

ROTEIRO DE CONDUÇÃO · 7 A 10 ANOS

Missão Sinal Vermelho

Oficina de autoproteção para o Fundamental I – 45 a 50 minutos.

45 a 50 min

Até 25 alunos

10 slides

Paula Lins

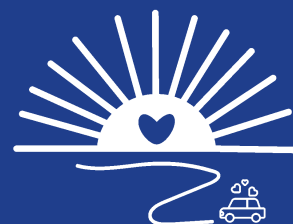
Fonoaudióloga · CRFa 1-13828 RJ

@paulalinsrj

Na Rota do Afeto

Projeto Social do Instituto Greenspan Floortime Brasil

CNPJ 68.802.225/0001-03



Na Rota do Afeto
capacitando e interagindo pelo mundo

O que esta oficina é

A janela ideal para ensinar autoproteção de forma direta.

Entre 7 e 10 anos a criança já tem acesso a jogos com chat, já circula com mais autonomia e já entende regras abstratas. É também a idade em que o aliciamento online começa a aparecer com frequência.

A oficina trabalha dois territórios ao mesmo tempo: o mundo real e o mundo online. Não separa os dois, porque para a criança eles não são separados.

Três decisões de conteúdo

Não usamos “não fale com estranhos”. Ensinaamos a ler situações, não a temer pessoas.

Não usamos medo. Criança amedrontada não conta as coisas; criança informada conta. O tom é de missão e competência.

Dizemos que ela não vai perder o videogame. O medo de perder o aparelho é uma das principais razões pelas quais crianças escondem abordagens online.

Escopo profissional

Conduzir esta oficina não é fazer triagem de risco, avaliação de saúde mental ou intervenção em crise — isso é competência de outros profissionais. O que a oficina faz é **ensinar habilidades e abrir caminho para o relato**.

Antes da oficina

Nada disto é opcional.

- ✓ **Acordo com a escola** e comunicação prévia às famílias, avisando que haverá módulo sobre jogos e chat.
- ✓ **Combinado explícito com as famílias:** criança que contar uma abordagem online não perderá o aparelho como punição. Se a escola não puder sustentar isso, trate na reunião antes.
- ✓ **Referência interna disponível no dia.**
- ✓ **Protocolo de encaminhamento por escrito.**
- ✓ **Turma de até 25**, cadeiras móveis, sem plateia de adultos.
- ✓ **Cartilha impressa** para entregar no fim.

O que não fazer, em nenhuma circunstância

- ✗ Descrever situações de violência ou usar caso real.
- ✗ Usar estatística de choque.
- ✗ Pedir que alguém conte experiência pessoal em voz alta.
- ✗ Culpabilizar quem já mandou foto ou já conversou com desconhecido.
- ✗ Prometer sigilo.
- ✗ Demonizar os jogos. Isso fecha a conversa na hora.

Passo 1 · Briefing

5 minutos · slides 1 e 2

Abra pelo enquadramento: **“isto não é sobre ter medo. É sobre ter informação.”**

E a frase central: quase todo adulto que quer fazer mal a uma criança conta com uma coisa só — que a criança não perceba o que está acontecendo. Quando ela sabe reconhecer os sinais, deixa de ser alvo fácil.

Passo 2 · Os três sinais

8 minutos · slide 3

Verde, amarelo e vermelho. Construa junto com a turma o que cada um significa e o que se faz em cada um.

O ponto mais importante é o **amarelo**: não é “a pessoa é má”, é “presta atenção e comenta com um adulto meu”. É o sinal que dá tempo.

Feche pelo corpo: frio na barriga, coração acelerado, vontade de sair de perto. **Isso é informação, não frescura.**

Passo 3 · Corpo e segredo

8 minutos · slides 4 e 5

Retome as regras do corpo com naturalidade e nomes corretos. Nessa idade a turma já sabe os nomes — o que muda é você tratá-los como palavras normais.

Depois a distinção entre surpresa e segredo, e a frase-chave: **“não conta pros seus pais” é sinal vermelho. Sempre.**

Mostre o truque, que é sempre o mesmo: presente ou ameaça. “Se você contar, sua mãe vai ficar brava”, “ninguém vai acreditar em você”, “isso é só nosso porque você é especial”.

E a conclusão: **quem não está fazendo nada errado não precisa pedir silêncio.**

Passo 4 · Quem está do outro lado

8 minutos · slides 6 e 7

Comece perguntando quais jogos a turma joga. Anote. Isso muda o clima e mostra que você não veio proibir nada.

Depois: no jogo você vê um nick e um avatar, não vê a pessoa. Um adulto leva dois minutos para criar um perfil dizendo que tem 10 anos.

Deixe claro que a maioria das pessoas no jogo é gente igual a eles. A conclusão é só uma: **o chat não é lugar de contar da sua vida.**

Depois percorra os sete sinais vermelhos do slide 7, um a um, pedindo exemplos à turma.

Passo 5 · Protocolo: vi um sinal vermelho

7 minutos · slide 8

Quatro passos, nessa ordem: **pare, print, bloqueie, conte.**

Explique por que o print vem antes de bloquear: conteúdo apagado some, e a prova vai junto.

A parte mais importante da oficina

“E se eu já tiver respondido?” Diga com todas as letras: se já mandou foto, já falou onde mora, já conversou por semanas — **conte assim mesmo.** Quanto antes um adulto souber, mais fácil resolver. E a culpa é de quem enganou, nunca de quem foi enganado.

Repita que ninguém vai perder o videogame para sempre por ter contado a verdade.

Passo 6 · Minha rede de 5

8 minutos · slide 9

Atividade na cartilha. Cinco adultos, com pelo menos um de fora de casa. Se puderem, anotem também um telefone.

A regra de ouro: se o primeiro adulto não acreditar, ou disser “deixa disso”, vá no segundo. E no terceiro. **Isso não é ser chato, é ser inteligente.**

Peça que avisem cada pessoa que ela está na lista.

Circule pela sala. Quem não consegue completar é prioridade de acompanhamento.

Passo 7 · A culpa nunca é sua

6 minutos · slide 10

Percorra a lista do slide devagar: mesmo se tinha quebrado uma regra antes, mesmo se não gritou nem saiu correndo, mesmo se mandou a foto, mesmo se demorou meses, mesmo se é alguém que ama, mesmo se aceitou o presente.

Encerre: **contar é sempre a coisa certa. Em qualquer momento. Mesmo anos depois.**

Entregue a cartilha. Sugira a atividade “que sinal é esse?” como conversa em casa.

Se alguém revelar algo

Vai acontecer. Tenha a conduta decidida antes de entrar na sala.

- ✓ **Escute sem reagir com alarme.** Agradeça por ter contado.
- ✓ **Não investigue.** Não pergunte detalhes, não peça que repita, não teste a versão.
- ✓ **Não prometa segredo.** Retome o combinado do início.
- ✓ **Não deixe sozinho** se houver menção a risco. Acione a referência da escola no mesmo momento.
- ✓ **Acione o protocolo no mesmo dia**, mesmo que pareça pouco grave.
- ✓ **Registre** data, horário e as palavras exatas — não a sua interpretação.
- ✓ **Havendo indício de violência**, a comunicação ao Conselho Tutelar é dever legal e não depende de certeza.

Fique disponível depois

Permaneça na sala por pelo menos quinze minutos após o encerramento. É quando as crianças e os adolescentes procuram — raramente durante.

Onde encaminhar

Conselho Tutelar

Suspeita de violência. Qualquer pessoa pode comunicar e não é preciso ter prova. Para escola e profissionais de saúde, é dever legal.

Disque 100

Gratuito, 24 horas, pode ser anônimo.

CVV — 188

Sofrimento emocional. Gratuito, 24 horas, também por chat em [cvv.org.br](https://www.cvv.org.br).

CAPS e CAPS-i · UBS

Saúde mental pelo SUS. O CAPS-i atende crianças e adolescentes.

190 · SAMU 192

Risco imediato.

Antes da oficina

Preencha e tenha em mãos os contatos da sua região: Conselho Tutelar, CAPS-i e a referência interna da escola. **Procure na hora é tarde.**

Material de apoio à condução de oficina educativa. Não constitui protocolo clínico, não substitui avaliação profissional e não habilita triagem ou manejo de risco.

Cartilha do participante e demais materiais em narotadoafeto.netlify.app

Paula Lins · Fonoaudióloga · CRFa 1-13828 RJ · **Na Rota do Afeto** — Projeto Social do Instituto Greenspan Floortime Brasil · CNPJ 68.802.225/0001-03. Todos os direitos reservados. Autorizada a reprodução integral, sem alterações, para fins não comerciais.

