



LEI MARIA DA PENHA: UTILIZAÇÃO DE UM JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO DOS 5 TIPOS DE VIOLÊNCIA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Eloisa Potrich¹

¹Acadêmica do Curso de Direito, Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar - UNICESUMAR. eloisapotrich1@hotmail.com

RESUMO

A pesquisa sobre a Lei Maria da Penha se concentrou em investigar como a lei pode ser aplicável em diversas situações, focando em fatos já ocorridos. Contudo, em uma observação recente, percebeu-se que o número de casos perante a violência doméstica aumenta a cada dia. Com isso, percebe-se que é necessário criar métodos para aplicar a lei como prevenção de possíveis violências. Para explorar tal lacuna, o presente estudo busca, através de base bibliográfica, criar um jogo que possa ensinar de maneira lúdica, mas não influenciadora, sobre a lei para que crianças e adolescentes tenham um melhor entendimento sobre ela. A pesquisa, de abordagem qualitativa, pretende aplicar um jogo educacional acerca da temática a fim de levantar feedbacks sobre o momento de aprendizado durante a prática didática. Os resultados serão apresentados em um futuro artigo, apresentando as principais considerações sobre o jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Jogo lúdico; LMP; Violência doméstica

1 INTRODUÇÃO

A Lei n.º 11.340/2006, popularmente conhecida como Lei Maria da Penha, foi criada em 2006 tendo como objetivo proteger mulheres que sofrem violência doméstica a partir de seus familiares os indivíduos com ou não mais tendo vínculo afetivo por meio de 5 tipos de violências (AGÊNCIA SENADO, [20--]; INSTITUTO MARIA DA PENHA, c2023).

A pesquisa sobre a Lei Maria da Penha mostra que existem 5 tipos de violências doméstica, sendo elas: física, psicológica, moral, patrimonial e sexual. Entende-se que, na violência física, seria qualquer conduta que ofenda sua integridade ou saúde corporal; na psicológica, se dá a qualquer conduta que lhe cause dano emocional e diminuição da autoestima; na sexual, entende-se qualquer conduta que a constranja a presenciar, a manter ou a participar de relação sexual não desejada, mediante intimidação, ameaça, coação ou uso da força; na patrimonial, seria a conduta que configure retenção, subtração, destruição parcial ou total de seus objetos; por fim, a moral seria qualquer conduta que configure calúnia, difamação ou injúria (BRASIL, 2006, art. 7º).

Esses tipos de violências podem ser cometidos por pessoas, com ou sem vínculo familiar; por indivíduos que se consideram aparentados, unidos por laços naturais, por afinidade ou por vontade expressa; relação íntima de afeto, em que o agressor conviva ou tenha convivido com a ofendida, independentemente de coabitação (BRASIL, 2006, art. 5º).

Para se ter uma base, no primeiro semestre de 2022, a central de atendimento registrou 31.398 denúncias e 169.676 violações envolvendo a violência doméstica contra as mulheres (BRASIL, 2022). Esses dados se tornam ainda mais significativos ao levar em consideração que muitas mulheres não recorre à autoridade policial devido a sentimentos como medo, vergonha e falta de crença na eficácia de sua denúncia (BRASIL, 2006).

Dito isso, em busca da garantia da efetividade da Lei Maria da Penha, o Conselho Nacional de Justiça (CNJ) tem trabalhado para divulgar e difundir a legislação entre a população e facilitar o acesso à justiça à mulher que sofre com a violência. Para isso, é realizada campanha contra a violência doméstica que foca na importância da mudança cultural para a erradicação da violência contra as mulheres (CNJ, [20--]).



Contudo, pouca atenção tem sido dada ao aprendizado da lei para crianças e adolescentes, de maneira que as conscientize sobre o assunto e fiquem em alerta caso aconteça ou esteja acontecendo, providenciando, assim, medidas que possam acabar com esse fato no cotidiano delas.

Preencher esta lacuna é fundamental, e através de um jogo educativo, com uma linguagem e regras simples, é possível garantir não só o entretenimento de crianças e adolescentes, mas construir conhecimento sobre a lei e incentivar a não prática das violências mencionadas anteriormente.

Deste modo, questiona-se: Qual o melhor tipo de jogo educacional de ensinar esse público a entender sobre os 5 tipos de violência?

A partir da problemática apresentada, este estudo tem como objetivo apresentar como um jogo educacional consegue fazer com que crianças e adolescentes entendam, de maneira lúdica, os tipos de violência apresentados na Lei Maria da Penha.

Para responder à pergunta, será realizada uma pesquisa prática com crianças e adolescentes em um projeto social, onde será aplicado o jogo educacional. Os participantes jogarão e, ao final, darão seu *feedback*.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho, de abordagem qualitativa, é combinado com pesquisa bibliográfica, descritiva e documental acerca da problemática tratada, considerando o contexto utilizado durante a aplicação do jogo (GIL, 2002). A atividade, pertencente a um projeto de extensão localizado na cidade de Maringá.

O jogo, nomeado como “Quarto da Realidade”, tem como objetivo ensinar crianças e adolescentes, na faixa etária dos 12 aos 15 anos, sobre a Lei Maria da Penha. Este é realizado tendo como base um escape room, no qual um grupo de pessoas entra em uma tenda revestida de TNT preto que simulará um quarto. Neste quarto, estão expostos objetos como cama, cadeira, mesa de cabeceira, uma quantidade de roupas empilhadas e objetos diversos que ajudarão a compor o cenário.

Por meio desse jogo, busca-se passar uma imagem de conforto ao olhar o lado de fora da tenda, que irá remeter a uma casa. Já no interior da tenda, será tratada a imagem de um cômodo que irá reproduzir um local de violência. Os participantes terão como missão encontrar 5 placas espalhadas pela tenda, em que cada uma trará uma ilustração de tipo de violência doméstica (física, psicológica, moral, patrimonial e sexual). No entanto, também possuirá 3 placas erradas espalhadas para confundir os participantes.

Os participantes, ao se aproximarem da tenda, terão a visão exterior de uma casa e, ao lado, um painel com ilustrações dos tipos de violência juntamente com sua definição correspondente. Estes deverão memorizar as placas enquanto aguardam na fila. Ao adentrarem dentro da barraca, deverão encontrá-las, dando início ao jogo.

Caso encontrem todas as placas dentro do tempo de 5 minutos, ao saírem, deverão organizar as placas encontradas no painel, na mesma ordem apresentadas no início do jogo, junto à respectiva definição. Ganha um prêmio que realizar as etapas corretamente. Se, porventura, a equipe não conseguir encontrar todas as placas a tempo, não levará nenhum prêmio. Todos os participantes irão ganhar lembrancinhas.

2.1 REGRAS DO JOGO

- Apenas participará do jogo os que forem convidados;
- Os participantes não poderão entrar na tenda com celular;



- Cada participante ganhará uma lanterna para ser usada dentro da tenda, a qual deve ser devolvida assim que sair da tenda;
- Entrarão 3 participantes por vez;
- O tempo de jogo dentro da barraca será de 5 minutos;
- Os participantes deverão encontrar 5 placas que representam 1 tipo de violência;
- Cada placa do tipo de violência será escondida no interior da barraca, entre os objetos;
- Os participantes não deverão mover os móveis essenciais do local designado;
- Passado o tempo estipulado, será tocado uma buzina, sinalizando aos participantes que o tempo do jogo terminou;
- As placas dentro da barraca serão constantemente movidas dos locais para exclusivo entretenimento dos participantes;
- Os grupos deverão devolver as placas encontradas ao final do jogo para que sejam novamente designadas a seus locais;
- Entre um grupo e outro haverá um intervalo para que os instrutores possam reorganizar a barraca;
- O grupo que entrar na barraca para participar do jogo não poderá contar com ajuda externa para concluí-lo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Destaca-se que esta é uma pesquisa em desenvolvimento, na qual já se tem toda a base teórica desenvolvida, contudo, requer ainda a execução da parte prática.

Este projeto tem como objetivo de discussão a conscientização da importância de se saber mais sobre uma lei que tem ganhado espaço no âmbito nacional e aplicabilidade na vida de vítimas de violência doméstica. Havendo um ensinamento sobre a Lei Maria da Penha antecipadamente, a população se sentirá preparada para eventuais acontecimentos.

O resultado que se buscará, ao colocar o jogo em prática e coletar dados após jogá-lo, será com intuito de aplicar a *framework* “5W2H”.

O 5W2H *Framework* é um conjunto de estratégias de gamificação amplo, genérico, flexível e centrado no usuário que aborda os princípios básicos de gamificação aproveitando vários frameworks que vieram antes dele (KLOCK *et al.*, 2016 *apud* CONEJO; GASPARINI; HOUNSELL, 2019b, p. 124, tradução nossa).

O *framework* 5W2H é composto por sete dimensões (Quem, O quê, Por quê, Quando, Como, Onde e Quanto) que auxiliam na aplicação da gamificação centrada no usuário no contexto educacional, levando em conta aspectos pessoais, funcionais, psicológicos, temporais, lúdicos, implementáveis e avaliativos (KLOCK, 2017).

A dimensão “Quem?” visa identificar o perfil dos usuários; A dimensão “O Quê?” visa identificar os comportamentos desejados que os usuários devem ter ao usar o sistema; A dimensão “Por Quê?” identifica os estímulos desejados, como a motivação; A dimensão “Quando?” identifica a frequência que os estímulos serão apresentados; A dimensão “Como?” guia a escolha dos elementos de jogos; A dimensão “Onde?” auxilia a prototipação e implementação do sistema e; A dimensão “Quanto?” auxilia na avaliação da gamificação (CONEJO; GASPARINI; HOUNSELL, 2019a).

Com o resultado, será possível direcionar os participantes de maneira mais assertiva, como, por exemplo, se algum participante apresentar sinais de que está sofrendo alguma violência e quiser tomar alguma providência, será possível agir auxiliando a realizar uma denúncia do caso em concreto.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS



O objetivo deste estudo foi, através de referenciais teóricos e bibliográficos, e análise dos números de denúncia no âmbito da violência doméstica, criar um jogo lúdico para ensinar a população, em especial, crianças e adolescentes, sobre os 5 tipos de violências existentes.

Desta forma, a pesquisa teve como principal contribuição a apresentação do jogo criado, com o título de “Quarto da realidade”, para ser aplicado na prática com a comunidade local e coletar feedbacks.

Com os resultados a serem obtidos quando a etapa da prática for colocada em execução, será possível aplicar um profundo e assertivo ensino sobre a lei para aqueles que não tiveram a oportunidade de participar da didática do jogo educativo.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA SENADO. Lei Maria da Penha. **Senado Federal**, Brasília, DF, [20--]. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/entenda-o-assunto/lei-maria-da-penha>. Acesso em: 22 mar. 2023.

BRASIL. Brasil tem mais de 31 mil denúncias de violência doméstica ou familiar contra as mulheres até julho de 2022. **Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania**, Brasília, 08 ago. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2022/eleicoes-2022-periodo-eleitoral/brasil-tem-mais-de-31-mil-denuncias-violencia-contra-as-mulheres-no-contexto-de-violencia-domestica-ou-familiar>. Acesso em: 20 mar. 2023.

BRASIL. **Lei nº 11.340, de 07 de agosto de 2006**. Cria mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher, nos termos do § 8º do art. 226 da Constituição Federal, da Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Mulheres e da Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher; dispõe sobre a criação dos Juizados de Violência Doméstica e Familiar contra a Mulher; altera o Código de Processo Penal, o Código Penal e a Lei de Execução Penal; e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2006. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11340.htm. Acesso em: 22 mar. 2023.

CONEJO, Gabriel Guebarra; GASPARINI, Isabela; HOUNSELL, Marcelo da Silva. Detalhando a motivação em um processo de gamificação. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 8., 2019, Brasília. **Anais do Workshop** [...]. Brasília, DF: UnB, 2019a.

CONEJO, Gabriel Guebarra; GASPARINI, Isabela; HOUNSELL, Marcelo da Silva. 5W2H+M: A broad gamification design process but focused on motivation. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 122-131, 2019b.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA (CNJ). Sobre a Lei Maria da Penha. **CNJ**, Brasília, DF, [20--]. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/programas-e-acoes/violencia-contra-a-mulher/sobre-a-lei-maria-da-penha/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.



INSTITUTO MARIA DA PENHA. Página inicial. **IMP**, Fortaleza, c2023. Disponível em: <https://www.institutomariadapenha.org.br/quem-e-maria-da-penha.html>. Acesso em: 21 mar. 2023

KLOCK, Ana Carolina Tomé. **Análise da influência da gamificação na interação, na composição e no desempenho dos estudantes em um sistema de hipermídia adaptativo educacional**. 2017. 148 p. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada, Centro de Ciências Tecnológicas, Universidade do Estado de Santa Catarina, 2017.