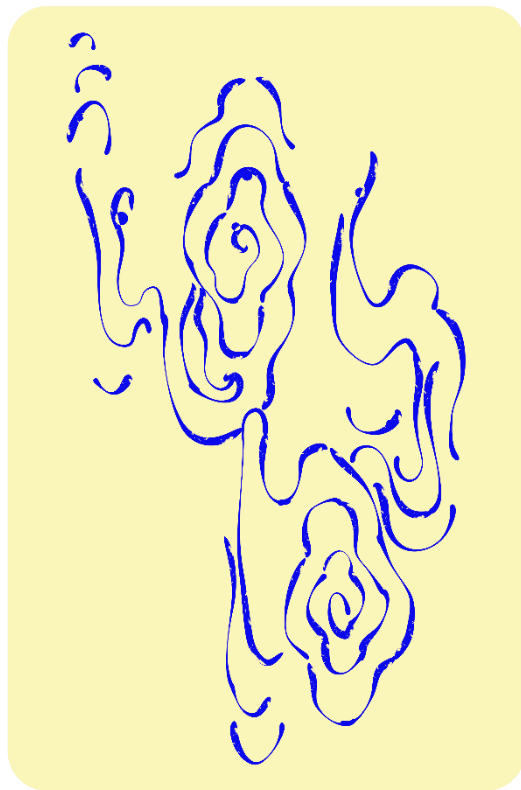
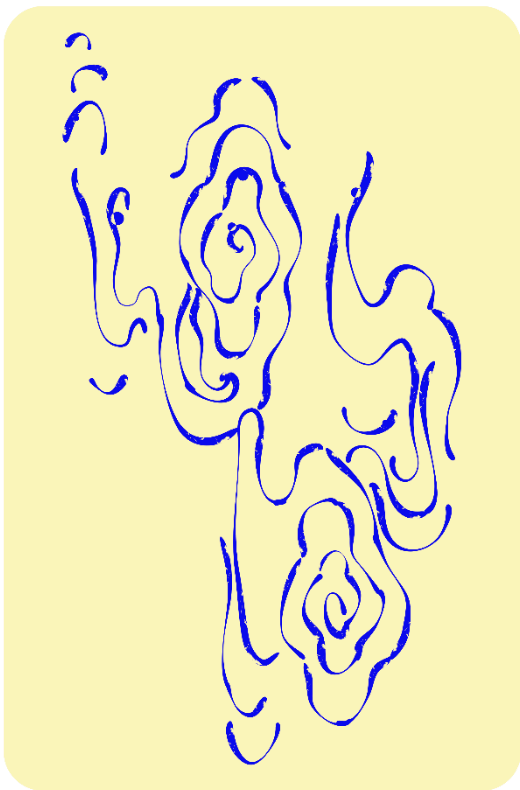
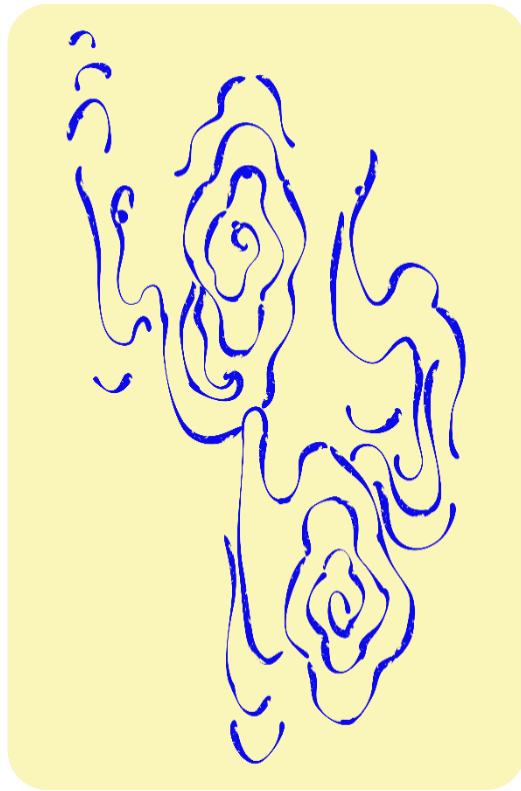
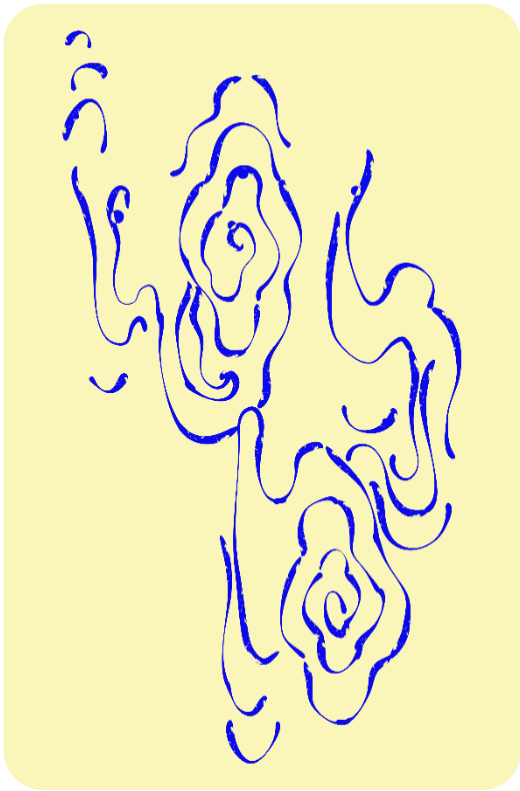
Orientações para impressão:

A área em cinza dos peões deve ser preservada no recorte, é nela que vai a cola que permite que seja enrolado em formato de cone.

Todo o jogo pode ser impresso em papel ofício A4, mas para melhor qualidade, durabilidade e jogabilidade, é ideal realizar a impressão em materiais específicos conforme orientado no livreto.

A impressão das cartas precisa ser frente e verso, tomando cuidado para que ambos os lados fiquem alinhados, permitindo que a carta seja recortada e utilizada. Sugere-se realizar impressão em gráfica e reforçar o cuidado para que os pares saiam corretamente.

Todo o material que consta nesse arquivo de PDF já está proporcional ao tamanho que deve ser impresso levando em consideração tamanho de folha A4.



Frente 1

Regras

Jogue o dado e avance para a respectiva casa;

O grupo deve executar a atividade da carta do topo do baralho;

Executou certo e/ou dentro do tempo? Avance quantas casas a carta sinalizar. Quem chegar primeiro no fim, ganha.

Respeitar e saber ouvir faz toda a diferença nesse jogo.

Boa diversão!

Regras

Jogue o dado e avance para a respectiva casa;

O grupo deve executar a atividade da carta do topo do baralho;

Executou certo e/ou dentro do tempo? Avance quantas casas a carta sinalizar. Quem chegar primeiro no fim, ganha.

Respeitar e saber ouvir faz toda a diferença nesse jogo.

Boa diversão!

Regras

Jogue o dado e avance para a respectiva casa;

O grupo deve executar a atividade da carta do topo do baralho;

Executou certo e/ou dentro do tempo? Avance quantas casas a carta sinalizar. Quem chegar primeiro no fim, ganha.

Respeitar e saber ouvir faz toda a diferença nesse jogo.

Boa diversão!

Regras

Jogue o dado e avance para a respectiva casa;

O grupo deve executar a atividade da carta do topo do baralho;

Executou certo e/ou dentro do tempo? Avance quantas casas a carta sinalizar. Quem chegar primeiro no fim, ganha.

Respeitar e saber ouvir faz toda a diferença nesse jogo.

Boa diversão!



Frente 2

Mensagem Suspeita?

Cenário: Um adolescente começa a receber mensagens estranhas de um perfil desconhecido. Encenem a situação focando em formas de identificar o risco e agir:

Exemplo: Contar a alguém de confiança, bloquear, Não responder, denunciar.

✓ Os outros grupos votam.
A reação foi segura:
Avança 2 casas!

O Influencer Falso

Cenário: Um “influencer” entra em contato oferecendo algo em troca de informações ou fotos. Encenem como perceber que é golpe e evitar o risco:

Exemplo: Desconfiar, não enviar nada, denunciar o perfil.

✓ Os outros grupos votam.
A equipe mostrou boa prevenção: Avança 2 casas!

Sextorsão: E Agora?

Cenário: Um amigo conta que está sendo ameaçado após enviar uma foto íntima. Encenem como acolher, orientar e o que ele deve fazer:

Exemplos: Procurar um adulto de confiança, não ceder à chantagem, denunciar, guardar provas.

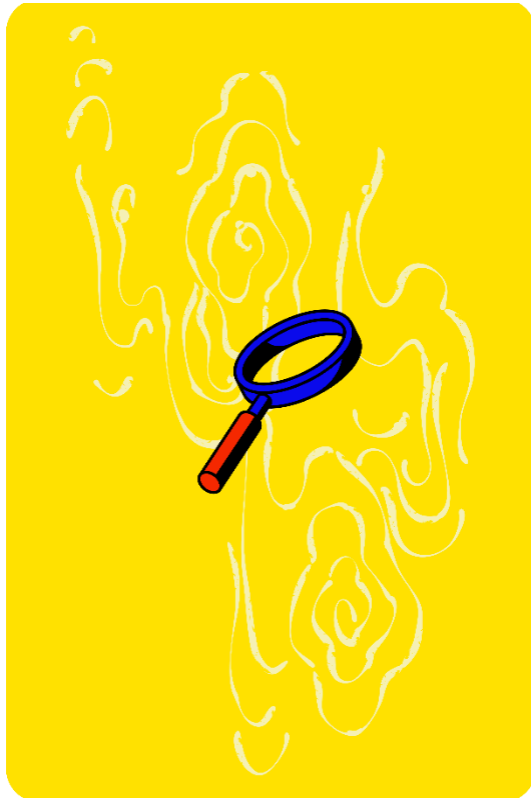
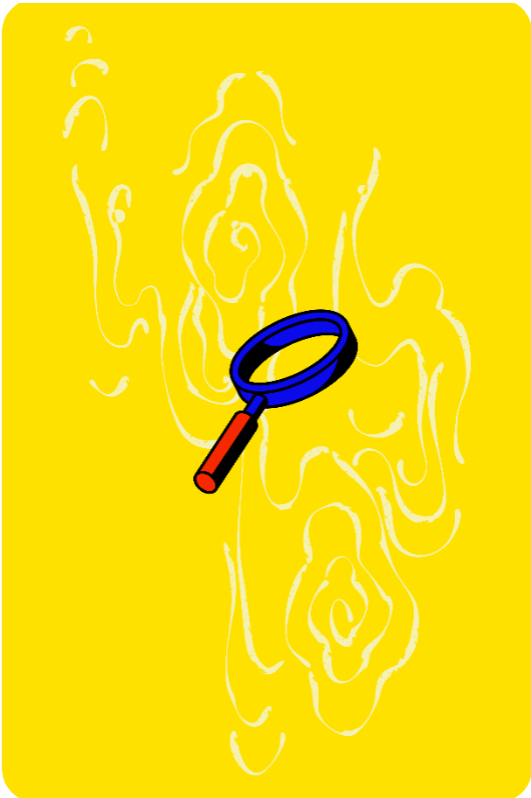
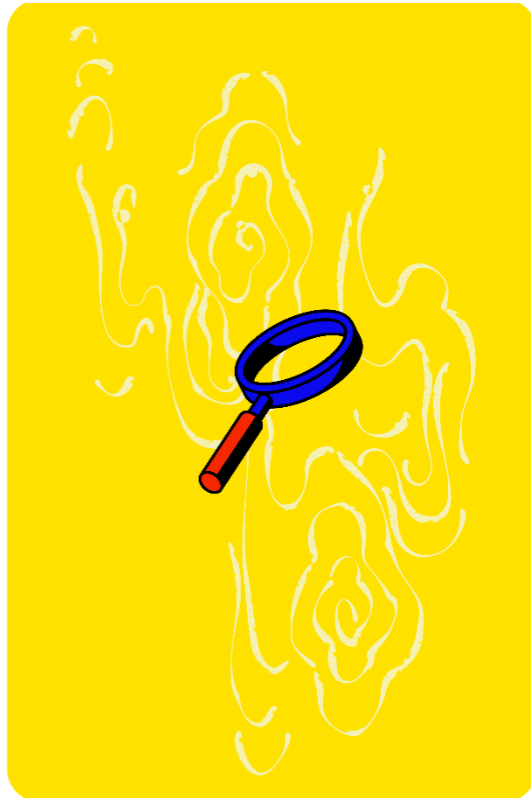
✓ Os outros grupos votam.
Maioria votou como solução adequada: Avança 2 casas!

Vazou na Escola!

Cenário: Uma foto íntima de um ou uma colega foi compartilhada com alunos. Encenem como seria agir corretamente:

Exemplo: Não repassar, apoiar a vítima, denunciar quem compartilhou.

✓ Os outros grupos votam.
A resposta foi respeitosa e protetiva: Avança 2 casas!



Frente 3

Quebra-Cabeça Digital

Objetivo: Forme uma frase sobre segurança *online*.

Instruções: Sua equipe tem 2 minutos para organizar as palavras e formar a frase correta.

Exemplo embaralhado:
"Grooming um abuso forma disfarçada *online* é de."

✓ Acertou: Avança 1 casa

Que Palavra Falta?

Objetivo: Descubra a palavra-chave de uma frase sobre violência *online*.

Instruções: O mediador lerá a frase com uma lacuna, a equipe tem 1 minuto para descobrir.

Exemplo: "O __ acontece quando um adulto finge ser jovem para enganar crianças."

Resposta: Grooming

✓ Acertou: Avança 2 casas

Reescreva a História

Objetivo: Criar um final positivo para uma história de risco *online*.

Instruções: Sua equipe ouve uma história realista de violência digital. Reescreva o final mostrando como agir de forma segura.

Exemplo: "Adolescente recebe pedido de foto íntima."

Respostas: Recusa, bloqueia, denuncia

✓ Acertou: Avança 2 casas

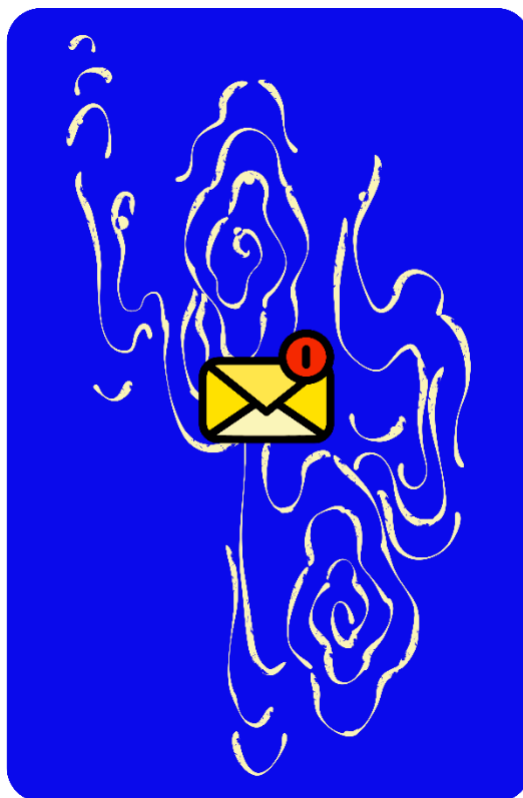
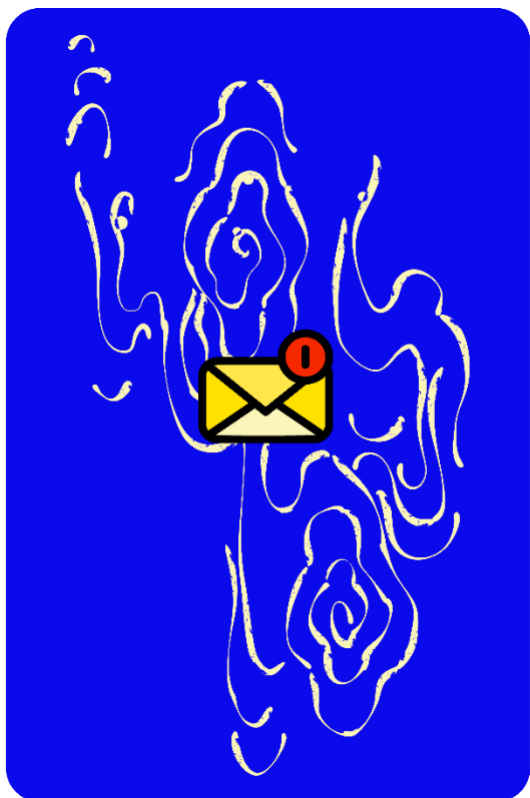
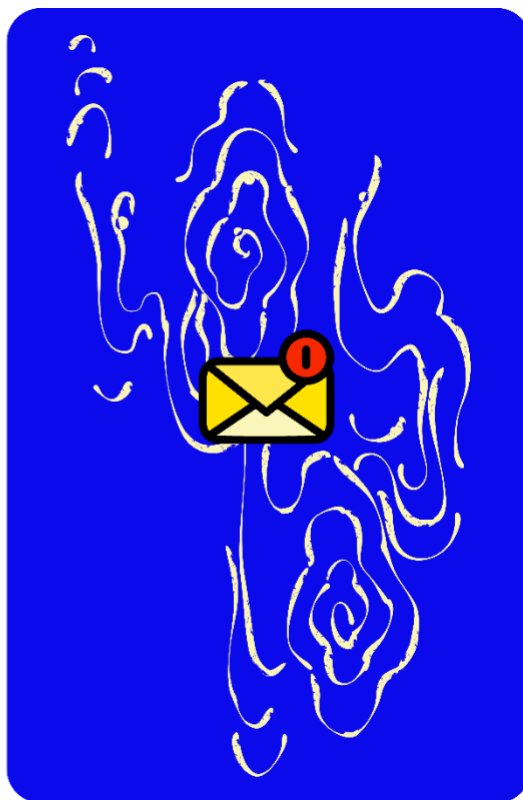
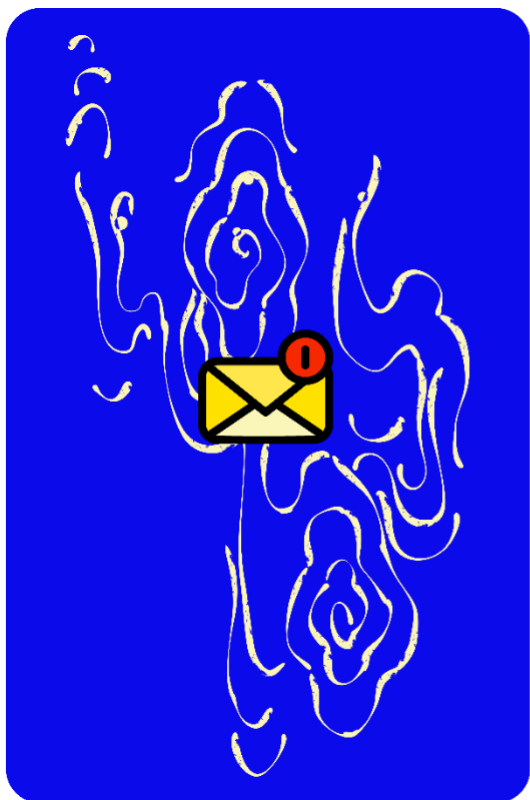
Desafio Rimado

Objetivo: Refletir sobre a responsabilidade coletiva na proteção *online*.

Instruções: Escolham um número de 1 a 4. Criem uma rima explicando o papel do grupo correspondente ao N°.
Pode recitar ou cantar.

1. Plataformas Digitais
2. Sociedade Civil
3. Governo e Leis
4. Família

✓ Fez a rima com sentido:
Avança 2 casas



Frente 4a

Proteja Seu Perfil!

Pergunta: Cite pelo menos 3 formas de proteger suas redes sociais.

Resposta:

Usar senha forte, não postar em tempo real, não aceitar desconhecidos, não expor dados pessoais.

✓ Acertou 3: Avança 2 casas.

Mensagem Suspeita!

Pergunta: O que fazer se você receber mensagem estranha de um desconhecido?

Resposta: Não responder, bloquear e denunciar.

✓ Acertou: Avança 2 casas.

Online ou Offline?

Pergunta: Qual a diferença entre violência sexual *online* e *offline*?

Resposta:

Online: sem contato físico, via internet (exemplo: sextorsão, grooming).

Offline: contato físico direto (exemplo: abuso, exploração). *Ambas envolvem relações de poder.*

✓ Acertou: Avança 1 casa.

Instagram: Tem idade?

Pergunta: Qual é a idade mínima para criar uma conta no Instagram?

Resposta: 16 anos, segundo os termos de uso.

✓ Acertou: Avança 1 casa.

Como Denunciar

Pergunta: Onde denunciar um caso de violência sexual *online* contra crianças e adolescentes?

Resposta: Redes Sociais, Delegacia, SaferNet e Disque 100.

✓ Citou 2 ou mais:
Avança 2 casas.

Desconfiou? Reaja!

Pergunta: Você está conversando com alguém *online* e desconfia que não é quem diz ser. O que fazer?

- a) Continuar e investigar
- b) Ignorar
- c) Denunciar e contar a um adulto
- d) Pedir selfie

Resposta certa: Letra c

✓ Acertou: Avança 1 casa.

Nudes pode?

Pergunta: Enviar nudes é crime?

Resposta: Entre adultos e com consentimento, **não é crime**. Com adolescentes e/ou crianças, **é crime** e configura abuso sexual infantil.

✓ Acertou: Avança 1 casa.

Sextorsão

Pergunta: O que significa “sextorsão”?

- a) Compartilhar nudes com permissão
- b) Usar nudes para ameaçar alguém
- c) Repassar nudes para amigos

Resposta certa: Letra b

✓ Acertou: Avança 2 casas.

Pediram Seus Dados?

Pergunta: Se alguém pedir sua cidade, escola ou telefone *online*, o que fazer?

Resposta: Não responder, bloquear e pedir ajuda a um adulto.

✓ Acertou: Avança 1 casa.

Quem Pode Ajudar?

Pergunta: Quem é o adulto de confiança que pode te ajudar se algo desconfortável ou de risco acontecer *online*?

Resposta: Sem resposta certa – o importante é saber em quem confiar.

✓ Compartilhou com o grupo: Avança 1 casa.

Posso Confiar?

Pergunta: O que é grooming na violência sexual *online*?

Resposta: Quando um adulto finge ser amigo para ganhar a confiança de uma criança ou adolescente com intenção de abuso.

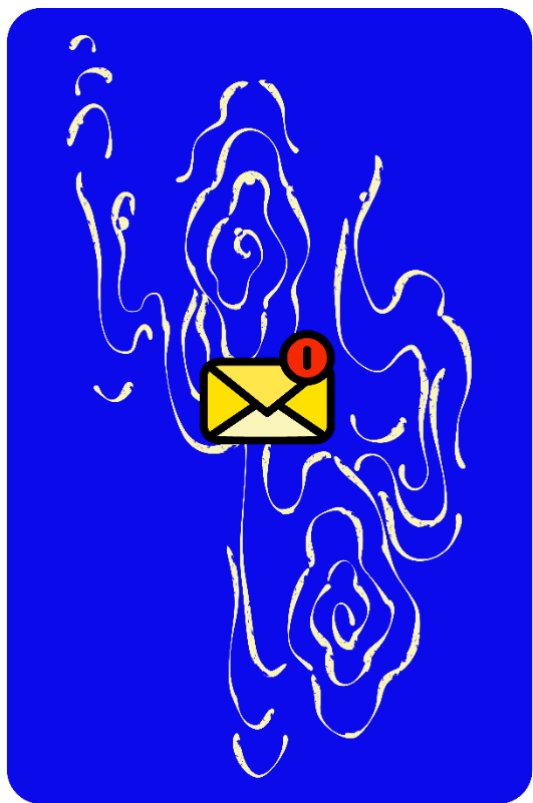
✓ Acertou: Avança 2 casas.

Perigo no Jogo

Pergunta: Se alguém faz pedidos invasivos durante um jogo *online* (exemplo: fotos íntimas), o que fazer?

Resposta: Sair imediatamente e denunciar.

✓ Acertou: Avança 1 casa.



Frente 4b

Conteúdo Sem Permissão

Pergunta: O que fazer se um amigo te enviar conteúdo íntimo de outra pessoa sem permissão?

Resposta:

Não compartilhar, aconselhar a apagar e denunciar.

✓ Acertou: Avança 2 casas.

Verso 4 – usar Frente 4b

Este produto foi desenvolvido pelo Projeto "Diagnóstico da Violência Sexual Online - Crianças e Adolescentes", uma ação do Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (MDHC) do Governo Federal, em parceria com o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD). A ação foi gerida e executada pela Fundação Norte-Rio-Grandense de Pesquisa e Cultura (FUNPEC), sob a coordenação técnica do Observatório da População Infantojuvenil em Contextos de Violência, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (OBIJUV/UFRN). É parte da Caixa de Ferramentas "Faça Bonito na Rede" - Enfrentamento da Violência Sexual Online contra Crianças e Adolescentes.

