

Projeto ECA: Um Jogo Digital para a Conscientização dos Direitos da Criança e do Adolescente

Ellen C. Aguiar, Victor T. Sarinho, Karolyne M. Lima
Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Laboratório de Entretenimento Digital Aplicado (LEnDA)
Feira de Santana, Bahia, Brasil
chalegreaguiar@gmail.com, vsarinho@uefs.br, kmrlima36@gmail.com

Resumo—A violência contra a criança e o adolescente é um comportamento antigo, já conhecido, proibido por lei, e que ainda se encontra presente na sociedade. Conscientizar as crianças e adolescentes sobre o fato de que são protegidos pela Constituição contra atos de violência, trabalho infantil, entre outros crimes, é um desafio que exige uma ação combativa de todos para a erradicação do mesmo. Este artigo descreve a produção do ECA Digital, um jogo desenvolvido para fixação de conteúdos do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no público protegido por esta lei. Trata-se do uso de *storytelling* na contação de histórias sobre o ECA, em conjunto com a avaliação de conhecimentos adquiridos a partir das mesmas histórias através de um jogo estilo *quiz* projetado.

Keywords-ECA; conscientização; jogo digital;

I. INTRODUÇÃO

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) é uma regulamentação que estabelece direitos exclusivos para pessoas que não tenham ainda completado 18 anos. Segundo o art 2º da lei nº 8.069 [1], de 13 de julho de 1990, “considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade”. Este estatuto garante alguns direitos a mais do que os já possuídos pela pessoa em caracterização de cidadão, ou seja, as crianças e adolescentes possuem todos os direitos de ser humano que constam na constituição e mais aqueles expostos no ECA.

Segundo Baptista et al. [2], “a violência doméstica contra crianças e adolescentes é um fenômeno prevalente na história da civilização ocidental”. Ou seja, trata-se de um comportamento antigo, já conhecido, proibido por lei, e que ainda se encontra presente na sociedade, exigindo uma ação combativa de todos para a erradicação do mesmo.

Com relação ao conceito de *storytelling*, este pode ser descrito como “uma experiência na construção da teoria dialética em que os interlocutores constroem, criticam e reconstróem teorias de eventos mundanos” [3]. Já com relação aos jogos estilo *quiz*, este traz o princípio de competição e de recompensa com pontos para o jogo, através de avaliações aplicadas no sentido de verificar se o jogador possui conhecimento sobre um determinado assunto, ou se conseguiu fixar algum conteúdo ao qual foi exposto. .

Buscando conscientizar as crianças e adolescentes sobre a existência e os aspectos do ECA, de modo a torná-los cientes do fato de que são protegidos pela Constituição contra atos de violência, trabalho infantil, entre outros crimes, este artigo apresenta o ECA Digital. Trata-se de um jogo que apresenta o uso de *storytelling* na contação de histórias sobre o ECA, em conjunto com a avaliação de conhecimentos adquiridos nas mesmas através de um jogo estilo *quiz* projetado.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

A metodologia de jogos para o ensino de temas de conhecimento geral já foi aplicada anteriormente. Alguns exemplos são o desenvolvimento de um jogo para ensinar sobre prevenção de DST/AIDS para adolescentes [4], sobre a avaliação em fisioterapia [5], sobre a conscientização do Transtorno do Espectro Autista (TEA) [6] e sobre o ensino de linearidade para pessoas que vivem no TEA [7].

III. METODOLOGIA E RESULTADOS

A. Produção Gráfica

Os personagens e as histórias produzidas para o ECA Digital se basearam nos quadrinhos produzidos em um workshop realizado numa disciplina ministrada pela professora Tatiane Brito Teixeira Leal do curso de Direito da Universidade Estadual de Feira de Santana do semestre 2018.2.

Com base no material produzido e liberado para a produção do conteúdo digital sobre o ECA, realizou-se uma edição dos quadrinhos fornecidos de modo a isolar os personagens com seus elementos. Para tal, utilizou-se a ferramenta Inkscape [8] na separação e limpeza dos componentes gráficos do resto do cenário de cada história em quadrinhos escolhida e trabalhada (Figura 1).

B. Implementação

Godot Engine [9] é um motor de jogos *open source* que atua sobre a licença MIT. Por sua facilidade de ser encontrado, aprendido e utilizado para a distribuição do jogo, além de sua gama de recursos, o mesmo foi o escolhido como ambiente de desenvolvimento para o ECA Digital.

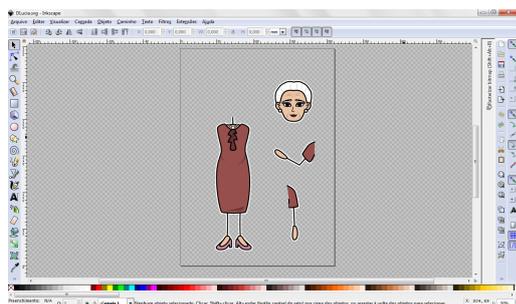


Figura 1. Edição efetuada com o Inkscape 0.92.3.

Godot possui recursos de animação embutidos no motor os quais facilitam o trabalho de modelagem para o desenvolvedor. Sendo assim, a animação com este motor de jogo se mostrou útil e intuitiva. Como observado na Figura 2, a mesma possui recursos como rastrear movimentos e apresentou um resultado considerado suficientemente fluido pela equipe de desenvolvimento, com o movimento de cada membro sendo aplicado separadamente.

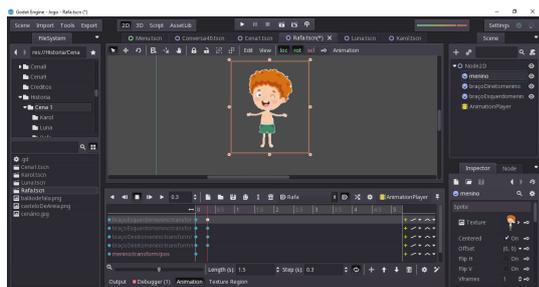


Figura 2. Desenvolvimento de uma animação com o Godot 2.1.5.

C. Fluxo do Jogo

Tendo em mente um público infantil, foi escolhido um menu inicial simples e colorido como ponto de partida do projeto (Figura 3), o qual direciona o jogador para as diferentes histórias contadas pelo o jogo. O menu inicial também fornece um botão que direciona o jogador para o tutorial do jogo, apresentando maiores detalhes sobre seu funcionamento, em conjunto com um botão que redireciona o usuário para os créditos do jogo, informando os responsáveis e seus papéis no desenvolvimento desta aplicação.

Após o usuário selecionar a opção de “Novo Jogo”, este direciona o jogador para a tela com as histórias que o usuário pode assistir (Figura 4), e ao seu final responder as questões proposta pelo *quiz* relacionado. Cada história desenvolvida foi projetada tendo como foco simplicidade e facilidade de aprendizado, visando a fácil compreensão das mesmas por meio do público infantil alvo. Para fins de ilustração, o fluxo de telas do jogo segue conforme observado na Figura 5.

Após escolher a história e terminar de ver toda a animação, o usuário é redirecionado para as perguntas sobre



Figura 3. Tela Inicial.



Figura 4. Tela de Novo Jogo.

o que ele acabou de aprender. Todas as perguntas foram retiradas diretamente do texto apresentado nos quadrinhos, a exemplo da pergunta ilustrada na Figura 6.

O usuário dispõe de três vidas, e toda vez que ele errar ele perde uma vida. Se o jogador errar quatro vezes, o mesmo perde o jogo. Isto se deve ao fato de que mesmo com 0 vidas, o jogo continua. Após ganhar ou perder, o usuário é primeiramente ou parabenizado por conseguir ganhar no *quiz* ou incentivado a continuar tentando. Então, este é novamente redirecionado a tela de “Novo Jogo”, onde pode escolher jogar outras histórias ou voltar ao menu inicial do mesmo.

IV. HISTÓRIAS APRESENTADAS

Três histórias foram inicialmente desenvolvidas neste projeto, as quais são relacionadas a conhecimentos sobre adoção, sobre proteção e prevenção abordadas no ECA, e sobre medidas protetivas para viagens interestaduais com acompanhantes.

A. Adoção

A história que tem como objetivo ensinar as crianças e adolescentes sobre a adoção conta com uma jovem adulta chamada Bia que deseja adotar e faz visitas frequentes ao orfanato. Lá, ela desenvolve uma amizade especial com uma das crianças, uma garota meiga chamada Camila. Quando decide adotá-la, é orientada pela responsável do local, Dona Lúcia, sobre quais medidas deve tomar para que isto se torne possível.

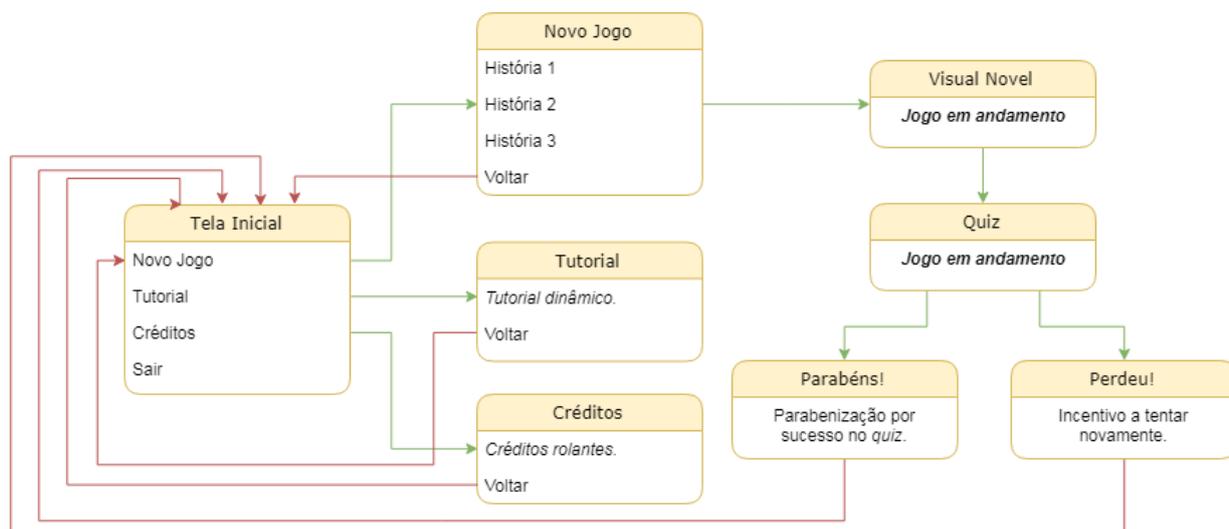


Figura 5. Fluxo de telas do jogo ECA Digital.

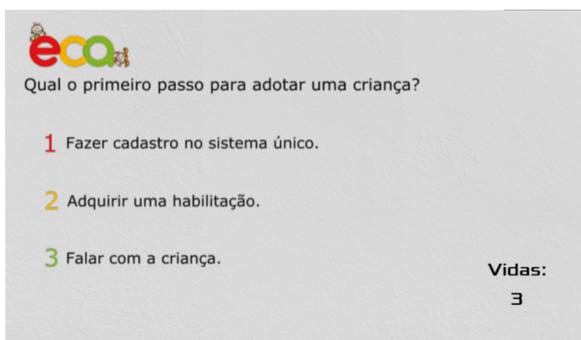


Figura 6. Exemplo de pergunta apresentada pelo jogo.



Figura 7. Quadro da animação Adoção, que fala sobre os aspectos legais do processo.

A narrativa decorre de forma dinâmica e fala sobre diversos requisitos de adoção, tais quais: quem pode ser adotado; quem pode adotar; como adotar; onde ir para fazer o cadastro para adoção; quais órgãos são responsáveis por este paradigma; e o tempo que leva em média. Também aborda a delicadeza do processo, que deve ser discutido longe da criança e demora bastante, como pode ser observado na Figura 7.

B. ECA - Proteção e Prevenção

Aproximando-se da realidade de crianças e adolescentes segundo o estatuto, esta história se apresenta numa sala de aula. Nela, a professora ensina aos seus alunos um pouco sobre o que é o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e suas medidas de proteção e prevenção. As crianças, uma turma de aproximadamente 10 anos de idade, interagem tanto com a professora quanto entre si, perguntando e até explicando alguns tópicos do estatuto, como pode ser observado na Figura 8.

Esta história conta com a Lulu e sua turma, apresentando como as crianças interagem em sala de aula e como o ambiente deve ser saudável e compreensivo. Ela também traz informações sobre o que é o ECA, pra que ele foi criado, por que as crianças devem conhecê-lo, quais os direitos e deveres das crianças e adolescentes que constam neste estatuto, entre outras.

C. Viagens interestaduais

Esta história conta com os personagens Karol, Luna e Rafa, crianças que se mostram amigas bastante próximas, como se pode observar na Figura 9. Igualmente são apresentados os respectivos pais de cada uma das garotas. O enredo ensina sobre viagens interestaduais e as medidas que os pais ou responsáveis devem tomar quando enviam seus filhos sobre a supervisão de outros adultos. Também ensina



Figura 8. Quadro da animação ECA, que fala sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

o que se deve fazer quando se perder de seus responsáveis e para onde deve ser levada.



Figura 9. Quadro da animação sobre viagem interestadual.

Durante a história, uma das garotas convida as demais a viajar com seus pais para uma praia fora de sua cidade. Uma das meninas recebe permissão dos pais e aceita ir para a viagem. Porém, já na praia, acaba se perdendo por conta de um tumulto que ocorre onde elas estavam brincando. A polícia chega a encontrar a criança, com o auxílio de transeuntes prestativos. Mas uma vez que o casal que estava responsável pela garota não possui uma permissão dos guardiões para estarem com ela, a polícia não pode devolvê-la a este casal.

V. CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) é uma lei que assegura os direitos e deveres dos indivíduos com menos de 18 anos. Estes são adicionados aos de ser humano que constam na Constituição vigente. Tendo em mente a importância de que todos os indivíduos assegurados por esta lei precisam ter conhecimento sobre a mesma, desenvolveu-se o ECA Digital, um jogo para a conscientização de crianças e adolescente sobre o ECA.

ECA Digital se preocupa em apresentar para às crianças e adolescentes o seu estatuto de uma forma divertida e com

o incentivo da competição com o *quiz* ao final do mesmo. Este projeto pode ser incorporado a diversas plataformas, conforme o ambiente de desenvolvimento disponibilizado pelo Godot, aumentando o público em potencial atingido pelo jogo.

Dentre as melhorias necessárias que foram identificadas em testes preliminares, tem-se que o jogo se mostra relativamente lento, principalmente em histórias com uma variedade maior de elementos gráficos. Além disso, se faz necessário trabalhar o *feedback* para o jogador quando ele erra uma questão no *quiz* final de cada história contada.

REFERÊNCIAS

- [1] Brasil, “Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.” in *Estatuto da Criança e do Adolescente*, Brasília, DF, jul 1990.
- [2] R. S. Baptista, I. S. X. d. França, C. d. Costa, and V. R. d. S. Brito, “Caracterização do abuso sexual em crianças e adolescentes notificado em um programa sentinela,” *Acta paul enferm*, vol. 21, no. 4, pp. 602–8, 2008.
- [3] E. Ochs, C. Taylor, D. Rudolph, and R. Smith, “Storytelling as a theory-building activity,” *Discourse processes*, vol. 15, no. 1, pp. 37–72, 1992.
- [4] S. M. Barbosa, F. L. A. Dias, A. K. B. Pinheiro, P. N. da Costa Pinheiro, and N. F. C. Vieira, “Jogo educativo como estratégia de educação em saúde para adolescentes na prevenção às dst/aids,” *Revista Eletrônica de Enfermagem*, vol. 12, no. 2, pp. 337–41, 2010.
- [5] M. Weintraub, P. Hawlitschek, and S. M. A. João, “Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica,” *Fisioterapia e Pesquisa*, vol. 18, no. 3, pp. 280–286, 2011.
- [6] E. C. Aguiar, V. O. Gomes, and V. T. Sarinho, “Tales of health-tea: Uma proposta de storytelling digital para conscientização do transtorno do espectro do autismo,” in *Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Computação Aplicada à Saúde*. SBC, 2019, pp. 264–269.
- [7] V. O. Gomes, E. C. Aguiar, and V. T. Sarinho, “Projeto quiztea-desenvolvendo quiz digitais para indivíduos portadores do transtorno do espectro autista,” in *Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Computação Aplicada à Saúde*. SBC, 2019, pp. 276–281.
- [8] T. T. Inkscape, “Inkscape,” <https://inkscape.org/>, 2003.
- [9] G. Engine, “Godot Engine,” 2016, v2.1.5. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/404790/Godot_Engine/