



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL

CAMILLA MOREIRA FERNANDES

**ANIMAÇÃO “JOÃO E MARIA: COMO SE PROTEGER NA  
INTERNET?” E LIVRO ILUSTRADO “JOÃO E MARIA NO MUNDO  
MÁGICO DA INTENET” COMO FERRAMENTAS PARA A  
PREVENÇÃO DO ABUSO SEXUAL INFANTIL ON-LINE**

**Orientadora:** Profa. Dr. Rafiza Luziani Varão Ribeiro Carvalho

Brasília  
2023  
Universidade de Brasília  
Graduação em Comunicação Social - Audiovisual

Camilla Moreira Fernandes

**ANIMAÇÃO “JOÃO E MARIA: COMO SE PROTEGER NA INTERNET?” E LIVRO ILUSTRADO “JOÃO E MARIA NO MUNDO MÁGICO DA INTERNET” COMO FERRAMENTAS PARA A PREVENÇÃO DO ABUSO SEXUAL INFANTIL ON-LINE**

Memorial descritivo do produto apresentado à Universidade de Brasília como parte do Projeto Final em Comunicação Social - Audiovisual e requisito parcial para obtenção do título de bacharela em Comunicação Social - Audiovisual.

Orientadora: Prof. Rafiza Luziani Varão Ribeiro Carvalho

Brasília

2023

Camilla Moreira Fernandes

**ANIMAÇÃO “JOÃO E MARIA: COMO SE PROTEGER NA INTERNET?” E LIVRO ILUSTRADO “JOÃO E MARIA NO MUNDO MÁGICO DA INTERNET” COMO FERRAMENTAS PARA A PREVENÇÃO DO ABUSO SEXUAL INFANTIL ON-LINE**

Memorial descritivo do produto apresentado à Universidade de Brasília como parte do Projeto Final em Comunicação Social - Audiovisual e requisito parcial para obtenção do título de bacharela em Comunicação Social - Audiovisual.

Orientadora: Prof. Rafiza Luziani Varão Ribeiro Carvalho

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> RAFIZA LUZIANI VARÃO RIBEIRO CARVALHO

---

1a Examinadora: PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup>CRISTIANE PARENTE

---

2a Examinadora: PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> FERNANDA VASQUES FERREIRA

Brasília

2023

## AGRADECIMENTOS

O caminho para minha graduação e, por fim, esse trabalho de conclusão de curso, começou muito antes de mim. Começou com a minha mãe, Adrianês Aparecida Moreira, partindo daqui, Brasília, muito pequena, com minha avó, Dirce Rodrigues. Começou quando meu pai, Odair José Fernandes, trabalhou nessa cidade como vendedor de capas de sofá debaixo de sol e chuva.

Lembro com muito carinho do meu pai me levar para realizar a prova de ingresso no Instituto Federal de Goiás, em 2014, onde eu sonhava realizar o Ensino Médio. Ele me abraçou de lado e disse: “não precisa nem passar, só te trazer para fazer uma prova dessas já é um orgulho”. E que felicidade é saber hoje que não só passei, como cursei, me formei como técnica e agora, com este trabalho, estou prestes a entregar um diploma de graduação para o meu pai, da Universidade de Brasília, que um dia já nos pareceu tão inalcançável.

Lembro do gosto da farofa de frango que minha mãe fez para a viagem, de Anápolis-Go ao Gama-DF, no dia da última etapa do PAS, do gosto da Coca-Cola, que é muito mais gostosa quando se toma estacionado num posto de gasolina, e da minha mãe falando: “você nunca vai esquecer esse dia, sabia?” – e eu nunca esqueci.

Meus agradecimentos a vocês, ou, aos senhores, como me ensinaram, Odair José Fernandes e Adrianês Aparecida Moreira, por terem me criado para ter coragem, responsabilidade e, acima de tudo, por nunca terem colocado teto em nenhum sonho meu. Amo vocês.

À minha professora, orientadora e estrela-guia da faculdade de comunicação, Rafiza Varão. As aulas de ética fizeram de mim uma boa profissional, mas a monitoria, Arbocontrol e o SOS Imprensa fizeram de mim uma pessoa melhor. Obrigada por ter me ensinado que o que desenvolve o amor é a dedicação e o cuidado que temos com o que fazemos.

Registro aqui também minha gratidão a todos os amigos que fiz enquanto percorria o caminho do PAS, que sonharam este sonho comigo e gastaram algumas horas de seus dias para ouvir meus desabafos: Sabrina Caetano, Jordana Braz, Osmar Neto, Ana Clara Silva e Marcos Vinícius, meu colega de kitnet favorito.

A Lucas Rodrigues agradeço pelo companheirismo. Seu carinho e amor fazem de mim uma pessoa mais capaz, paciente e detalhista e sei que isso fez diferença na minha trajetória até este trabalho.

Aos meus amigos da Universidade de Brasília, de forma geral e em especial: Lorena Fraga, por ter me adotado nesta universidade gigante. Junto a Catarine Torres, serão sempre em meu coração *cirilas*; Bruna Cardoso, por ter me acolhido e me ajudado com suas referências; Victor César, que revisou meu texto, e Bruna Yamaguti, por serem as pessoas mais amáveis que conheci na UnB e, claro, Maria Clara Freitas, que foi sol nos meus dias ruins.

Às minhas avós, Inezi José da Silva e Dirce Rodrigues, pelo apoio e cuidado; aos meus tios Patrick Rodrigues e Winisilva Fernandes, por terem sido o meu primeiro exemplo de universitários. Aos demais familiares e, em especial, à minha irmã caçula, Didi, por ter escutado todos meus planos infalíveis e sempre ter sido o *Tico* do meu *Teco*, o *Cérebro* do meu *Pink* e, apesar de não termos dominado o mundo, sei que a Universidade de Brasília nós conseguimos, minha, agora, colega de universidade.

E, por último, agradeço à Camillinha de 2015 por ter acreditado tanto na gente. Te envio um abraço do futuro para dizer que conseguimos.

Emicida disse uma vez que viver é partir, voltar e repartir. E eu digo que a definição de felicidade é, pra mim, voltar e repartir com vocês.

*“Ele então se revelou para os meninos, que, antes que os adultos descobrissem, acobertaram a sua fuga do lado de uma colina, os meninos gritaram:  
“Avô, avô, o que você achou da gente, das suas criaturas?”  
E Deus respondeu: “Mais ou menos”  
Viver é partir Voltar e repartir  
(morte é quando a tragédia vira um costume)”*

**Emicida**

## RESUMO

Este memorial apresenta a produção da animação “*João e Maria: como se proteger na internet?*”, de três minutos e oito segundos, e livro ilustrado infantil “*João e Maria no mundo mágico da internet*”, de 24 páginas, cujo o objetivo é proteger crianças do abuso sexual infantil on-line através da informação e educação sexual. Os produtos utilizam dos personagens clássicos de João e Maria com elementos tecnológicos como celular e alusão à vida virtual para exemplificar situações que podem acontecer no ambiente on-line e a importância de contar casos de assédio a um adulto de confiança.

**Palavras-chave:** Educação, educação sexual infantil, animação, comunicação visual.

## ABSTRACT

This paper presents the production of the three-and-a-half-minute animated video "João and Maria: How to Stay Safe on the Internet" and the 24-page illustrated children's book "João and Maria in the Magical World of the Internet." The aim of these products is to protect children from online child sexual abuse through information and sexual education. The products make use of the classic characters of João and Maria, the Brazilian versions of Hensel and Gretel incorporating technological elements such as cellphones and allusions to virtual life to exemplify situations that may occur in the online environment, emphasizing the importance of confiding in a trusted adult.

**Keywords:** Communication, children's sexual education, animation, visual communication.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - João e Maria.....	13
<b>Figura 2</b> - Bruxa.....	13
<b>Figura 3</b> - Cenário.....	15
<b>Figura 4</b> - 1. Processo de animação de Richard Williams.....	17
<b>Figura 4</b> - 2. Processo de animação de Richard Williams.....	17
<b>Figura 5</b> - Cartaz para <i>casting</i> .....	19
<b>Figura 6</b> - <i>Pipo e Fifi</i> .....	21
<b>Figura 7</b> - Design de Personagem.....	21
<b>Figura 8</b> - Paleta de cores dos cenários do livro “João e Maria no mundo mágico da internet”.....	22
<b>Figura 9</b> - Capa do livro “João e Maria no mundo mágico da internet”.....	23
<b>Figura 10</b> - Tipografia Helvetica.....	24
<b>Figura 11</b> - Página 2 do livro “João e Maria no mundo mágico da internet”.....	24
<b>Figura 12</b> - Captura de tela da animação <i>Defenda-se</i> .....	25
<b>Figura 13</b> - Captura de tela da campanha de vacinação.....	26
<b>Figura 14</b> - Sequência frame a frame da personagem Vovó .....	27



## **LISTA DE TABELAS**

**Tabela 1** - Cronograma de Pré-produção.....18

**Tabela 2** - Cronograma de Produção.....19

**Tabela 3** - Cronograma de Pós-produção.....20

## SUMÁRIO

<b>1. EDUCAÇÃO E ORIENTAÇÃO SEXUAL COMO FORMA DE PREVENIR ABUSO SEXUAL.....</b>	<b>1</b>
<b>2. <i>GROOMING</i>: O <i>MODUS OPERANDI</i> DA PEDOFILIA NA INTERNET.....</b>	<b>8</b>
<b>3. COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MULTÍMIDIA.....</b>	<b>10</b>
<b>4. COMUNICAÇÃO VISUAL E ANIMAÇÃO.....</b>	<b>12</b>
4.1 Ilustração.....	12
4.2 Design de personagem.....	13
4.3 Cores.....	14
4.4 Projeto gráfico do livro.....	15
4.5 Animação.....	16
<b>5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>17</b>
5.1 Produção: cronogramas e logística.....	17
5.2 Ilustração.....	20
5.3 Design de personagem.....	21
5.4 Projeto gráfico.....	22
5.5 Roteiro de animação.....	24
5.6 Texto do livro ilustrado.....	26
5.7 Narração e som.....	26
5.8 Animação.....	27
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>29</b>

## INTRODUÇÃO

Segundo a Agência Brasil (EBC) em 2022, uma média de 24,3 milhões de crianças e adolescentes com idade entre 9 e 17 anos, ou seja 87% da população brasileira com essa faixa-etária, utilizam a internet no Brasil. A *Common Sense Media*, uma Organização Não Governamental (ONG), disse ao *New York Times* (MOYER, 2022), que o número de horas expostas a telas e redes sociais aumentou em 17% de 2019 a 2021 entre crianças e adolescentes. Logo, é possível afirmar que interações virtuais já fazem parte da vida de crianças, que frequentemente acessam a internet sem supervisão, como revelou dados coletados pela ONG britânica Internet Matters, entre 2019 a 2021, e expostos pela *Revista Crescer* (CRESCER, 2017) que, apesar de falar sobre crianças britânicas expressa um sinal de alerta para o mundo no geral.

O trabalho a seguir propõe o uso de comunicação gráfica e audiovisual por meio de uma animação, disponibilizada no link <<https://youtu.be/UUmEchwauvM>>, e livro infantil ilustrado, disponibilizado no link <[https://issuu.com/camilla774/docs/projeto\\_livro](https://issuu.com/camilla774/docs/projeto_livro)>, com o uso dos personagens clássicos João e Maria, no qual os conhecimentos de roteiro, fundamentos da comunicação visual, diagramação, som, montagem e animação, são utilizados para transmitir uma mensagem com fins educativos contra o abuso sexual infantil na internet, ou *grooming* como será explicado neste memorial. A escolha dos personagens João e Maria se deu para que fosse possível passar a informação de forma lúdica e esteticamente agradável, com a intenção de prender a atenção do público infantil a fim de que recebam de forma clara como estes predadores se apresentam na internet, seu *modus operandi* e como e a quem denunciá-los.

A necessidade de um produto comunicacional que abrangesse este tema surgiu com os dados recentes sobre a presença de crianças na internet. A pesquisa TIC Kids Online Brasil 2018, divulgada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), revela que aproximadamente 86% das crianças e adolescentes na faixa etária entre 9 e 17 anos utilizam a internet no Brasil. Esse número corresponde a cerca de 24,3 milhões de crianças e adolescentes no país. Outro dado alarmante é que, segundo a *Revista Crescer* (CRESCER, 2017), de acordo com uma pesquisa britânica, 41% das crianças de 6 anos acessam a internet sem supervisão. Com a evidência do público infantil cada vez mais presente no ambiente on-line e, como provado,

muitas vezes sem supervisão, a educação e orientação para a proteção dessas crianças contra predadores sexuais torna-se imprescindível.

Para além do referencial visual e cultural pré-estabelecido de materiais visuais e audiovisuais para educação sexual infantil, a escolha de realizar um livro ilustrado e animação se dá também pelo referencial teórico sobre os benefícios encontrados ao trabalhar com essas mídias. Há registros de autores da área pedagógica, como Santos (2016), que concordam que, de 1 a 7 anos de idade, o desenho desempenha um papel importante no desenvolvimento da comunicação e expressão da criança ao combinar a capacidade cognitiva, ação, percepção e imaginação. Logo, é natural que crianças tenham mais atenção e se interessem por conteúdos ilustrados, que apresentam maior atratividade para elas, e, para além da necessidade de chamar atenção ao induzir uma criança a adquirir um conhecimento que possa protegê-la, segundo Arruda *et al* (2014, p.6), a literatura destinada ao público infantil pode ampliar os conhecimentos de como lidar com emoções, questões éticas e contribuir na construção da subjetividade e da sensibilidade das crianças.

A escolha do público alvo, que alterna entre 4 e 7 anos, se deu tendo em vista o material de orientação sobre o que conversar a respeito da educação sexual de acordo com a idade da criança realizado pela ChildHood, uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), já que o livro e animação abordam pontos como regras sobre limites pessoais, e explicam que o abuso sexual nunca é culpa da criança e que, caso um estranho tente levá-la, deve-se correr e contar para um adulto confiável. Tudo isso, é claro, aplicado ao ambiente on-line.

Como justificativa da criação do material audiovisual animado, segundo Moran (2005), as linguagens audiovisuais são interligadas, somadas, desenvolvendo múltiplas atitudes perceptivas, solicitando a imaginação, seduzindo, entretendo, projetando em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços. Logo, além de reforçar o que será dito no livro ilustrado, a curta animação colabora para que a criança consiga compreender o conteúdo e adquirir conhecimento de forma lúdica, com o entendimento de que, ainda que haja pessoas que cometem crimes na internet, há também boas ferramentas de denúncia, proteção e prevenção. Além disso, a obra animada tem a proposta de ser ainda mais clara e direta sobre os alertas quando se trata da pedofilia on-line, enquanto o livro ilustrado abordará o assunto de forma mais lúdica. Sendo assim, apesar de tratarem do mesmo assunto e conterem os mesmos personagens, as diferentes mídias terão diferentes papéis neste projeto multimídia (impresso e animação).

A razão pela qual o veículo escolhido para disponibilizar a animação é a internet e mais especificamente o Youtube no link apresentado anteriormente, é que a plataforma possui um alcance global e qualquer um com acesso à internet pode acessá-la. Além disso, possui formato horizontal, o que facilitará a visualização caso um professor queira passar a animação em uma sala de aula, por exemplo. Outro fator positivo é que, embora possua uma versão paga, a plataforma possibilita acesso gratuito.

Como parte dos procedimentos metodológicos, foi feita uma extensa pesquisa bibliográfica. Como se trata de um tema que engloba, além da comunicação multimídia e produção audiovisual, pedofilia, educação e orientação sexual, público infantil e prevenção de abuso sexual infantil, ilustração<sup>1</sup>, literatura infantil educativa, houve a necessidade de buscar autores e documentos desses respectivos assuntos, que incluem a *Constituição Brasileira* (1988), o *Estatuto da Criança e do Adolescente* (1990) e a Associação Psiquiátrica Americana, por exemplo. Os autores utilizados para abordar esses assuntos foram Moran (2002), Lanning (2018), Paul Conti (2022), Vitiello (1995), Furlani (2011), Mota e Manita (2021), Whittle H.C, Hamilton-Giachritsis, C., e Beech A.R (2013).

Além da pesquisa bibliográfica, foi realizada, concomitantemente, uma pesquisa visual para entender como são feitas ilustrações e design de personagens voltados para o público infantil por meio de um estudo técnico com o uso de livros que tratam da prática e cursos online de ilustração, diagramação e animação para tornar possível a execução dos produtos propostos.

A pesquisa visual foi realizada por meio de consultas a contos infantis e releituras dessas obras, entre outras do gênero, como a edição de 2020 de *Peter Pan* da editora Disney, *Alice no País das Maravilhas* (2016) da editora HappyBooks, além de livros que tratassem da proteção contra a violência sexual para crianças como *Pipo e Fifi* (2014). Para o estudo técnico e teórico de animação, foram analisados o clássico de Richard Williams, *Manual da Animação* (2016) pela editora SENAC, *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ILUSTRADOR* (2008), para entender as características de uma ilustração com qualidade voltada para o público alvo dos produtos aqui realizados, e *Livro Infantil ilustrado: arte da narrativa visual* (2013), como alternativa para adquirir uma biblioteca visual inspirada por outros artistas e compreender o formato livro ilustrado. Os cursos realizados foram selecionados com base no orçamento disponível e encontrados na plataforma paga *Domestika*. São eles: *Ilustração e design de personagens para contos*

---

<sup>1</sup> Elemento transversal aos produtos aqui descritos que é o principal foco da autora neste trabalho experimental.

*infantis* (2012), de Teresa Martínez, *Criação de um livro infantil ilustrado* (2019), de Flávia Z Drago, *Desenho de Personagens repletos de carisma* (2021), de Magdalina Dianova.

Dessa forma, foram realizados os produtos cuja produção é descrita neste memorial. A animação foi disponibilizada no Youtube e houve uma tiragem de dez exemplares para o livro ilustrado, que foram distribuídos entre amigos e familiares com crianças.

O conteúdo a seguir inicia-se no capítulo 1 com a explicação de como a educação sexual e a orientação sobre o tema atuam na prevenção do abuso sexual e traumas. O capítulo 2 explica o que é *grooming* e o capítulo 3, a utilização de comunicação multimídia. Já o capítulo 4 define os métodos e termos utilizados nos produtos. Enquanto o capítulo 5 detalha procedimentos metodológicos.

## 1. EDUCAÇÃO E ORIENTAÇÃO SEXUAL COMO FORMA DE PREVENIR ABUSO SEXUAL

No Brasil, o Programa Nacional de Direitos Humanos, aprovado em 2002, reconhece a importância da “Proteção do Direito à Vida”, o que sugere a necessidade de prevenir a violência contra grupos em situação de vulnerabilidade, incluindo crianças e adolescentes e, para além disso, as incluem no princípio de prioridade absoluta.

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.(art.227, Constituição da República Federativa do Brasil de 1988)

Segundo Gonçalves (2002, p. 31), o princípio da prioridade absoluta é “a concretização dos direitos fundamentais, a afirmação do pleno exercício da cidadania social do cidadão Criança e Adolescente”. A partir deste princípio, é possível coordenar ações, leis, projetos e produtos de comunicação, como os que estão presentes neste memorial, para garantir este direito.

No entanto, a violência sexual, seja física ou virtual, pode ameaçar qualquer criança e adolescente, e, como não é possível monitorá-las o tempo todo, há a necessidade de educá-las e orientá-las sobre como identificar potenciais abusadores e como pedir ajuda. Na verdade, essa educação reforça a prioridade absoluta que esses cidadãos têm na sociedade.

De acordo com a *Revista Brasileira de Sexualidade Humana* (2018), a história da educação sexual como componente escolar no Brasil começou em 1930, com a primeira tentativa de inclusão no Colégio Batista do Rio de Janeiro. Em 2001, o Plano Nacional de Educação (PNE) incluiu em seus objetivos e metas para a formação de professores questões relacionadas à sexualidade. No entanto, na versão 2014-2024 do PNE, o dispositivo que abordava a orientação sexual no ambiente escolar foi removido.

Em 2017, foi apresentada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual o tema da sexualidade no contexto escolar foi limitado à reprodução e às infecções sexualmente transmissíveis, abordado apenas na disciplina de Ciências do oitavo ano. No período de escrita deste memorial, em 2023, a BNCC aborda “orientação sexual” como termo que substitui “educação sexual” uma vez que entende-se que o papel do professor é orientar e a educação, de forma mais abrangente, se dá continuamente no ambiente familiar. Neste trabalho serão utilizados os termos educação sexual e orientação sexual, uma vez que os

produtos aqui criados podem ser utilizados tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar.

O conteúdo vigente na BNCC, apesar de citar a prevenção do abuso sexual como uma de suas justificativas, se contenta em estabelecer explicações para adolescentes e crianças de que é inadequada a participação de adultos em brincadeiras que envolvam de alguma forma a sexualidade e que serão acolhidos caso peçam ajuda a professores. Essa redação ignora a existência do ambiente on-line e o *modus operandi* de predadores sexuais na internet, que será explicado no capítulo sobre *grooming*.

Para Vitiello (1995, p. 18-19), educar, no sentido mais amplo, significa “formar [...] o educador dá ao educando condições e meios para que cresça interiormente”. Já segundo Furlani (2011), a educação deve capacitar o indivíduo e engajar a capacidade de recriação do mundo. Logo, o conceito de autonomia e educação estão entrelaçados de forma que, quanto maior o contato do indivíduo com a educação, maior a autonomia. Para Paul Conti (2022), a educação é o mecanismo anti-trauma mais poderoso que existe e quanto mais cedo começa o processo educativo, melhor. Nesse sentido, a educação e orientação sexual infantil, além de prover autonomia, tanto na identificação de um abuso quanto na denúncia, é ainda o melhor método de prevenção contra o abuso sexual e o trauma decorrente dele.

Uma sugestão da OSCIP ChildHood, cujo o foco é garantir os direitos de crianças adolescentes com ênfase na prevenção e enfrentamento à violência sexual, fundada pela Rainha Silvia Renata Sommerlath, da Suécia, a fim de garantir a defesa dos direitos das crianças e adolescentes, é que a educação sexual seja oferecida de acordo com a idade da criança e do adolescente da seguinte forma:

**Quadro 1** - Informações sobre faixa etária e educação sexual infantil.

<b>Crianças menores de 4 anos</b>	<b>Crianças de 4 a 6 anos</b>	<b>Adolescentes de 7 a 12 anos</b>
Meninos e meninas são diferentes.	Os corpos de meninos e meninas mudam quando crescem.	O que esperar e como lidar com as mudanças da puberdade.
Nomes corretos dos órgãos genitais.	Explicações simples sobre o processo de nascimento dos bebês.	O abuso sexual pode ou não envolver o toque.
Bebês vem da barriga das mães.	Regras sobre limites pessoais (como não tocar em partes íntimas de crianças);	Como manter a segurança e limites pessoais quando conversar ou conhecer pessoas on-line;



Responder perguntas básicas sobre o corpo e funcionamento dele	Respostas simples a todas as perguntas sobre o corpo humano	Como reconhecer e evitar situações sociais de risco.
Explicar sobre privacidade. Por exemplo: por quê cobrimos as partes íntimas, não tocar em partes íntimas dos colegas;	Abuso sexual é quando alguém toca em suas partes ou pede que você toque em suas partes íntimas;	
A diferença entre os toques agradáveis e bem-vindos e toques que são invasivos e desconfortáveis;	É abuso sexual, mesmo que seja por alguém que você conhece;	
Nenhuma criança ou um adulto tem o direito de tocar as suas partes íntimas	Abuso sexual nunca é culpa da criança	
Diga ‘não’ quando adultos pedem que você faça coisas erradas, como tocar partes íntimas ou guardar segredos;	Se um estranho tentar levá-lo com ele ou ela, correr e contar para os pais, professor, vizinho, policial ou outro adulto.	
Para quem pedir ajuda caso seja tocado nas partes íntimas.		

**Fonte:** Adaptado para tabela de *Educação sexual para a prevenção do abuso sexual de crianças e adolescentes*. Childhood: Pela proteção da infância (2019).

Disponível em:

<https://www.childhood.org.br/educacao-sexual-para-a-prevencao-do-abuso-sexual-de-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 29/05/2023.

Tendo em vista o que existe na literatura acadêmica sobre educação e orientação sexual infantil afim de prevenir e denunciar o abuso sexual, este trabalho propõe uma aplicação desses conceitos e técnicas, com as necessárias adaptações, voltados para o ambiente on-line.

Ao aplicar estes conceitos na proteção contra pedofilia on-line (*grooming*), como será explicado no próximo capítulo, é possível encontrar caminhos. Este projeto propõe um deles com o uso de ilustrações infantis e animação, para que a criança identifique potenciais situações de risco e informe a um cuidador ou adulto de confiança, como uma professora. Para além disto, segundo a Avaliação de Ameaça Global 2021 da *WeProtect Global Alliance*, entre 2019 e 2020, houve um aumento de 77% de materiais sexuais autogerados por crianças e adolescentes no mundo, o que expõe o quanto é necessário educar sexualmente crianças e adolescentes para que adquiram consciência do quão danosa e perigosa pode ser, também, a exposição de materiais autogerados na internet.

## 2 **GROOMING: O MODUS OPERANDI DA PEDOFILIA NA INTERNET**

Para que o conceito de *grooming* seja explicado da forma mais correta possível, será necessário discorrer sobre as definições de pedofilia que predominam no Brasil sendo elas a do *Código Penal Brasileiro* (1940), *Estatuto da Criança e do Adolescente* (1990) e do *Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais V* (1995).

Segundo o *Código Penal Brasileiro* e o *Estatuto da Criança e do Adolescente* (ECA) (2022), a pedofilia se trata da atração sexual ou preferência sexual de um adulto por crianças pré-púberes ou no início da puberdade. No *Código Penal* não consta a pedofilia como crime, mas sim o crime de estupro de vulnerável, tipificado no artigo 217-A como quando há a prática de conjunção carnal ou de ato libidinoso com menor de 14 anos. Esse crime é passível de punição com reclusão de 8 a 15 anos.

Tratando-se do ECA, no artigo 241-B, é abordada a questão da pornografia infantil. Este dispositivo legal criminaliza a aquisição, posse ou armazenamento, por qualquer meio, de fotografias, vídeos ou qualquer outra forma de registro que contenha cenas de sexo explícito ou pornográficas envolvendo criança ou adolescente. Essas ações são passíveis de punição com reclusão de 1 a 4 anos, além de multa.

No *Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais V* (1995) (DSM-V), a pedofilia é classificada como um transtorno sexual parafilico. É definida como uma atração sexual persistente por crianças, constantemente com idade inferior a 13 anos, na qual o indivíduo, sendo ele obrigatoriamente maior de 16 anos, apresenta fantasias, impulsos sexuais tendo crianças como objeto e este comportamento deve persistir por seis meses ou mais.

Além de ser caracterizada como crime, pelo *Código Penal Brasileiro* e *Estatuto da Criança e do Adolescente*, a pedofilia implica na ausência de ética, uma vez que a vítima está sempre em uma situação desigual de poder, especialmente quando o pedófilo é algum familiar, como explica Morales e Schramm:

A primeira característica a ser ressaltada é o fato de o abuso sexual intrafamiliar contra menores ser praticado por pessoas conhecidas (familiares, amigos, vizinhos, professores etc.) numa estrutura de poder de fato assimétrica. Com efeito, quem “abusa” do outro ocupa uma posição de vantagem, seja porque tem mais idade, seja porque ocupa um lugar de autoridade. Dessa posição de poder, pode aproveitar da vulnerabilidade comparativa maior do menor, usando de vários meios, tais como a chantagem emocional ou a intimidação (MORALES e SCHRAMM. 2002, p.267)

O conceito de *grooming* sexual descreve um conjunto de processos e etapas através dos quais um agressor manipula, por meio da internet, um menor para o conduzir a uma

situação em que um abuso sexual pode ser cometido. Segundo Mota e Manita (2021), ainda é raro encontrar uma definição consensual ou universal do fenômeno, devido à dificuldade em determinar onde o processo começa e termina. Há também o desafio de determinar o conjunto de comportamentos que podem ser envolvidos no *grooming*, dependendo do agressor, da vítima e do contexto.

Segundo Lanning (2018), os infratores utilizam a internet para manipular as suas vítimas potenciais, introduzindo conversas sobre sexo, expondo a criança à pornografia ou pedindo às vítimas que observem ou realizem atividades sexuais. Sobre isto, Whittle *et al.* (2014) analisaram, sob o ponto de vista da vítima, o processo de *grooming* on-line, e notaram a manipulação por meio da frequência e constância de interação com a vítima, falsidade e imposição do segredo, sexualização do relacionamento, elogios e gentileza dirigidos às vítimas, temperamento errático ou desagradável, e aliciamento de outros indivíduos significativos na vida das vítimas.

Quayle et al. (2014) dizem que a existência do comportamento sexual impróprio, envio de mensagens eróticas ou de nudez on-line, ainda que não sejam, por si próprias, um crime, aumenta a probabilidade de futuras situações de abuso sexual.

Apesar de haver discussões acerca do que é determinado como *grooming*, há um consenso em como estes pedófilos costumam atuar on-line divididos em cinco etapas:

- a) O adulto estabelece uma relação emocional com um vínculo afetivo significativo ao menor;
- b) Obtém gradualmente as suas informações pessoais e de contato;
- c) Convence o menor a estabelecer diálogos sexualizados, a despir-se ou a realizar atos sexuais, através de uma sedução amigável, da lisonja, enviando presentes etc.;
- d) Quando a vítima confia no agressor, este torna-se mais explícito nas suas intenções, enviando material sexual mais explícito ou pornográfico, perguntando sobre as suas experiências e preferências sexuais;
- e) Por fim, propõe o encontro com a criança ou o jovem pessoalmente. No caso de recusa, o agressor pode recorrer ao assédio ou chantagem, para forçar a criança ou jovem a esse encontro (MOTA e MANITA, 2022, p.4).

Para a construção do roteiro da animação e do livro infantil ilustrado serão levadas em consideração essas etapas, de forma a evitar que o *grooming* tenha sucesso.

### 3 COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MULTÍMÍDIA

Historicamente, a existência de curtas educativos está presente no Brasil desde 1936 na criação do Instituto Nacional do Cinema Educativo (INCE), durante o governo Vargas, anexado ao Instituto Nacional de Cinema (INC) em 1966. Então, é possível afirmar que a educação multimídia é trabalhada há mais de 60 anos no país. Aqui, será tratado, sobretudo, do uso de vídeos para esse tipo de educação, ainda que estes vídeos hoje estejam disponibilizados em meios digitais.

Para Pretto (p.166, 1996), a importância educativa e pedagógica do vídeo e da educação multimídia, que neste caso não se refere a princípio ao uso de meios digitais, mas de múltiplos meios tradicionais, é que ele possibilita trazer para dentro da escola, ou no caso destes produtos para dentro de casa também, um fascinante mundo das imagens e da imaginação. Ele concluiu, fazendo uso de um texto de Hernández (1990, p. 68), que a especificidade como linguagem se enquadra “nas categorias semióticas e não necessariamente nas categorias dogmáticas da língua verbal”. Ele também levantou a hipótese de que a presença do vídeo na educação possui uma dimensão diferente da linguagem verbal devido às características de signo icônico. Portanto, o uso de vídeo para fins educativos se mostra eficiente e, para além disso, dá uma nova camada ao assunto que apenas a linguagem verbal não conseguiria.

Se tratando do livro ilustrado, como dito na introdução, Arruda *et al* (2014, p.6), diz que a literatura destinada ao público infantil tende a ampliar o referencial da criança de como lidar com emoções e questões éticas, sendo, então, fundamental na abordagem aum assunto tão importante e delicado como a prevenção do abuso sexual infantil.

No contexto deste produto, a multimídia foi escolhida para ter a oportunidade de trabalhar com instruções mais claras e com um produto de fácil circulação – a animação na plataforma on-line YouTube –, dessa forma sendo possível ser acessada de qualquer lugar com internet por crianças, pais e professores. O livro ilustrado foi pensado como forma de trabalhar o assunto com o uso de uma mídia impressa para que possa ser tocada, lida e observada de forma mais lenta, para que a criança possa absorver os alertas sobre a prevenção do abuso on-line enquanto se entretém com as ilustrações.

Sendo assim, o papel explicitamente educativo da animação se relaciona com o livro ilustrado infantil, que traz como proposta um ambiente mais lúdico ao buscar fazer referências mais claras à história clássica de João e Maria, criando uma proposta de comunicação multimídia com fins educativos e potencial de fácil divulgação, no caso do vídeo. Para o livro

ilustrado, é atribuída também a qualidade de inserir o potencial *groomer* como figura negativa embasada na comunicação visual e design de personagem, como será explicado posteriormente.

Segundo Tenório (s.d, p.3), o termo multimídia é antigo e, na década de 80, se referia, geralmente, a uma apresentação de slides seguida de um vídeo cassete, por exemplo. “Multimídia” significa que uma informação digital pode ser representada através de áudio, vídeo e animação em conjunto com mídias tradicionais (texto, gráficos e imagens) simultaneamente.” (TENÓRIO, s.d, p.3) e, nesse sentido, a definição se encaixa na proposta dos produtos aqui apresentados.

## 4 COMUNICAÇÃO VISUAL E ANIMAÇÃO

A comunicação visual, segundo Salisbury e Styles (2012), é uma área que engloba o design gráfico, ilustração e outras formas de expressão visual. É o diálogo na utilização de elementos visuais, como cores, formas, imagens e tipografia, para transmitir mensagens e informações de forma eficaz e impactante. Este termo é frequentemente usado quando se fala de design gráfico no geral e ilustração. É também tido como a divisão das belas-artes e as artes comerciais ou gráficas.

O design, dentro da comunicação visual, é responsável por organizar e estruturar os elementos visuais de forma a comunicar de maneira clara, atrativa e eficiente. O design adequado pode influenciar a forma como as pessoas percebem, entendem e se envolvem com uma mensagem visual, seja ela educativa, informativa ou persuasiva.

“Neste mundo cada vez mais visual é essencial que as crianças aprendam as habilidades de olhar, apreciar e interpretar o material visual, incluindo seu design” (SALISBURY & STYLES, 2012, p.77). Neste produto, o design, que inclui também o layout das páginas e posições em que as ilustrações serão animadas na tela, foi pensado para dialogar com as ilustrações, a fim de cumprir com o entendimento de comunicação visual para o público infantil de Salisbury e Styles. Dessa forma, buscou-se uma coesão entre os elementos que a compõem.

### 4.1 Ilustração

Na pesquisa *Children Reading Pictures* de 2015, realizada por Evelyn Arizpe Morag Styles e Kate Noble, e citada por Salisbury e Styles (2012), foi selecionado um grupo de 100 crianças com idade entre 4 e 11 anos, alfabetizadas ou com alguma dificuldade na leitura de textos mais complexos. Todas elas tiveram a oportunidade de observar o mesmo livro ilustrado e passaram por um debate com crianças da mesma faixa etária. Depois puderam desenhar, sem limite de tempo, figuras que remetessem ao que havia sido lido. Segundo Salisbury e Styles, há uma espécie de amor entre os leitores muito jovens e seus livros ilustrados, citando uma personagem da pesquisa, Amy, de 5 anos, que diz “Eu sempre me lembro das imagens. Eu, às vezes, esqueço as palavras” (2012, p.80). Isso revela a importância da autenticidade e significado nas ilustrações, para além de passar uma informação a ilustração marca a memória infantil.

Para Salisbury e Styles (2012, p.7), a arte da ilustração é, tradicionalmente, definida como aquela que esclarece e enriquece informações textuais, no entanto, no livro ilustrado, as imagens e palavras possuem o mesmo peso na narrativa.

## 4.2 Design de personagem

No livro *Sintaxe da Linguagem Visual*, a autora Donis Dondis diz que:

Cada uma das formas [...] tem suas características específicas, e a cada uma contribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas. Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção (DONDIS, 1997 p. 59 e 60)

Com base neste entendimento, os personagens escolhidos, João e Maria, criados para o livro e animação, têm traços arredondados e infantis, para que seja possível presumir que precisam de proteção. Enquanto figuras de perigo, como a bruxa, possuem formas triangulares no nariz e queixo.

**Figura 1** - João e Maria.



**Fonte:** a autora.

**Figura 2** - Bruxa.



**Fonte:** a autora.

### 4.3 Cores

Em *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil com a palavra o ilustrador* (2012), a autora Cristina Biazetto explica que a percepção de cor envolve diversos aspectos: fisiológicos, psicológicos e culturais, entre outros. Além disso, os jovens têm uma percepção de cor mais aguçada para cores vibrantes enquanto os idosos para cores mais baixas. Ao levar em consideração fatores sociais, culturais e ambientais, pode haver uma interferência na interpretação de cor ou tom específico.

A autora afirma que, para a ilustração, não é o suficiente considerar as características individuais de cor, como “vermelho é estimulante, o azul é repousante”, mas de compreender como as cores irão se relacionar no resultado final.

Entendemos como ideal aquela ilustração que encanta, comunica-se com o leitor, num diálogo que não se esgota no primeiro momento, mas convida a criança ou jovem a revê-la, ir e voltar pelas páginas, retomar algum detalhe, olhar novamente. (p.79)

Cristina Biazetto (2012, p.79) diz que as cores complementares colaboram na condução da leitura, logo, também no encantamento do leitor. Para que isso aconteça, é necessário entender que nossos olhos têm a tendência de buscarem a cor complementar. Na existência de uma ilustração com bastante vermelho e um ponto verde na ilustração, exemplo de relação de cores complementares, o olho irá buscar a parte verde e isso conduz a leitura e favorece o encantamento.

O uso de cores complementares também colabora com a criação de tensão ou sensação de oposição, isso acontece mais facilmente se usadas de forma pura (saturadas) ou com a mesma intensidade.

Para além da criação de sentimentos ou condução, o uso de cores opostas pode colaborar na ideia de distância, isto é, noção de perto e longe. Biazetto (2012, p.83) explica que cores quentes têm como característica: proximidade, vibração e materialidade, enquanto as frias, distanciamento, profundidade e transparência. Ao fazer uso das duas, é possível criar uma cena com jogo de figura-fundo, ao colocar o primeiro plano em tons quentes e a paisagem de fundo em cores frias.

No livro ilustrado, foram utilizadas cores quentes, como amarelo, no cenário para criar a sensação de proximidade com o leitor, enquanto elementos mais distantes foram coloridos em tons frios, como a cor roxa. Para colaborar na sensação de oposição, a casa vizinha foi colorida no tom complementar à casa principal, a fim de dar mais destaque para o cenário principal.



**Figura 3 - Cenário.**



**Fonte:** a autora.

#### **4.4 Projeto gráfico do livro**

Segundo MORAES “por projeto gráfico de um livro entende-se uma série de escolhas e partidos que definirão um corpo (matéria) e uma alma (jeito de ser) para esse objeto. [...] Quer dizer que o objeto chamado livro tem um corpo” (2012, p.48) Ao entender o livro como corpo, entende-se também que ele tem forma, tamanho, cor e até mesmo cheiro, determinado pelo material escolhido na impressão. Logo, a escolha do corpo começa na definição de *layout* das páginas.

Nas palavras de Ambrose Harris em *Layout* (2011), uma página é um espaço para apresentar imagens e textos. Para fazer isso de forma eficiente, é necessário levar em consideração o objetivo e público da obra. Como a criação de um *layout* é guiado por linhas invisíveis, isto é, os *grids*, o *layout* só é possível ser enxergado em uma sequência de páginas.

Apesar de haver uma infinidade de fatores a serem considerados para a criação de um bom projeto gráfico de livro ilustrado, Moraes (2012) em *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil. Com a palavra o ilustrador* afirma que muitas vezes a qualidade do projeto está em assegurar uma leitura limpa e simples de uma narrativa (2012, p.48).

Ao levar esses fatores em consideração, foi escolhida a tipografia Helvetica, porque, segundo Walker (2005), o caractere a de dois andares como na fonte mencionada, diferentemente do caractere a de um andar, possui mais legibilidade entre crianças.

Quando crianças foram questionadas por Walker (2005) sobre qual é a diferença notada por elas entre o a de dois andares e o a de um andar, elas responderam que o a e o g de dois andares são o que elas lêem. Sendo esta uma fonte projetada para a leitura, a escolha pelo a de dois andares se mostra mais pertinente (LOURENÇO, 2011, p.69)

#### 4.5 Animação

Richard Williams, diretor de animação de *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), disse: “Se conhecemos e compreendemos toda a base, então temos as ferramentas para criar. Só então podemos realizar a performance!” (2016, p.9). Dessa forma, antes de iniciar o processo de animação, foi utilizado tempo e esforço para estudar utilizando o livro *Manual de Animação* (2016), de Richard Williams, e materiais disponíveis de forma gratuita no youtube, além de cursos online da plataforma *domestika*<sup>2</sup>.

A animação *frame a frame*, ou animação clássica, implica em animar com uma sequência de desenhos, como explica Richard Williams no *Manual de Animação* (2016) com o uso do princípio da persistência retiniana.

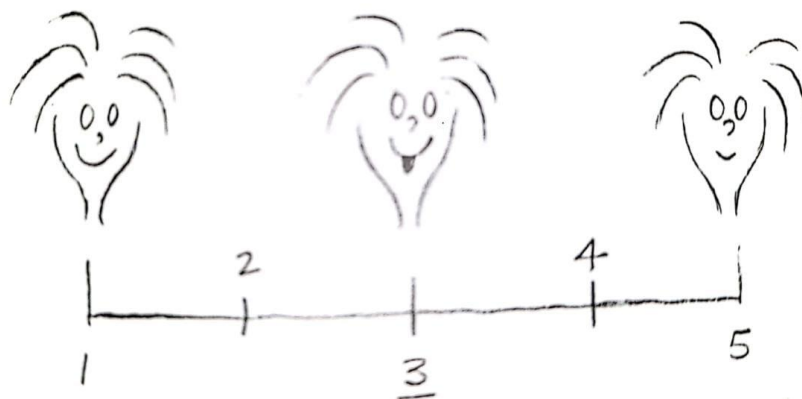
Em 1824, Peter Mark Roget descobriu (ou redescobriu, já que era conhecido desde os tempos clássicos) o princípio vital da “persistência” retiniana. Esse princípio consiste no fato de que nossos olhos retêm temporariamente a imagem de qualquer coisa que tenhamos acabado de ver. Se não fosse assim, nós nunca teríamos a ilusão de uma conexão contínua em uma série de imagens, nem filmes ou animações seriam possíveis. Muitas pessoas não se dão conta de que os filmes não se movem de fato, e que são imagens congeladas que parecem mover-se quando projetadas em série. (WILLIAMS, 2016, p.13)

O primeiro passo é desenhar o personagem, ou elemento, em uma posição inicial, em seguida em uma posição intermediária, e enfim em uma posição final. Após esse processo, o animador preenche a lacuna entre elas até que seja possível ter a impressão de movimento. Explicação visual nas figuras a seguir:

**Figura 4 - 1.** Processo de animação de Richard Williams.

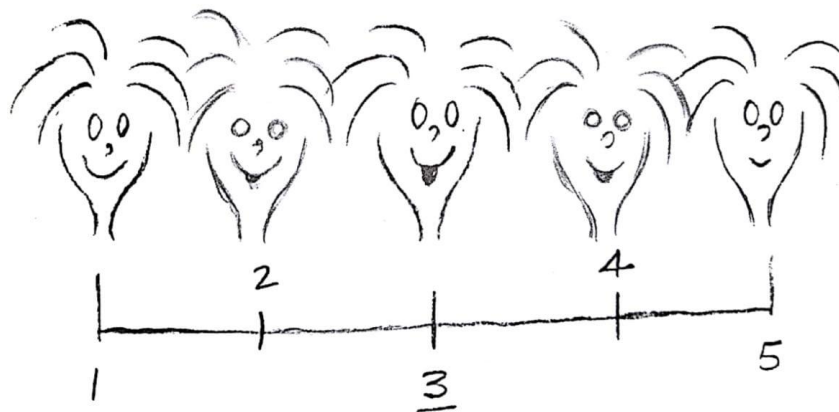
---

<sup>2</sup> <https://www.domestika.org/pt>.



Fonte: Adaptado de WILLIAMS, Richard. *Manual de Animação*. 1º. ed. São Paulo: Editora Senac 2016, p. 53.

Figura 4 - 2. Processo de animação de Richard Williams.



Fonte: Adaptado de WILLIAMS, Richard. *Manual de Animação*. 2. ed. São Paulo: Editora Senac 2016, p. 53.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Há hoje disponíveis algumas alternativas em mídias impressas e digitais para tratar de assuntos chamados popularmente de tabus, polêmicos ou até complicados com crianças. Grande parte deles trata-se de animações curtas ou livros ilustrados. Como *Pipo e Fifi* (2018), de Caroline Arcari, um livro ilustrado infantil com a proposta de prevenir a violência sexual infantil.

### 5.1 Produção: cronogramas e logística

Para a realização dos produtos, foi necessário um estudo técnico com a finalidade de entender qual seria a forma possível, dentro da realidade de orçamento e prazo, para a execução do livro ilustrado e animação. O tempo para adquirir as informações sobre como ilustrar para o um livro infantil, como criar um design de personagem, como executar uma animação *frame a frame*, *motion design* e *layout*, foi considerado no cronograma. Dessa

forma, essa etapa entrou na pré-produção. O período de pré-produção também foi usado para desenvolver os designs de personagem, escolha de paleta de cores, projeto gráfico, roteiro, texto para o livro ilustrado e escolha do narrador.

**Tabela 1** - Cronograma de Pré-produção.

Prazos	Pré-produção
17/08/2022 até 20/05/2022	Estudos e cursos online de ilustração, animação e diagramação
07/06/2023 até 09/06/2023	Casting do narrador
02/03/2023 até 20/06/2013	Design de personagem
20/03/2023 até 20/06/2023	Roteiro final da animação
20/03/2023 até 15/06/2023	Texto final do livro ilustrado

**Fonte:** a autora.

Para a realização do *casting*, a primeira forma de divulgação pensada foi imprimir um cartaz, colocá-lo na Faculdade de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB) e divulgá-lo on-line via grupos de WhatsApp. No entanto, apenas a divulgação on-line gerou um grande número de interessados em realizar a narração e, por isso, a divulgação tradicional, com impressão de cartazes, não foi realizada. O cartaz produzido para a divulgação, tanto on-line quanto o que seria usado de forma física continha o contato da realizadora do projeto, uma breve explicação do produto e uma ilustração.

**Figura 5** — Cartaz para *casting*.

# URGENTE! CASTING

SEJA A(O) NARRADORA(O)  
DE UMA ANIMAÇÃO INFANTIL

**João e Maria** é um projeto de TCC  
voltado para o público infantil.  
O projeto busca proteger  
crianças do assédio sexual online.

**PRECISA** ter disponibilidade para gravar no estúdio  
da FAC (UNB - Darcy Ribeiro)

**Não precisar ter experiência prévia com narração**

\*Cachê a combinar

Entre em contato:  
**(62) 9 9161-0165**

Camilla Fernandes



Fonte: *Acervo pessoal* - Camilla M. Fernandes. 2023

O período de produção foi dedicado a executar o roteiro feito e realizar as ilustrações

**Tabela 2** - Cronograma de Produção.

Prazos	Produção
21/06/2023	Captação da narração da animação
22/06/2023 até 26/06/2023	Edição de voz
20/03/2023 até 11/07/2023	Ilustração do livro
20/03/2023 até 11/07/2023	Ilustração para a animação
10/06/2023 até 15/07/2023	Animação

11/07/2023	Diagramação
------------	-------------

**Fonte:** a autora.

**Tabela 3** - Cronograma de Pós-produção

Prazos	Produção
12/07/2023 até 19/07/2023	Impressão do livro ilustrado
15/07/2023	Disponibilização no youtube da animação

**Fonte:** a autora

## 5.2 Ilustração

Nos produtos aqui realizados, livro ilustrado e animação, a intenção foi de que, apesar de abordarem de formas diferentes o mesmo assunto, a comunicação visual tivesse a mesma identidade, a fim de que dessa forma seja possível competir com outros produtos comerciais literários e audiovisuais disponíveis, prendendo igualmente a atenção de uma criança, não sendo um material menos interessante por conter teor educativo ou seja, ser visualmente, também, “comercial”. Segundo Salisbury e Styles, em *The Education of an Illustrator* (2000), Marshall Arisman, ilustrador e educador, usa uma citação de David Smith, um escultor, que define a arte comercial como “a arte que atende às mentes e às necessidades do artista”.

Ao levar isso em consideração, foram escolhidos livros ilustrados que se relacionam seja por se tratar de personagens clássicos, como João e Maria, ou pelo tema educação e orientação sexual, para que servissem de biblioteca visual e fosse compreendido de que forma as ilustrações dialogam com o texto na prática, a fim de fortalecer a linguagem visual, termo criado por John Debes na década de 1960 que define como ‘habilidade visual’ [*visual literacy*] a capacidade de leitura de uma imagem pictórica, do projeto.

**Figura 6** - *Pipo e Fifi*.



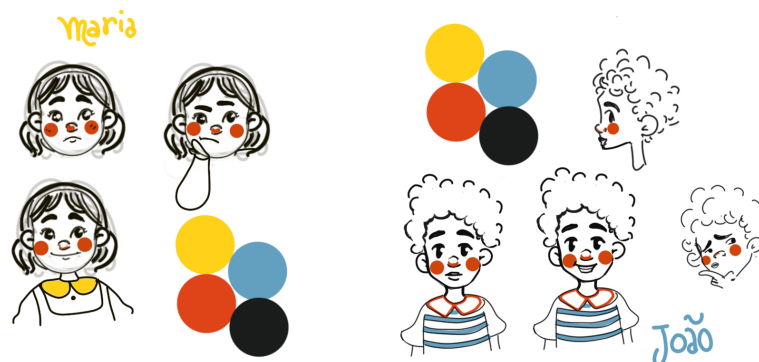
**Fonte:** *Pipo e fifi – O livro que fala com crianças sobre violência sexual infantil.* Fafã Conta (2017).

*Pipo e Fifi* (2014) foi escolhido como referência na pesquisa visual pela semelhança da temática. Neste caso, o livro usa de ilustrações e texto para falar com crianças sobre violência sexual infantil e serviu de inspiração para entender poses, formas e diagramação.

### 5.3 Design de personagem

Concomitante à pesquisa visual foi realizado o design de personagem. Neste momento, o ponto principal era testar traços e poses das personagens com a intenção de entender o que funcionaria melhor para cada cena.

**Figura 7 - Design de Personagem**



**Fonte:** a autora.

#### 5.4 Projeto gráfico: a escolha da paleta, tipografia e diagramação

O projeto gráfico foi inteiramente pensado para prender a atenção do público infantil. No livro, buscou-se utilizar uma gama de pequenos detalhes, como: flores, borboletas, um pássaro em uma árvore e diferentes cores, com a intenção de que estes recursos gerassem interesse pela obra.

A escolha da paleta foi influenciada pelos estudos citados anteriormente, onde foi entendido que cores no contexto da ilustração e projeto gráfico possuem significados e funções de forma co-dependente uma das outras.

**Figura 8** - Paleta de cores dos cenários do livro “João e Maria no mundo mágico da internet”.



**Fonte:** a autora.

Para o ambiente que representa o mundo mágico da internet, foram escolhidos tons de roxo em contraponto com o “mundo real” simbolizado por cores menos saturadas e maior presença de tons quentes, como amarelo.

Dessa forma, para tipografia da capa foi utilizada a cor amarela, para que se destacasse do fundo azul. Essa escolha de cores também se deu como uma tentativa de criar sensação de distância entre o fundo, ilustrado, e o texto passando assim uma impressão de tridimensionalidade.



**Figura 9** - Capa do livro “João e Maria no mundo mágico da internet”.



**Fonte:** a autora.

As tipografias selecionadas foram Sunny Spells, para o título, e Helvetica para o texto. A Sunny Spells possui design arredondado que se assemelha à escolha de design dos personagens principais e está no tamanho 62, que permite boa leitura.

**Figura 10** - Tipografia Helvetica.



**Fonte:** LINS, Guto; Helvetica - tipo topa tudo; São Paulo: Edições Rosari, 2004; ISBN 85-88343-09-6

A tipografia Helvetica, no tamanho 18, foi escolhida após uma pesquisa sobre quais tipos facilitam a leitura do público infantil. Segundo Lourenço, a partir de testes com crianças, foi descoberto que o uso da serifa ou a ausência dela não afetava a legibilidade do texto. “Para Gérard e Rogiers (1998, apud BOCCHINI, 2007), os tipos a serem privilegiados nos livros infantis são do tipo Times ou Helvética, sem estabelecer diferenças significativas em relação ao uso de serifa ou não.” (2011. LOURENÇO, p. 104)

**Figura 11** - Página 2 do livro “João e Maria no mundo mágico da internet”.



**Fonte:** a autora.

A escolha do papel e gramatura do miolo e capa do livro ocorreram com a intenção de dificultar danos ao material. Dessa forma, foi optado pelo papel Couche Fosco na gramatura 150 m<sup>2</sup>, referente ao miolo, e 210 m<sup>2</sup>, para a capa.

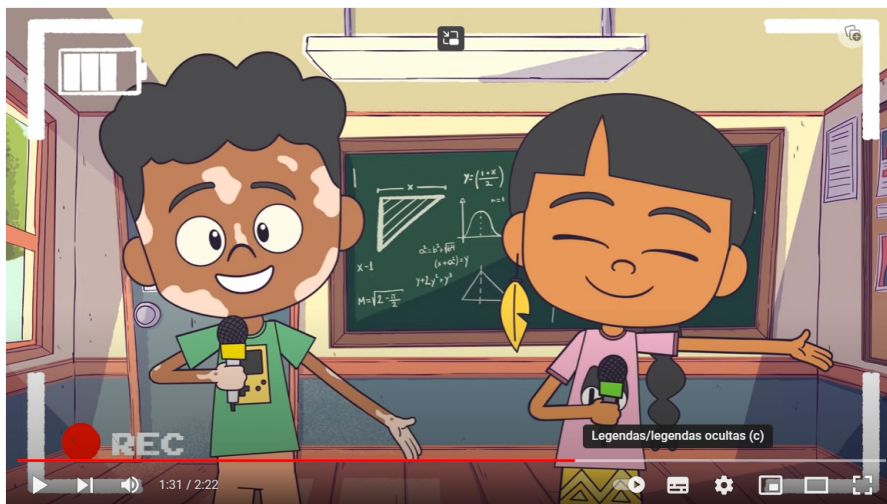
## 5.5 Roteiro da animação

O roteiro desenvolvido nasceu com o objetivo de ser claro e direto nas recomendações de como identificar um possível *groomer* e em como pedir ajuda, tudo isso de forma que qualquer criança consiga entender as instruções.

Não houve nenhuma pretensão de utilizar os personagens do clássico João e Maria para serem inseridos em uma jornada do herói, termo que foi apresentado em 1949 por Joseph Campbell, no livro “O Herói de Mil Faces”. Nele, Joseph diz que: “A aventura usual do herói começa com alguém de quem algo foi tirado, ou que sente que falta algo na experiência normal disponível ou permitida aos membros da sociedade”, mas sim de usá-los como bons exemplos de crianças que sabem o que fazer ao identificar uma situação de perigo na internet.

O roteiro foi escrito no *ArcStudio* software disponível online de forma gratuita. Para a escolha de tom e linguagem coerentes com o público infantil foram utilizadas algumas inspirações, como a animação *Defenda-se* (2018) do grupo Marista e a campanha de vacinação contra poliomielite de 2018.

**Figura 12** - Captura de tela da animação *Defenda-se*.



**Fonte:** DEFENDA-SE. Animação. 2018. Captura de Tela. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0mTpFWuyk6g&t=33s>>. Acesso em: 18 jun. 2023.

**Figura 13** - Captura de tela da campanha de vacinação.



**Fonte:** *Ministério da Saúde - Campanha de vacinação contra Poliomielite e Sarampo*. Produtora Viralata. 2018. Captura de tela. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2jN4ZS9D7-Q>>. Acesso em: 18/06/2023.

## 5.6 Texto do livro ilustrado

Para a escrita do livro infantil, foram levados em consideração fatores como tema e público-alvo. Neste caso, houve uma tentativa de aplicar os conceitos da tabela da Childhood, citada anteriormente, para o mundo virtual. Dessa forma foram tratados assuntos como quando se deve pedir ajuda, quais cuidados tomar e que a criança não deve se culpar ao sentir, raiva, tristeza ou medo em situações de *grooming*, mas pedir ajuda a um adulto de confiança.

Segundo Barbara Bader (2013, p.80), a função mais importante da obra é tornar-se “uma experiência para a criança”. Portanto, houve um esforço em combinar texto com expressões nas ilustrações, para que fosse possível uma imersão da criança.

## 5.7 Narração e som

Para a realização da narração e captação de som, foram convidados dois alunos da Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília (UnB): Victor Santos, aluno de audiovisual, que ficou a cargo da captação e tratamento de áudio, e Danilo Paulo, aluno de jornalismo, que foi selecionado como narrador por meio de um *casting*.

A narração foi realizada no laboratório de áudio da FAC, orientada por Victor Santos, com o uso do programa Sony Vegas. O método utilizado se resumiu na repetição de cada parágrafo cerca de 3 ou 4 vezes, pelo narrador Danilo Paulo, para que fosse possível selecionar no momento de tratamento do áudio quais falas saíram de forma fluída e montá-las, obtendo dessa forma um áudio mais limpo e coeso. O áudio de narração foi editado no programa Audition do pacote Adobe.

## 5.8 Animação

Após estes estudos, para a execução da animação, foram escolhidas as técnicas *cut-out* e *frame a frame*. No processo quase todo, com exceção dos estudos e atividades dos cursos realizados, aconteceu de forma digital por meio dos programas Photoshop, After effects e Fresco, pertencentes ao pacote Adobe.

Apesar de não existir uma literatura específica sobre a diferenciação da animação *cut-out* e *frame a frame*, tratam-se de termos usados comercialmente. A animação *cut-out* é quando o personagem, ou elemento desejado, é fragmentado de forma que seja possível mexer especificamente o braço ou perna, por exemplo. Esse método pode ser usado de forma manual e física, como com recortes em *stop motion*, ou de forma digital por meio do programa Illustrator e After Effects, por exemplo.

Demonstração de como foi utilizado o método *frame a frame* no produto:

**Figura 14** - Sequência de frame da personagem Vovó .



**Fonte:** a autora.

Richard Williams (2019, p.9) definiu a animação como “simplesmente fazer um monte de coisa simples— uma de cada vez! Um monte de coisas bem simples encadeadas, fazendo uma parte de cada vez em uma ordem que tenha sentido” e foi embasado nisso que o processo da animação foi fragmentado em etapas, a fim de facilitar o processo e conseguir o máximo de qualidade possível. Os passos foram:

1. *Moodboard* com poses de referência: imagens sejam elas de pessoas reais ou cenas de desenhos animados;
2. *Storyboard*: é necessário o uso do *storyboard* para organizar a história em uma sequência narrativa lógica GOMES apud HART (2008, p.3). Dessa forma o

*storyboard* foi utilizado durante o processo para guiar as poses ilustradas e posteriormente animadas;

3. Animação individual: cada trecho da animação foi animado individualmente a fim de otimizar o processo de renderização e trabalhar de acordo com o equipamento disponível;
4. Montagem: consistiu basicamente em unir as animações a narração, previamente feita e inserção dos créditos.

Assim, a animação resultante de todos esses passos foi concluída com tantos minutos, assim assado. Após sua finalização, foi disponibilizada no endereço <<https://youtu.be/UUmEchwauvM>>.

## CONCLUSÃO

Ao estudar e observar as questões relacionadas ao *grooming*, como o *modus operandi* de quem o pratica on-line e a forma como crianças ficam expostas e correm o risco de conceder informações e serem violentadas de forma silenciosa na internet, nota-se uma grave deficiência na comunicação em alertar os pais sobre essa possibilidade.

Foi possível observar, durante a pesquisa para os produtos desenvolvidos neste Trabalho de Conclusão de Curso, que, apesar de haver muitas orientações para que crianças não utilizem a internet sem supervisão, as pesquisas realizadas mostraram que esse uso se dá comumente sem essa supervisão, e, uma vez que elas já estão presentes no ambiente digital, formas de proteção contra o abuso sexual infantil on-line devem ser criadas e incentivadas.

Durante a produção do livro ilustrado, ao analisar a pesquisa bibliográfica realizada, foi possível concluir que contraste e cor estão frequentemente presentes e devem ser utilizados para prender o público infantil e dessa forma auxiliar no processo de aprendizagem, uma vez que quanto mais rica a ilustração, melhor a mensagem é transmitida. Como foi constatado nos trechos de Salisbury e Styles (2012, p.80), crianças menores, com cerca de 5 anos, tendem a se lembrar mais de ilustrações e imagens do que de palavras. Além de ser possível, através do design de personagem e cor, apontar o que é perigoso e o que é seguro, como por exemplo: a bruxa ser pontiaguda, verde e roxa enquanto a mãe é uma figura com rosto quadrado, arredondado nas laterais, com um verde suave e olhos brilhantes.

Para a animação, foram necessárias adaptações de roteiro, uma vez que o equipamento disponível, um notebook *Acer Aspire 5*, não conseguiu suprir a renderização e construção de todos os movimentos como era planejado inicialmente. No entanto, com o auxílio de *motion graphics* e outras alternativas, como o uso do Photoshop e *After Effects* juntos ao invés do programa *Fresco*, foi possível finalizá-la ao criar alternativas fora do roteiro inicial.

Na produção destes produtos, houve certa tensão e preocupação por se tratar de um público muito jovem e prevenção de algo tão inescrupuloso como o assédio sexual infantil. Porém, com as leituras realizadas sobre educação e orientação sexual, criou-se uma base mais sólida e trouxe uma certa tranquilidade para que fosse possível escrever o roteiro e o livro. Além disso, ter contato com uma pesquisa audiovisual, sobre como geralmente se fala com o público infantil, colaborou para este processo. O ponto principal é que foi notado que pesquisar e estar atento a cada palavra utilizada tornou estes produtos mais responsáveis e éticos de acordo com essa proposta.

Do ponto de vista ético e da atuação profissional, este projeto foi responsável por criar uma nova camada crítica quando trata-se de conteúdos direcionados ao público infantil, mas também da exposição de menores de idade no ambiente on-line. Uma preocupação, necessária e agora melhor fundamentada, que de certa forma será responsável por um olhar mais atento e vigilante a respeito dessas questões após a produção deste trabalho. Ser profissional do audiovisual e, de forma mais ampla, da comunicação, é compreender a dimensão da responsabilidade social dessa classe profissional, inclusive com as crianças e adolescentes, única prioridade absoluta na Constituição Federal brasileira. Transformar essa responsabilidade em ação foi, sem dúvida, um dos aprendizados neste TCC.

Para além deste projeto como trabalho de conclusão de curso, existe a intenção de realizar uma inscrição para o Fundo de Apoio à Cultura (FAC), como forma de conseguir dar continuidade à proteção das crianças no ambiente on-line. A intenção é de obter verba para distribuição de exemplares do livro ilustrado em creches e escolas, mas também de conseguir obter um trabalho ainda melhor tecnicamente com o uso de uma equipe multiprofissional, divulgar a animação e a possibilidade de criar novos materiais de prevenção contra o assédio sexual on-line infantil.



## REFERÊNCIAS

ALLWORTH PRESS. **The Education of an Illustrator**. New York: Allworth Press, 2000.

ARRUDA, Andréia Menegon de; LOPES, Shirlen Regina; SCHORNOBAY, Silvana Reifur. **O mundo encantado da literatura infantil**. Cuiabá: Ufmt, 2014.

ASSOCIAÇÃO PSIQUIÁTRICA AMERICANA. **Manual diagnóstico e estatístico dos transtornos mentais** (4ed). Tradução de D. Batista. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Promulgada em 5 de outubro de 1988.

BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Brasília, DF: Editora Jurídica, 1940.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: Editora Jurídica, 1990.

BRASIL tem 24,3 milhões de crianças e adolescentes que usam internet. **Agência Brasil**. Disponível em:

<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-09/brasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet>>. Acesso em: [02/03/2023].

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1990.

CONTI, Paul. **Trauma: a epidemia invisível**. São Paulo: Editora Sextante, 2022.

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FURLANI, Jemina. **Educação Sexual na Sala de Aula – Relações de gênero, orientação sexual e igualdade étnico-racial numa proposta de respeito às diferenças**. São Paulo: Autêntica Editora, 2011.

GOMES, Diana Maria Silva. **Animação autoral: Projeto e realização individuais. Trabalho de Projeto (Mestrado em Desenho)** – Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

LANNING, K. **The evolution of grooming: concept and term**. Journal of Interpersonal Violence, v. 33, n. 1, p. 5-16, 2018.

LOURENÇO, Daniel A. TIPOGRAFIA PARA LIVRO DE LITERATURA INFANTIL: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers. **Universidade Federal do Paraná**. 2011. Curitiba. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/26092/TIPOGRAFIA%20PARA%20LIVRO%20INFANTIL%20Desenvolvimento%20de%20um%20guia%20com%20recomendacoes%20tipograficas%20para%20designers.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 16/02/2023.

MORALES, Álvaro E.; SCHRAMM, Fermin R. A moralidade do abuso sexual intrafamiliar em menores / Ethical aspects of the child abuse. **Departamento de Ciências Sociais, Escola Nacional de Saúde Pública, Fundação Oswaldo Cruz**. Rio de Janeiro RJ.

MORAN, J. M. **Desafios da televisão e o vídeo à escola**. In: Salto para o futuro - TV Escola. 2002. Disponível em: <[http://penta3.ufrgs.br/MEC-CicloAvan/integracao\\_midias/modulos/1\\_introdutorio/pdf/Desafios\\_da\\_TV.pdf](http://penta3.ufrgs.br/MEC-CicloAvan/integracao_midias/modulos/1_introdutorio/pdf/Desafios_da_TV.pdf)>. Acesso em: 01/05/2023.

MOTA, D.; MANITA, C. Grooming online: prevenção, intervenção e respostas do setor educacional. **Saber & Educar**, n. 30, nov. 2021. ISSN 1647-2144. Disponível em: <http://revista.esepf.pt/index.php/sabereducar/article/view/419>. Acesso em: 01/06/2023.

MOYER. Kids as Young as 8 Are Using Social Media More Than Ever, Study Finds. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2022/03/24/well/family/child-social-media-use.html>. **New York Times**. Acesso em: 12/06/2023.

PRETTO. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia**. EDUFBA. Disponível em: <[repositorio.ufba.br/bitstream/ri/15033/1/escola-sem-com-futuro\\_RI.pdf](repositorio.ufba.br/bitstream/ri/15033/1/escola-sem-com-futuro_RI.pdf)>. Acesso em: 14/07/2022.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morang. **Livro Infantil Ilustrado, a Arte da Narrativa Visual**. 2012.

SOARES, B.C.; VIEIRA, B.M.; FONSECA, L.C.S. Procurando Nemo: O uso da animação para o ensino das ciências. In: V Enebio e II Erebio Regional 1. **Revista SBEnBio**, n. 7, p. 936-948, out. 2014.

TENÓRIO, Roberto F. Apostila de Sistema Multimídia. Versão 3.0. **AUTARQUIA EDUCACIONAL DO VALE DE SÃO FRANCISCO – AEVSF**. Petrolina - PE, s.d.

VITIELLO, Nelson. **Sexualidade: quem educa o educador. Um manual para jovens, pais e educadores**. São Paulo: Iglu, 199.

WHITTLE, H. C.; HAMILTON-GIACHRITSIS, C.; BEECH, A. R. Victims' Voices: The Impact of Online Grooming and Sexual Abuse. **Universal Journal of Psychology**, v. 1, p. 59-71, 2013.

## APÊNDICE 1 - Roteiro da animação

JOÃO E MARIA EM: COMO SE PROTEGER NA INTERNET?

Proteção contra o abuso sexual infantil online

Written by

Camilla M. Fernandes

LOCUTOR  
É normal que nossos pais, tios,  
avós, professores e outros  
cuidadores

Sequência de personagens: pais, tios, avós e professores  
aparece.

LOCUTOR  
nos alertem sobre a importância de  
olhar para os dois lados antes de  
atravessar a rua,

Cabeça de MARIA (7) olhando para a direita e esquerda.

LOCUTOR  
de não aceitar doces de estranhos

Balinhas passam pela tela com a impressão de estarem caindo.

LOCUTOR  
e de pedir ajuda caso alguém tente  
nos abordar de maneira  
desconfortável.

Maria puxa a beirada da blusa da mãe como se pedisse para  
ela olhar para baixo.

LOCUTOR  
Mas alguém já conversou sobre a  
internet com você?  
A internet é um lugar enorme, cheio  
de coisas interessantes!

Simbolo da internet aparece sendo circulado por números,  
comidas e ícones de redes sociais.

Você pode conversar com pessoas de  
longe, jogar vários joguinhos e  
assistir a centenas de vídeos só  
pela telinha do celular.  
Mas assim como existem pessoas más  
na vida real, também existem na  
internet.

Maria em vídeo chamada com uma tia.

LOCUTOR  
Maria é uma garotinha curiosa,  
cheia de energia, gosta de  
conversar com seus parentes  
distantes pela internet e acabou de  
ganhar seu primeiro celular.

(MARIA)  
[Em vídeo chamada com uma tia]  
Oi titia!

(Locução)

Mãos de João segurando um celular com um jogo na tela.  
Maria tem um irmão mais velho,  
João, que gosta de usar a internet  
para jogar online com seus amigos.

Maria e João sorrindo.

LOCUTOR  
O mais importante é que João e  
Maria sabem as regrinhas de  
segurança da internet, e você? Já  
sabe?

Interrogações aparecem.

LOCUTOR  
Se não sabe, não tem problema! Te  
explico agora. Presta atenção,  
hein.

Número 1 grande aparece. Seguido de um RG, escola e casa.

LOCUTOR  
Primeiro, é muito importante nunca  
passar informações pessoais para  
estranhos. Seu nome completo, a  
escola em que estuda, endereço ou  
número de telefone, por exemplo.

Itens anteriores vão para dentro de um baú brilhante.

LOCUTOR  
Essas informações devem sempre ser  
protegidas porque são muito  
valiosas.

Número 2 grande na tela.

LOCUTOR  
Uma segunda regrinha, é manter um  
adulto de confiança atualizado  
sobre com quem você está  
conversando e avisar caso alguém  
diga alguma coisa que te deixe  
desconfortável, com vergonha ou  
triste.

Maria aparece triste sendo abraçada pela Mãe.

LOCUTOR

Também é importante lembrar que mesmo que uma pessoa te ofereça brinquedos, acesso a jogos ou qualquer outra vantagem você nunca deve enviar fotos ou vídeos seus.

Bola, boneca, vídeo game. Um atrás do outro. Um sinal de proibido em cima de uma foto de João com seu cachorrinho.

LOCUTOR

Quando estiver em dúvida ou se sentir em perigo sempre conte a um adulto em que você confia, uma professora, seus pais ou tios, por exemplo.

João e Maria seguram o celular como se estivessem tirando uma foto juntos sorrindo.

LOCUTOR

João e Maria sabem disso e por isso conseguem aproveitar as coisas legais da internet de forma segura!

LOCUTOR

E lembre-se: se alguma das situações anteriores está acontecendo ou já aconteceu com você, é normal sentir vergonha, raiva ou medo. Mas saiba que não é sua culpa. Procure um adulto que possa te ajudar.

Uma professora, ao lado de um quadro negro, abaixada escuta João.

LOCUTOR

Assim, você vai ser um super-herói que ajuda a internet a ser um lugar mais seguro para outras crianças também!

João e Maria com máscara de super herói.

## APÊNDICE 2 - Texto para o livro ilustrado

### Livro - Proteção contra a violência sexual online

Em uma casinha, moram João e Maria.

Eles tem uma mãe. Ela trabalha muito, muito, muito. Sai para trabalhar cedinho para cuidar de pessoas que estão doentes. Quando chega em casa continua cuidando, mas agora de Maria e João.

João é o irmão mais velho de Maria, seu irmão quase-gente-grande, como ela gosta de chamar. Ele ajuda a cuidar de Maria, junto com sua babá, enquanto a mãe está fora. Eles fazem quase tudo juntos, tomam café da manhã, vão para a escola, almoçam, ele até ajuda com a lição, às vezes.

Há alguns anos, João tem um celular, ele usa para jogar, trocar mensagens com colegas da escola e, às vezes, até para ligar em caso de emergência. Mas mamãe está sempre de olho, orientando o bom uso.

Esse ano foi a vez de Maria, que ganhou um celular de aniversário.

Mas antes de poder usar, mamãe pediu que João a ensinasse as regrinhas.

— Na minha vez, mamãe me explicou, agora vou te explicar.

Maria não gostou nada disso, queria mais era ver seus vídeos de gatinho.

— É igual quando te ensinei a atravessar na faixa, filha. Navegar na internet é como andar na rua, precisa ter cuidado! — Mamãe disse.

— Igual a andar na rua? — Maria perguntou, interessada.

E, como num passe de mágica, Maria agora estava dentro do seu celular junto a João. Havia todos os tipos de flores pelas ruas, pessoas fazendo receitas, plaquinhas de ambulantes e bonequinhas sendo vestidas como em jogos.

— Uau!! — Maria estava encantada.

João segurou a mão da irmã e a guiou por um dos caminhos.

— Aqui é onde você pode falar com a Tia Nice que mora longe. - Mostrou uma janelinha com a tia Nice. — Mas tem que tomar cuidado, porque algum desconhecido pode tentar falar com você. — Uma bruxa saltou por trás da janela da Tia Nice.

— Olá, Maria! Vamos jogar comigo! Eu tenho doces. — Disse, estendendo bombons e uma boneca.

— Como ela sabe meu nome? — Maria perguntou, sem entender nada.

— Quando seu nome tá na internet, qualquer um pode saber. Por isso a gente deve tomar cuidado com o que colocar aqui, tudo se espalha muuuito rápido.

— Então, não posso jogar com ela? — Maria disse triste, estava interessada nos doces prometidos.

— Não. Crianças nunca podem conversar com estranhos na internet, é igual na rua. Lembra? — E a bruxa desapareceu.

— Igual na rua... — Maria ficou pensativa, mas logo saiu correndo ao ver um garotinho que parecia ter sua idade.

— Vem! — gritou o garotinho desconhecido.

— Não, Maria! — João bateu com a palma da mão na própria testa e foi atrás da irmã contrariado.

— Com ele posso brincar, ele tem minha idade. — Maria respondeu, ao chegar ainda mais perto do garotinho.

— Isso mesmo, temos a mesma idade — repetiu o garotinho esfregando as mãos de forma maldosa.

— Será mesmo? — João tirou uma lupa do bolso e entregou para Maria. — Na internet devemos olhar todos os detalhes antes de falar com alguém.

Maria, ao olhar pela lupa, conseguiu ver que o garotinho na verdade era um homem adulto. Ela se assustou. — Mas porque alguém finge ser uma criança como a gente?

— Pessoas adultas mas podem fingir serem crianças na internet para se aproximar da gente e pedir fotos, vídeos e até tentarem uma relação de namorados.

— ECA!!! — Maria fez uma careta. — Criança não namora!! Muito menos na internet com gente grande.

— Isso mesmo, Maria! Por isso precisamos prestar muita atenção e só conversamos com quem sabemos quem é na vida real. Do mesmo jeito que não falamos com estranhos na rua, a gente também não fala na internet. Igual a mamãe ensinou.

— Então, todas as regrinhas da vida real valem aqui também? — Maria levantou os dedos e começou a contar — Não aceitar nada de estranhos, não conversar com estranhos, sempre contar pra mamãe ou professora se alguém me disser coisas que me deixam com vergonha, avisar se me sentir em perigo e não passar informações sobre onde a gente mora, escola onde a gente estuda, pra ninguém!



— É isso! — João respondeu, animado. — Aqui também tem muita coisa legal.  
— João puxou Maria pelo braço e a levou por um outro caminho.

Passaram por várias partes da internet, viram muitas flores, borboletas e até uma maravilhosa receita de brigadeiro.

— Que delícia! — Maria disse, empolgada.

— Muito bom, João!

Escutaram a voz da mãe os chamarem pra realidade novamente. E, como num passe de mágica, estavam sentadinhos no sofá de novo — Estou orgulhosa, ensinou direitinho! Qualquer dúvida ou medo, podem sempre contar para a mamãe. Na vida real ou na internet, o mais importante é que estejam protegidos.

E naquela tarde João, Maria e Mamãe fizeram brigadeiro com uma receita que escolheram juntos na internet para comemorar o aniversário da caçula da família.

### APÊNDICE 3 - Gravação da narração



Danilo Paulo, estudante de Jornalismo na UnB (2023).

APÊNDICE 4 — Exercícios de animação do curso

