

Nenhuma em Três Brasil
é uma parceria entre:

University of
HUDDERSFIELD
Inspiring global professionals



Participando do trial do Jogo Emílio: Evento de Informação para Escolas

None in Three gratefully acknowledges the financial support provided for this project by:



**End Violence
Against Children**

Visão geral



- Fundo
- O que é Emilio?
- Por que é importante abordar os comportamentos sexuais online dos jovens?
- Como desenvolvemos o jogo?
- A necessidade de testar o jogo
- Como vamos testar o jogo?
- Os benefícios para as escolas participantes
- Os requisitos das escolas que concordam em participar dos ensaios
- Aprendendo com testes de jogos anteriores

O que é Emilio?



- Emilio é um jogo digital imersivo, pró-social, educacional, que visa aumentar a segurança online e reduzir o risco no contexto de comunicações de texto íntimo entre jovens, alguns dos quais podem levar a abusos que são legalmente definidos como abuso sexual infantil online
- O jogo e o guia do facilitador, que inclui atividades curriculares, foi desenvolvido para escolas e outras organizações de apoio a jovens.
- O jogo tem um enredo envolvente. Ele demonstra a jovens de 14 a 18 anos os riscos inerentes e potenciais consequências do comportamento íntimo online (por exemplo, o compartilhamento de 'nus')
- O objetivo é dar suporte a comportamentos de compaixão para com as vítimas e combater alguns dos condutores do abuso online

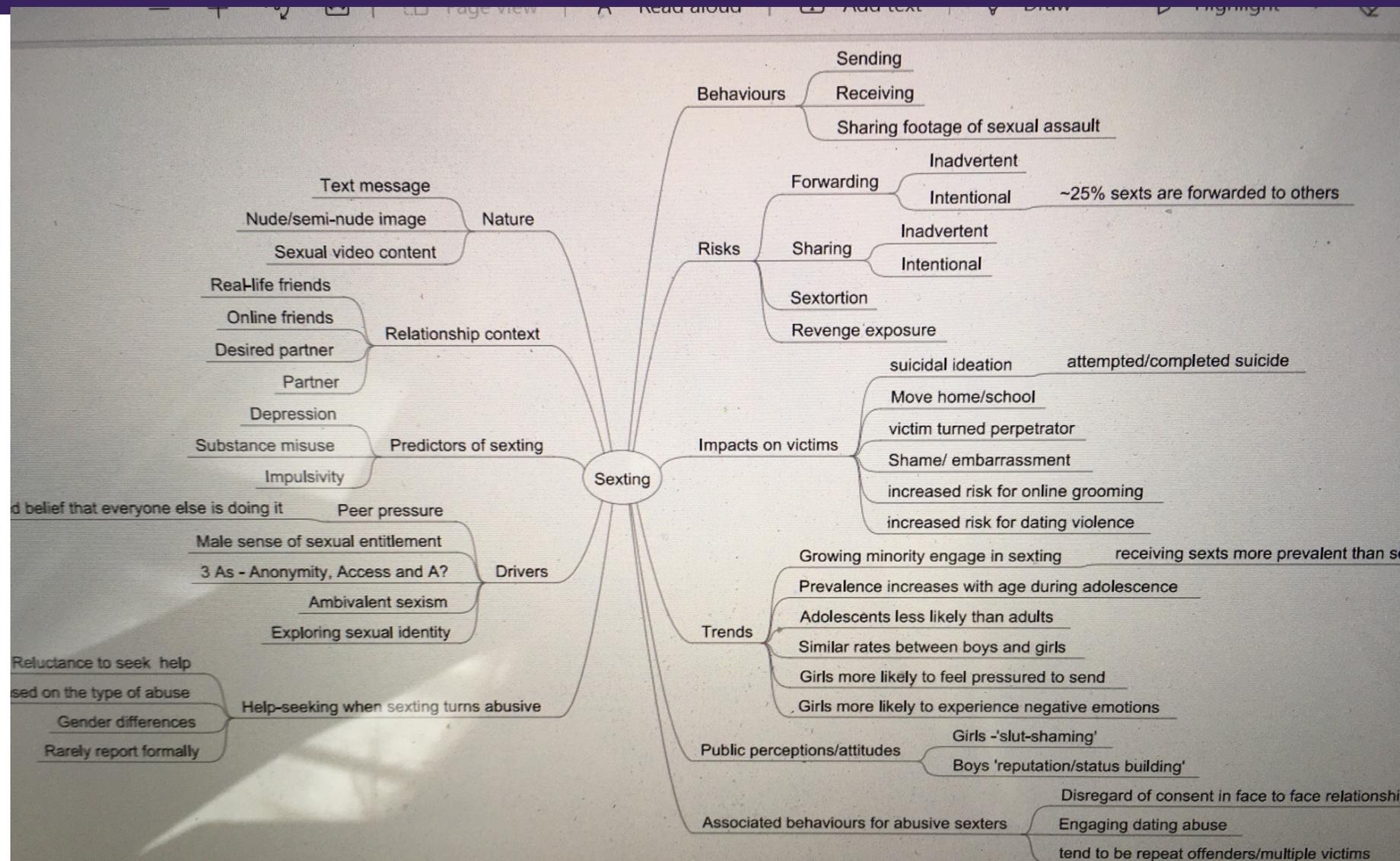
- Emilio foi desenvolvido em parceria entre instituições acadêmicas com membros especializados em intervenções preventivas
 - particularmente no domínio da violência de gênero, incluindo
 - segurança sexual online
 - ONGs que trabalham com jovens
 - desenvolvedores de jogos experientes e
 - um grupo de 36 jovens - um grupo de usuários finais

O projeto Emílio foi financiado pelo Fundo de Combate à Violência Contra a Criança

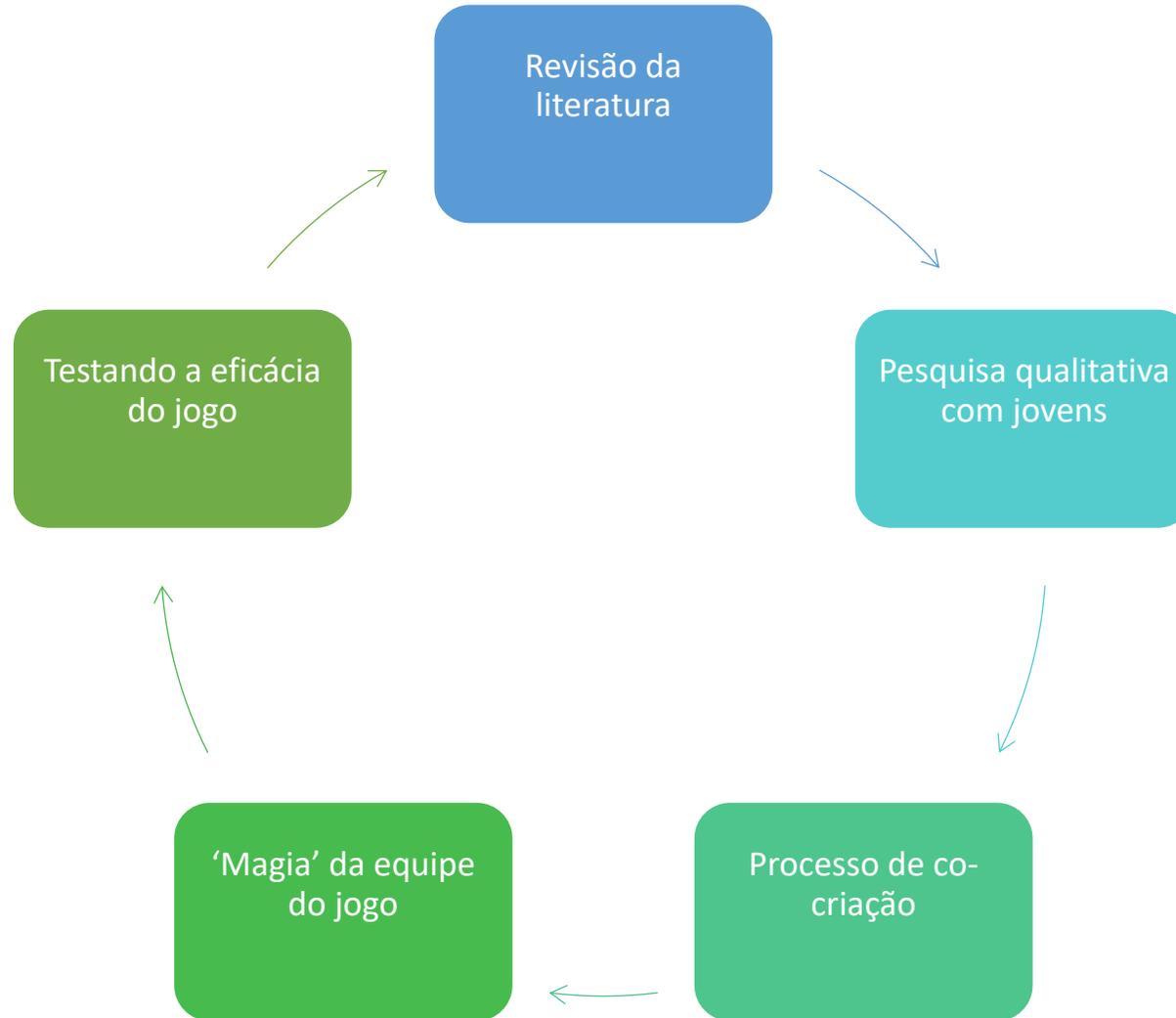
O projeto teve início em março de 2021 e será concluído em 2023

Após testes, o jogo, um guia para facilitadores e uma folha de informações para os pais estarão disponíveis gratuitamente em nosso site (<https://www.noneinthree.org/brazil/>)

Why is it important to tackle this issue?



Como desenvolvemos o jogo Emilio?



A necessidade de testar a eficácia do jogo



Prevemos que o jogo terá os seguintes resultados para os jovens que o jogam:

a) Aumentar a conscientização e mudar atitudes em relação aos abusos que podem surgir no contexto do sexting

b) Desafiar os drivers modificáveis de comportamentos abusivos de sexting, tais como:

Aceitação de mitos que promovem a culpabilidade da vítima

Impulsividade

Sexismo ambivalente

Desigualdade de gênero

Necessidade de popularidade

c) Proporcionar compreensão do impacto potencial sobre as vítimas e, assim, aumentar a empatia para com as vítimas

d) Conhecimento sobre legalidades de sexting e abuso sexual online para reduzir a probabilidade de comportamentos de risco e deixar claras as fontes de apoio às vítimas de abuso sexual online para facilitar a busca por ajuda

- Também precisamos garantir que o jogo não faça mal – especialmente àqueles que viveram a experiência de abuso sexual online
- Precisamos de calcular o número de crianças em cada classe que precisam de apoio, para que possamos ajudar as escolas no futuro a planejar o uso seguro do jogo.
- Esperamos que o guia do facilitador que acompanha o jogo dê aos professores as ferramentas e a confiança para apoiar os jovens através deste programa de aprendizagem. Ainda, esperamos que o mesmo auxilia os professores a e responder adequadamente quando um jovem denunciar abuso sexual online.
- As informações para os pais darão a eles as ferramentas e confiança para iniciar discussões sobre o comportamento íntimo online e suporte no aprendizado de seus filhos

Nossos métodos para testar o jogo



Ensaio de controle randomizado

- Isso testa a eficácia do jogo
- As escolas serão alocadas aleatoriamente para uma das duas condições de intervenção ou um grupo de controle sem intervenção. Crianças do ano 9, 10, 11 e 12
- Aqueles que estão nas condições de intervenção jogarão o jogo ao longo de uma semana (um capítulo do jogo por dia). O grupo de intervenção um só vai jogar o jogo. O grupo de intervenção dois também participará de uma das atividades curriculares do guia facilitadores e os pais receberão um folheto informativo

Avaliação da implementação

- O objetivo é explorar o que é necessário para que essa intervenção seja adequada para ser utilizada em escolas de todo o Brasil
- Isso envolverá entrevistas individuais com diretores e professores das escolas que participaram de qualquer um dos grupos de intervenção, uma seleção de crianças que jogaram o jogo e os pesquisadores que facilitaram o teste do jogo

O ensaio de controle randomizado (RTC)



Semana 1

Todos os três grupos - Coletar dados de linha de base (pesquisas anônimas sobre conhecimentos, atitudes e comportamentos/experiências)

Grupo de intervenção 2 – os pais enviaram o documento informativo

Semana 2

Grupos de intervenção jogam o jogo de segunda a sexta-feira.

Grupo de intervenção 2 – também se engajar com uma das atividades curriculares

Todos os grupos – Sexta-feira
Resultados da pesquisa (Conhecimento) coletados de jovens

Semana 3

All groups – Friday
Outcome (attitudes) survey data collected from young people

Entrevistas com a equipe escolar para avaliação de implementação

Semana 6

Todos os grupos- Sexta-feira
Resultados (comportamentos/experiências) dados da pesquisa coletados de jovens

Recrutar 2-4 jovens para entrevistas de implementação

Requisitos do RCT



- Semana 1 – os jovens de todas as escolas participantes irao completar as medidas de linha de base inicial – isso levará cerca de 45 minutos
- Semana 2 - O jogo tem 5 capítulos discretos e os jovens dos grupos de intervenção jogarão um capítulo por dia. Isso leva cerca de 45 minutos por dia.
- Na sexta-feira da semana de testes de jogos todos os jovens (incluindo os do grupo de controle) também precisarão de 20 minutos para completar as medidas de linha de base - resultado.
- Na sexta-feira das semanas 3 e 6 os jovens precisarão de cerca de 15 minutos para concluir as medidas de resultado.
- Precisamos usar dispositivos para jogar o jogo, mas não precisamos que os jovens tenham conectividade com a internet. Temos uma série de tablets que podem ser usados se as escolas não tiverem tablets.

A avaliação da implementação



- Entrevistas individuais com professores que facilitaram o teste do jogo e uma amostra dos jovens nas escolas de intervenção
- As entrevistas serão realizadas em um espaço privado (online ou presencial, dependendo da preferência do entrevistado)
- As entrevistas terão duração aproximada de 20 a 40 minutos e serão gravadas em áudio
- As gravações de áudio serão anonimizadas no ponto de transcrição
- As entrevistas serão analisadas para identificar os facilitadores e barreiras para efetivamente incorporar a intervenção no currículo escolar

Aprendendo com testes de jogos anteriores



- As escolas precisam designar um professor (isso pode ser um por classe ou por grupo anual) que fara contato com os pesquisadores e supervisionara os preparativos iniciais
- As escolas precisarão distribuir os formulários de consentimento e as folhas de informações aos participantes para os pais. Isso também deve incluir o consentimento para que as fotos sejam tiradas das crianças na sala de aula ao jogar o jogo
- Os professores devem informar outros professores que estarão ensinando os grupos do ano que participarão do teste do jogo de qualquer provável interrupção e explicar por que isso está acontecendo
- As escolas, antes do teste, precisam verificar salas (tamanho, disponibilidade, instalações de TI)
- Na semana anterior ao teste do jogo (coincidindo com a coleta de dados da linha de base) – precisamos garantir que o jogo funcione nos equipamentos existente
- Mantenha sua própria lista de chamada todos os dias para que eles possam apoiar os pesquisadores no reconhecimento de quais alunos podem ter perdido um ou dois capítulos de jogo

- Certifique-se de que há algum lugar que possamos guardar equipamentos (tablets, pendrives, etc) com segurança para a semana do teste de jogos e que podemos facilmente acessá-los quando necessário
- Permita que os pesquisadores tenham acesso às instalações da escola todos os dias – considere protocolos de salvaguarda, identidade de visitante etc.
- Certifique-se de que os recepcionistas saibam da equipe de pesquisa durante as semanas de coleta de dados e teste do jogo
- Certifique-se de que números de telefone celular são compartilhados entre escolas e pesquisadores apenas no caso de serem necessários
- Alerta os alunos para o que está acontecendo – por favor, não deixe que eles saibam que estamos testando o jogo. Avise só que eles estão participando de um estudo e eles vão ser a primeira escola a experimentar o jogo

Qualquer dúvida??

Por favor, sinta-se livre para entrar em contato comigo:

- Prof. Alex Gallo: aedgallo@uel.br
- Prof Patricia Tzortzopoulos
- P.tzortzopoulos@hud.ac.uk