

CAMPANHA DEFENDA-SE



A **Campanha Defenda-se**, desde 2014, promove a autodefesa de crianças contra a violência sexual por meio de uma série de vídeos educativos, apropriados para meninas e meninos entre 4 e 12 anos de idade.

As histórias apresentam **situações em que os protagonistas têm condições reais de agir preventivamente para sua autodefesa**, especialmente pelo reconhecimento de estratégias que dificultam a ação dos agressores.



AUTODEFESA E SEGURANÇA ONLINE

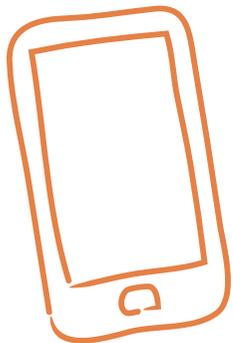
Com o objetivo de contribuir para o pleno e seguro exercício dos direitos das crianças e adolescentes no espaço virtual, incluindo seu direito à proteção integral, o Grupo de Trabalho sobre políticas de proteção da **Rede Coração Solidário Marista nas Américas** apresenta neste material algumas informações úteis para utilização do vídeo produzido pelo **Centro Marista de Defesa da Infância**.

O **Comentário Geral nº 25 da ONU**, sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital, apresenta esse ambiente como um espaço cada vez mais presente e relevante na vida das crianças e na forma como se relacionam. O documento evidencia que todos os direitos da criança pactuados até o momento se estendem também ao ambiente digital. Entre outras coisas, o 25º Comentário Geral aponta a necessidade de atenção ao desenvolvimento progressivo das competências da criança para a navegação e destaca a **educação para o uso apropriado dos dispositivos digitais** como uma responsabilidade de pais, cuidadores, educadores e sociedade, apoiados pelo Estado. O documento fundamenta-se em pesquisas sobre os efeitos das tecnologias sobre este público, e orienta para a responsabilidade de todos quanto a educação para um uso crítico.



O 14º vídeo trata da **utilização segura da internet** considerando o potencial positivo de acessar e explorar as tecnologias, mas também os riscos da superexposição infantil nas redes sociais e jogos. Além dos fatores de risco presentes no cotidiano de crianças e adolescentes que usam a internet com frequência, houve um aumento exponencial no tempo de tela desde 2020, com o cenário da pandemia, do distanciamento social e das aulas remotas. Nesse contexto, as famílias tiveram que lidar com o acúmulo de cuidados cotidianos, sobreposto à falta de conhecimento de instrumentos para ajudá-las a monitorar e orientar as crianças e adolescentes para um uso seguro e apropriado das tecnologias. A segurança online se tornou um tema ainda mais relevante visando a redução da exposição de crianças à violência sexual pelo meio cibernético.

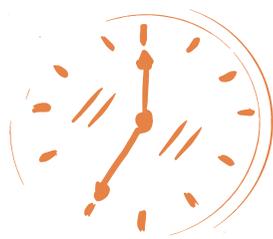
VOCÊ SABIA ?



49%

das **CRIANÇAS**, no Brasil, interagem pela primeira vez com um dispositivo conectado à internet antes dos 6 anos e a idade média para ganhar o primeiro dispositivo conectado é de 8,5 anos.

kaspersky.com.br 2020



No primeiro semestre de 2021, houve um aumento de **79%** do **TEMPO DE USO** da internet, em relação ao ano anterior no Brasil.

kantaribopemedia.com | my.visme.co



A principal forma que **CRIANÇAS E ADOLESCENTES** acessam a internet é pelo celular (95%), depois vem a televisão (43%), computador (38%) e videogames (18%). O principal local de acesso à internet é em casa (91%).

TIC Kids Online Brasil 2019



Os **APLICATIVOS MAIS BAIXADOS** no mundo em 2021

foram TikTok, Facebook, Instagram, Whatsapp, Messenger, Zoom, Snapchat, Capcut (editor de vídeos), Telegram e Josh (concorrente do Tiktok).

Q4 2021: Store Intelligence Data Digest, 2021. sensortower.com

VOCÊ SABIA ?

Nas lojas virtuais como Apple e Google Store é possível saber qual a classificação de idade recomendada para cada um dos aplicativos. Os produtos são classificados em:

- app para crianças de até 5 anos;
- de 6 a 8 anos;
- e de 9 a 11 anos de idade.



Ainda que exista essa indicação, os parâmetros para definição de conteúdo apropriado para cada faixa etária variam de acordo com cada empresa. Por exemplo:

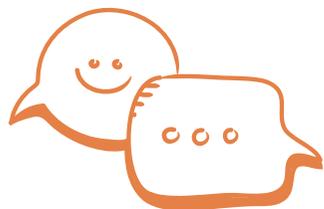


a classificação da **Apple Store** informa que a partir dos 9 anos, os conteúdos podem conter "violência realista, animada ou de fantasia, e conteúdo com temas adultos, sugestivos ou de terror infrequentes ou moderados".



a **Google Store** também faz recomendações sobre o que é adequado ou não para classificar determinado conteúdo. A partir dos 9 anos, crianças podem ter acesso a aplicativos de maior circulação, como: Josh (plataforma semelhante ao TikTok), Among Us, Uno, Pokemon Go e Minecraft.

VOCÊ SABIA ?

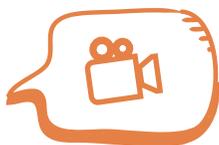


54%

DAS CRIANÇAS ENTRE 9 E 10 ANOS enviam mensagens instantâneas.

25%

conversam por chamada de vídeo.



28%

usam redes sociais.

Em todas as idades, os **RESPONSÁVEIS ACREDITAM TER UM MAIOR CONTROLE DO QUE OS FILHOS** se sentem controlados quanto a utilização da internet.



91%

das **CRIANÇAS DE 11 E 12 ANOS** afirmam saber instalar aplicativos infantis.

VOCÊ SABIA ?

15%

das **CRIANÇAS E ADOLESCENTES ENTRE 9 A 17 ANOS** já tiveram acesso a imagens e ou vídeos de conteúdo sexual.

18%

dos **ADOLESCENTES** já receberam mensagens de cunho sexual.

11%

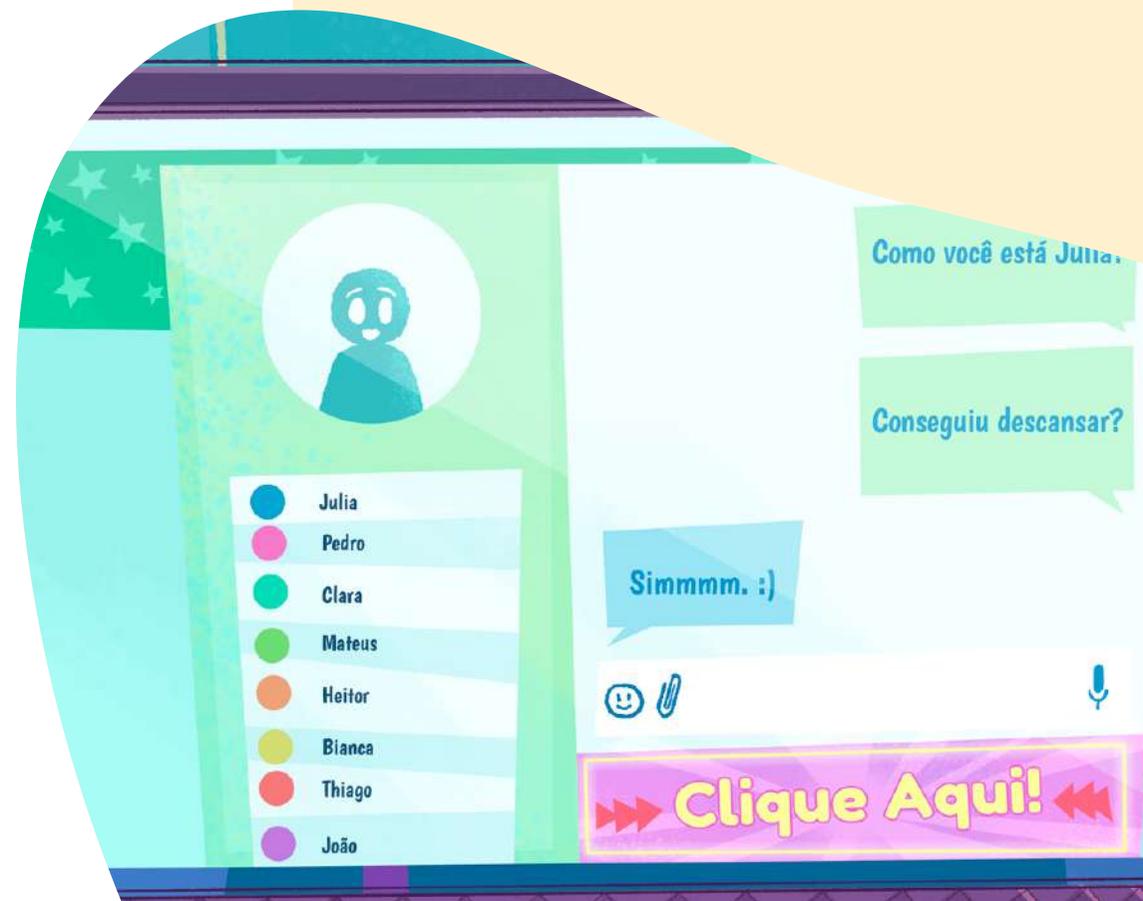
dos **ADOLESCENTES** receberam pedidos de foto ou vídeo em que estivessem nus.

TIC Kids Online Brasil 2019

764

páginas da internet foram denunciadas para a Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos com relação a pornografia infantil em 2020.

new.safernet.org.br/denuncie



VOCÊ SABIA ?

Segundo o Painel de dados ¹ do Ministério da Mulher, Família e dos Direitos Humanos do Brasil, quanto aos casos de violência sexual contra crianças e adolescentes no ambiente virtual, o Disque 100 registrou:

- 985 violações em 2020;
- 1.255 violações em 2021;
- 275 violações até 16 de março de 2022.

Sabe-se que os números, embora já significativos, não refletem a realidade da ocorrência desse tipo de violência, visto que a maior parte dos casos, quando identificados, não são denunciados.

De acordo com monitoramento realizado pelo Fórum de Segurança (2021), essa subnotificação também é consequência da pandemia de COVID-19, portanto, não só a redução dos dados precisa ser considerada em seu contexto como também nas particularidades das práticas deste tipo de violência. O Fórum também chama atenção para a tendência que vem se confirmando ao longo dos anos: de acordo com as informações disponíveis, os casos de estupro e estupro de vulnerável vem ocorrendo em faixas etárias cada vez mais novas, desde 2019.

¹Estes dados foram gerados considerando os seguintes filtros da plataforma: o cenário da violação como "ambiente virtual", as espécies de violações como "liberdade sexual" referentes à faixa etária das vítimas 0 a 17 anos. Sendo que uma denúncia pode contemplar mais de uma violação.

CAMPANHA DEFENDA-SE

MENSAGENS

Por todos esses motivos, a **Campanha Defenda-se** decidiu falar com os meninos e meninas sobre fatores de risco e proteção para a violência sexual na utilização da internet, através de cinco mensagens principais no **14º vídeo**. Acompanhe com a gente quais são as mensagens e onde elas estão ao longo do vídeo!



1. O acesso precoce à tecnologia e Acompanhamento Parental

Smartphone é a principal tecnologia pela qual crianças e adolescentes acessam a internet (95%), o que representa um desafio para o **acompanhamento de pais e cuidadores**. O aparelho é pequeno e móvel, e tem seu uso mais privado, diferente de assistir televisão na sala, por exemplo, em que outras pessoas podem ver o que se assiste.

É por isso que aplicativos e redes sociais têm indicações etárias que objetivam alertar para os riscos da atividade, considerando o contato precoce das crianças com conteúdos inadequados para a faixa etária.

O manual da Sociedade Brasileira de Pediatria de 2019 indica que crianças não devem fazer **uso da internet sem monitoramento** em nenhuma situação e reitera a importância desse acompanhamento de responsáveis e cuidadores. Orienta ainda que as crianças façam uso das telas nos espaços comuns da casa (e não isoladas) e recomenda que:

- Crianças não sejam expostas à tela antes dos 2 anos de idade.
- Entre 2 e 5 anos, a recomendação é de limitação do tempo de tela para, no máximo, 1 hora por dia, e entre 6 e 10 anos no máximo 2 horas. Sempre com supervisão de pais/cuidadores.
- Para as crianças e adolescentes entre 11 e 18 anos, o recomendado é limitar o tempo de tela e videogame a, no máximo, 3 horas por dia.

DE OLHO NA CENA



Na primeira cena do vídeo, Santiago pede para usar o celular da abuela porque ele não tem um aparelho próprio. Na mesma cena abuela refere-se aos combinados previamente feitos pelos dois sobre o tempo de uso. Ainda nesta cena, ao tratar da gravação de vídeo, abuela salienta que crianças não devem ter um “canal”.



Santiago dá as dicas em um canal imaginário porque ainda não tem idade para ter um canal real, tal como adverte abuela no início do vídeo.

1. O acesso precoce à tecnologia e Acompanhamento Parental

Já ouviu sobre abandono digital? O conceito é abordado com respaldo na legislação brasileira e em tratados internacionais de direitos de crianças e adolescentes, fundamentados na responsabilidade de Estado, família e sociedade de zelar pela **proteção integral de crianças e adolescentes**.

Sobre isso, destacamos dois pontos para reflexão:

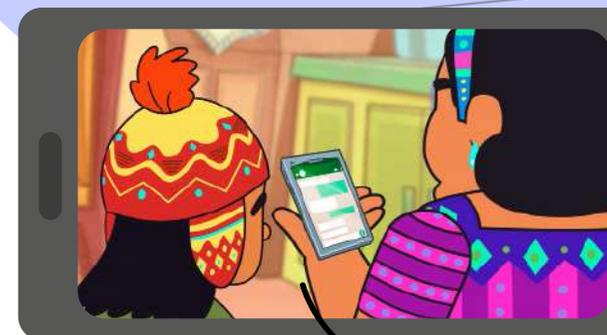
- A lei 12.965, Marco Civil da Internet, determina que os pais têm opção de escolher qual a forma e programa utilizarão para o melhor exercício do controle parental quanto ao uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs), o que significa que há o dever de exercício desse monitoramento;
- Patrícia Pinheiro, em artigo escrito em 2014, nos provoca a seguinte reflexão: "Você deixaria seu filho sozinho o dia todo, sentado na calçada, sem saber com quem ele poderia estar falando? Mas por que será que hoje há tantos jovens assim, abandonados na calçada digital da internet?"

Observando todas essas questões, é importante que pais e cuidadores dialoguem com as crianças e adolescentes, estabelecendo **combinados claros** no tempo e uso de equipamentos, aplicativos e quais conteúdos podem ser acessados. É importante também que os adultos conheçam mecanismos de segurança e acompanhamento dessas tecnologias.

DE OLHO NA CENA



Marcelo e Clara protagonizam uma cena em que tratam de mecanismos de privacidade, ativados pelo pai para utilização de algumas ferramentas.



Abuela aparece, ao final do vídeo, realizando uma denúncia ao canal da safernet.

2. Grooming

As situações de violência sexual sempre têm presente uma **assimetria de poder**, ou seja, a desigualdade de algum tipo de poder de um sobre o outro. Além disso, a maior parte dos casos de violência sexual contra crianças e adolescentes não acontece por meio da utilização da força física, mas da sedução, coação ou chantagem.

Na internet, esses fatores também são predominantes e há pessoas, ou até redes, que podem seduzir crianças para induzi-las a determinados comportamentos, como **acessar conteúdo inapropriado** para a faixa etária ou compartilhar suas imagens.

O contato que começa pelo meio virtual, por meio de mensagens em jogos online ou redes sociais, pode culminar em um encontro pessoal. Uma das estratégias iniciais de sedução ou aproximação utilizada para essa finalidade se chama "*grooming*".

O *grooming* é a prática em que adultos buscam estabelecer uma relação de confiança com as crianças e adolescentes, podendo fingir ser outra criança, a fim de manipular, chantagear e/ou ameaçar para conseguir favores sexuais. Essa é uma das formas mais comuns da ocorrência de violência sexual online.

Além do *grooming*, o *sexting* - conteúdos sexuais, como fotos ou vídeos íntimos, gerados e compartilhados pela própria criança ou, mais frequentemente, por adolescente que não avalia devidamente os riscos dessa exposição- também merece atenção quando tratamos do assunto de violência sexual pelo meio virtual.

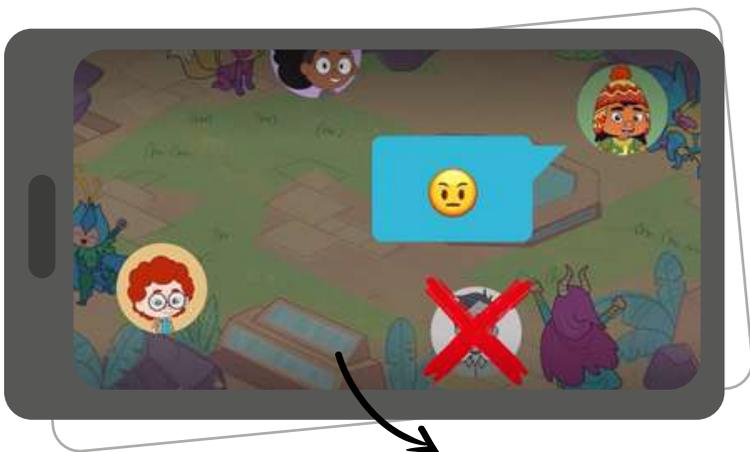
DE OLHO NA CENA



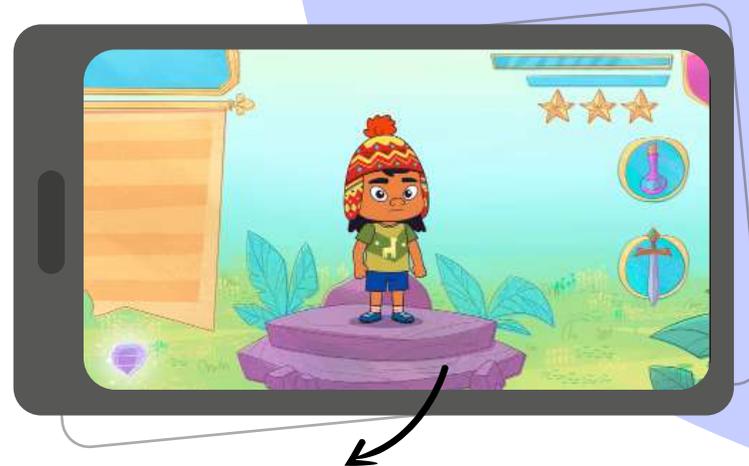
O personagem Guerreiro09 aparece na cena para "ajudar" as crianças a passarem por um desafio, mas logo se percebe que sua intenção é ganhar a confiança dos personagens a ponto de receber informações dos jogadores.

2. Grooming

DE OLHO NA CENA



Sabendo sobre como se autodefender e defender os amigos, Santiago faz a denúncia no jogo o que ocasiona na exclusão do personagem.



Ainda sobre o tema, Santiago orienta para que as crianças não aceitem ou passem qualquer tipo de informação e contem para um adulto de confiança para que sejam auxiliadas para fazer a denúncia.

3. Cuidado com informações pessoais e imagens

Quando informações (sejam dados pessoais ou fotografias) são disponibilizadas no ambiente virtual, não é possível controlar o alcance da disseminação dessas informações nem o tempo que permanecerão disponíveis. Por isso, podem facilitar a aproximação de grupos ou pessoas que podem colocar a criança em situação de risco.

Abusadores que utilizam o meio virtual mantem sua identidade em sigilo, mas costumam solicitar dados pessoais para garantir a aproximação com a criança. Conhecer a criança e obter informações ou fotografias dela também permite que essas pessoas tenham instrumentos para chantagem ou coação e para criar ou divulgar imagens de pornografia infantil.

Por esses motivos, é muito importante trabalhar com crianças, adolescentes e pais as possibilidades de mecanismos de segurança em todos os acessos feitos pela criança, caso ela faça uso de internet.

DE OLHO NA CENA



No final da cena, em que as crianças estão jogando, Santiago aparece com avatar contando um pouco sobre não compartilhar seus dados na internet e nos jogos. Santiago dá a dica de utilização de um nickmame nos jogos.



O pai de Clara e Marcelo aparece tornando um perfil/conta privado.

4. Respeito à faixa etária indicada para o uso de redes sociais e aplicativos

As classificações indicativas de filmes, séries, desenhos, jogos, aplicativos e redes sociais são definidas a partir da idade e **capacidade de compreensão** de crianças e adolescentes sobre os temas ou situações abordadas em cada material.

A classificação considera a maturidade de cada faixa etária para exposição a conteúdos envolvendo violência, sexo ou uso de substâncias.

Além da recomendação de idade, vários jogos, redes sociais, sites e aplicativos oferecem a possibilidade de **aplicar filtros de conteúdo** e linguagem ofensiva, controle de tempo de uso e níveis de interação.

DE OLHO NA CENA



Na cena entre Marcelo e Clara, Clara faz uma dancinha para uma rede social, mas no diálogo fica explícito que ainda não é permitido que Clara tenha um perfil nesta rede.

5. Importância do brincar fora do ambiente virtual

Crianças cada vez menores têm acessado celulares e outros aparelhos tecnológicos. Além de usar esses dispositivos para estudo ou pesquisa, muitas vezes os pais ou familiares entregam o celular para crianças de diversas idades para que elas possam “ficar quietinhas”, prática que a Sociedade Brasileira de Pediatria denomina “**distração passiva**”.

“Quando defendemos o direito ao brincar, estamos defendendo o direito da criança se transformar, conhecer, desenvolver suas aptidões como ser humano, direito de desenvolver suas habilidades motoras e intelectuais, ou seja, tudo que a constituirá como ser social pertencente a uma cultura humanizadora concreta, e não abstrata” (BRINCADIQUÊ? Pelo direito ao brincar. 2014, p.45)

Incentivar o brincar ativamente ou alternativas para a prática de esportes, atividades ao ar livre ou que tenham contato com a natureza é um direito das crianças, e é saudável ao seu desenvolvimento físico e mental. Permite que a criança se expresse livremente, elabore suas experiências de forma lúdica, vivencie valores culturais transmitidos através de gerações, elabore seus processos emocionais e a vivência de diferentes formas de socialização. O direito ao brincar está previsto no artigo 31 da Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança e no Estatuto da Criança e do Adolescente.

“O brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças” (BERNARDELLI; PNAIC/Caderno 2, 2015)

DE OLHO NA CENA



Na primeira cena, Abuela, ao entregar o celular para Santiago, deixa claro que há combinados sobre o tempo de uso do celular.



Marcelo chama Clara para brincar e menciona que ela já está há muito tempo utilizando o celular. No fim da cena os irmãos vão brincar com o jogo que Marcelo tem em mãos.

E depois de ter acesso a esse material, esperamos que você possa refletir sobre o **nosso 14º** vídeo e contribuir com as famílias e comunidade educativa na defesa dos direitos de crianças e adolescentes aliando as mensagens ao seu projeto educativo.



Ei, caso você queira saber mais sobre esse tema, temos esse material também



Arquivo "Autodefesa e Segurança online - Argumentário"



E que tal conhecer outros vídeos e materiais da Campanha?

O legal é que os vídeos estão disponíveis em inglês, espanhol, Libras e audiodescrição!



Eles estão em www.defenda-se.com

**CAMPANHA
DEFENDA-SE**

REFERÊNCIAS

CHILDHOOD BRASIL. **Navegar com segurança: por uma infância conectada e livre de violência sexual.** 3. ed. São Paulo: CENPEC: Childhood Instituto.WCF Brasil, 2012.

COMMITTEE ON THE RIGHTS OF THE CHILD, **Comentário geral nº 25 (2021) sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital.** Tradução não oficial do Instituto Alana do inglês para o português, abril, 2021. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2022/01/comentario-geral-n-25-2021.pdf>

CONTRETAS, J. M.; GUEDES, A.; DARTNALL, E. **Violência sexual na América Latina e no Caribe: uma análise de dados secundários.** Iniciativa de Pesquisa sobre Violência Sexual. 2010. Disponível em: https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/violencia_sexual_americalatina_caribe.pdf

DEVRIES K.; et al. **Violence against children in Latin America and the Caribbean: What do available data reveal about prevalence and perpetrators?** Rev PanamSalud Publica. 2019; 43 - 66. Disponível em: <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51644/v43e662019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

EISENSTEIN, E. et al. **Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021).** #menos telas #mais saúde. Sociedade Brasileira de Pediatria. Rio de Janeiro: SBP, dez, 2019. Disponível em: https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/wp-content/uploads/2020/07/22246c-ManOrient_-_MenosTelas__MaisSaude.pdf

GRUPO DE TRABAJO DE CONCIENCIACIÓN, PROYECTO 4NSEEK. **Abuso y explotación sexual (...) en Internet: un análisis de 4NSEEK.** Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE), Asociación Portuguesa de Apoyo a las Víctimas (APAV), Guardia Civil (EMUME Central – Unidad Técnica de Policía Judicial), Cuerpo Nacional de Policía, Policía de Malta, EUROPOL – European Cybercrime Centre (EC3), UNICEF España, Federación de Asociaciones para la Prevención del Maltrato Infantil (FAPMI) ECPAT España y EU KIDS ONLINE, grupo de investigación referente en el estudio de menores y nuevos medios de la Universidad del País Vasco. León (España). 2021. Disponível em: http://www.infocop.es/pdf/Analisis_Abuso.pdf

INDICADORES DA CENTRAL NACIONAL DE DENÚNCIAS DE CRIMES CIBERNÉTICOS. **SaferNet, 2021.** Disponível em: <https://indicadores.safernet.org.br>.

NÚCLO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br) (editor). **Resumo Executivo - Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - TIC Kids Online Brasil 2019.** Cetic.br, 2019. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/resumo-executivo-pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2019/>.

REGIONAL STATUS REPORT 2020: **Preventing and Responding to Violence against Children in the Americas**. Washington, D.C.: Pan American Health Organization; 2020. License: CC BY-NC-SA 3.0 IGO. Disponible en: <https://www.unicef.org/lac/media/18946/file/preventing-and-responding-to-violence-against-children.pdf>

REDE MARISTA DE SOLIDARIEDADE: **Brincadique? Pelo direito ao brincar na escola** / Rede Marista de solidariedade. - Curitiba: Champagnat, 2014.

REDE MARISTA DE SOLIDARIEDADE: **Brincadique?: Coletânea de textos para formação** / Rede Marista de solidariedade. - Curitiba: editora Champagnat, 2014.

REINACH, S. **A violência contra crianças e adolescentes na pandemia: análise do perfil das vítimas**. Fórum Brasileiro De Segurança Pública, 2020. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2021/07/13-a-violencia-contra-criancas-e-adolescentes-na-pandemia-analise-do-perfil-das-vitimas.pdf>.

REINACH, S.; BURGOS, F. **Violência contra Crianças e Adolescentes no Brasil: a urgência da parceria entre educação e segurança pública**. Fórum Brasileiro De Segurança Pública, 2020. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2021/07/12-violencia-contra-criancas-e-adolescentes-no-brasil-a-urgencia-da-parceria-entre-educacao-e-seguranca-publica.pdf>

SERRÃO, B; TREVISAN, G.; SARMENTO, M. J. Crianças **Digital Influencers no combate à pandemia do COVID-19**. Sociedad e infancias, 4, p.185-288, 2020. Ediciones Complutense. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5209/soci.69656>

TRUCCO, D.; PALMA, A. (ed). **Infância e adolescência na era digital: um relatório comparativo dos estudos Kids Online Brasil, Chile, Costa Rica e Uruguai**. Documentos de Projetos (LC/TS.2020/18/Rev.1), Santiago, Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (CEPAL), 2020. Disponível em: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45910/1/S2000448_es.pdf

ORGANIZAÇÃO

Centro Marista De Defesa Da Infância
Grupo Temático Políticas de Proteção Da Criança Da Rede
Coração Solidário Marista

PRODUÇÃO DE TEXTOS

Bárbara Pimpão Ferreira
Cecília Landarin Heleno
Marcela Guedes Carsten da Silva
María Victoria Racancoj Mej
Milena Alves
Mónica Gabriela Yerena Suárez
Rafael Rodrigo Teixeira

REVISÃO

André Fabrício de Souza
Camila de Oliveira
Raimunda Caldas Barbosa

TRADUÇÃO

B3c Traduções E Soluções Em Idiomas
Monserrat Alvarez Pérez

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Daniele Paiva



CENTRO DE
DEFESA DA INFÂNCIA
GRUPO MARISTA



Red
Corazón
Solidario
marista

centrodedefesa.org.br

defenda-se.com