arcos DESIGN

# Design Participativo no combate à Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes: Laboratório de Inovação da Unicap

**Cecilia Alves (UNICAP, Brasil)**
cecilia.fonte@unicap.br
https://orcid.org/0009-0002-8655-3484

**Breno Carvalho (UNICAP, Brasil)**
breno.carvalho@unicap.br
https://orcid.org/0000-0002-4449-4036

**Arcos Design**
Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, Julho 2025, pp. 378-400. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

## Design Participativo no combate à Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes: Laboratório de Inovação da Unicap

**Resumo:** O estudo aborda a Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes (ESCCA) no Nordeste do Brasil, destacando a atuação do Laboratório de Inovação da Unicap. O objetivo foi desenvolver o protótipo de um aplicativo de combate à ESCCA, utilizando o Design participativo. Fundamentado em autores como Amaral, Maynart e Mazarotto (2022), Paes e Anastassakis (2016) e Manzini (2015), o trabalho envolveu dinâmicas de co-criação com adolescentes vítimas. A metodologia incluiu etapas de idealização, prototipação e testes. A pesquisa contribui para o Design ao demonstrar como a participação ativa das vítimas pode gerar soluções tecnológicas promissoras e promover inclusão digital.
**Palavras-chave:** Design participativo, ESCCA, Inovação, Tecnologias Digitais

## *Participatory Design in combating the Commercial Sexual Exploitation of Children and Adolescents: Innovation Laboratory at Unicap*

**Abstract:** *This study addresses the Commercial Sexual Exploitation of Children and Adolescents in the Northeast of Brazil, highlighting the work of Unicap's Innovation Laboratory. The aim was to develop a prototype of an application to combat this problem, using Participatory Design. Based on authors such as Amaral, Maynart, and Mazarotto (2022), Paes and Anastassakis (2016), and Manzini (2015), the project involved co-creation dynamics with adolescent victims. The methodology included stages of ideation, prototyping, and testing. The research contributes to the field of Design by demonstrating how the active participation of victims can generate promising technological solutions and promote digital inclusion.*
**Keywords:** *Participatory Design, ESCCA, Innovation, Digital Technologies.*

## 1. Introdução

A Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes[1] é um problema grave no Brasil. Em termos regionais, o Nordeste destaca-se entre as áreas mais afetadas e vulneráveis, e o Recife registra um cenário alarmante. Em maio de 2023, uma pesquisa realizada pela ONG norte-americana Freedom Fund destacou que mais de 20.000 meninas residentes na área metropolitana do município estiveram - no período recente à divulgação do estudo - envolvidas em situações de ESCCA (Freedom Fund, 2023, p.1).

Nesse contexto, o Governo de Pernambuco tem procurado desenvolver iniciativas voltadas à prevenção e ao combate à ESCCA. Dentre algumas ações, destaca-se o projeto "Com.Direitos", que integra uma plataforma de parceiros coordenada pela Freedom Fund e envolve ações educativas e mobilização social com ênfase na conscientização e na formação de redes de proteção às vítimas desse tipo de exploração. Em 2023 e 2024, o programa reuniu mais de 10 parceiros, dentre eles o Governo de Pernambuco, a Prefeitura do Recife, o Instituto Aliança e a Universidade Católica de Pernambuco (Unicap). A UNICAP se responsabilizou pela capacitação de jovens mulheres vítimas de ESCCA em diversas áreas, como Comunicação, Saúde, Direito, Políticas Públicas, Inovação e Cidadania.

O presente trabalho evidenciará a experiência vivenciada pelo laboratório de Inovação, cujo objetivo foi estimular a criatividade e o pensamento inovador das participantes, propondo atividades integradas à concepção de um aplicativo de impacto social de combate à ESCCA, a partir de ferramentas digitais acessíveis. A equipe tutora, composta por professores e estudantes da Unicap, se fundamentou nos princípios e métodos do Design participativo para propor as dinâmicas e atividades realizadas nos encontros.

Ao relatar como o Design participativo foi implementado, quais métodos foram aplicados, e discutir os resultados, a pesquisa procura investigar como a participação de adolescentes vítimas de exploração sexual no processo de Design pode contribuir para o desenvolvimento de um aplicativo digital que ajude no combate à ESCCA, ao mesmo tempo, em que promove a inclusão digital das adolescentes e sua capacitação.

1 A exploração sexual de crianças e adolescentes (ESCA) refere-se a qualquer forma de abuso sexual envolvendo menores. Já a Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes (ESCCA) envolve a troca de serviços sexuais por dinheiro, bens ou favores.

Frente a um panorama desafiador, no qual crianças e adolescentes se veem em desamparo e desproteção, considera-se urgente a proposição de soluções que considerem as vozes das vítimas e ofereçam às mesmas a oportunidade de um futuro mais promissor. Espera-se, assim, que este estudo traga contribuições para outros projetos e ações de combate à ESCCA.

Considera-se, ainda, que o trabalho oferece uma perspectiva para se repensar o Design a partir de uma ótica humana e social, cuja atuação é co-participativa diante dos desafios globais atuais, dentre eles: mudanças climáticas, desigualdades sociais e ameaça às democracias. Por questões de segurança, os nomes mencionados são fictícios, criados pelas próprias jovens que participaram do projeto.

## 2. Fundamentação teórica

### 2.1 Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes - Brasil e Recife

No Brasil, a violência sexual afeta majoritariamente crianças e adolescentes. Segundo o boletim epidemiológico divulgado pelo Ministério da Saúde em fevereiro de 2024, entre 2015-2021, foram notificados 202.948 casos de violência sexual contra crianças e adolescentes no Brasil - quase 80 casos por dia ao longo do período mencionado (Brasil, 2024). Trata-se de um problema de saúde pública que provoca uma série de impactos negativos nos âmbitos cognitivo, comportamental, emocional e social das vítimas (Fernandes, et al, 2022).

Com relação à Exploração Sexual Comercial de Adolescentes (ESCCA), segundo De Melo, Nascimento, Clemente e Mendonça (2024, p. 22) a verdadeira escala desse tipo de exploração é desconhecida no Brasil, porém diversos estados reportaram aumento expressivo da ESCCA desde o início da pandemia de Covid-19. As autoras acrescentam que as vítimas conhecidas pertencem majoritariamente a comunidades mais pobres e vulneráveis, com a maior concentração histórica de casos localizados na região Nordeste do país (De Melo, *et al*, 2024, p.22).

Em outro documento, as mesmas pesquisadoras informaram que Pernambuco ocupou entre 2009-2022 a oitava posição no país em relação aos pontos críticos do crime de ESCCA (Mendonça, *et al*, 2023, p.18). Já no caso de Recife, um levantamento conduzido pela Freedom Fund, em maio de 2023, estimou que mais de 20 mil meninas moradoras da região metropolitana do município estiveram - naquele período - envolvidas em situações de Exploração Sexual Comercial (Freedom Fund, 2023, p. 1). De acordo

com Clemente e De Melo (2023, p.165), as áreas urbanas continuam sendo o principal local de vulnerabilidade.

O Governo de Pernambuco tem adotado diversas medidas para combater a ESCCA. Em 2024, seus representantes participaram do encontro de Revisão da Estratégia do Programa Com.Direitos, da ONG americana The Freedom Fund, que visa combater o problema. Durante o evento, foram apresentados os objetivos e resultados dos trabalhos realizados entre a ONG e os parceiros, além de melhorias nas políticas de enfrentamento à ESCCA. Um dos destaques foi o modelo implementado na Região Metropolitana do Recife, que pode servir de exemplo para outras localidades do Brasil (Lucena, 2024).

A colaboração entre governo, ONGs e a sociedade civil é essencial para enfrentar a Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes, promovendo um ambiente seguro e de proteção para todos.

### 2.2 Projeto Com.Direitos

Em março de 2023, o programa Com.Direitos foi lançado com foco na prevenção e no enfrentamento à ESCCA na Região Metropolitana do Recife, buscando promover a proteção e a garantia dos direitos de crianças e adolescentes (Instituo Aliança, s.d). O projeto, que integra uma plataforma de parceiros coordenada pela Freedom Fund, envolve ações educativas e mobilização social com ênfase na conscientização e na formação de redes de proteção.

Em 2024, a coordenadora local do Com.Direitos pelo Instituto Aliança, Akueline Padilha, comentou sobre as ações de capacitação de jovens que vivenciaram situações de exploração e seu objetivo, pois o projeto oferece uma formação de quatro meses em habilidades socioemocionais, planejamento de vida e preparação para o mercado de trabalho, visando proporcionar um futuro promissor e seguro para jovens em situação de risco (Agenda Cultural do Recife, 2024).

Pode-se perceber alguns dos resultados do Com.Direitos, a partir do depoimento de uma das participantes:

> Eu não tinha esperança num futuro, mas o Projeto me fez voltar a acreditar que é possível ter uma vida melhor - Adolescente Esperança, nome preservado (Instituto Aliança, 2021).

Neste trabalho, serão descritas as ações do laboratório de Inovação, que utilizou o processo de Design participativo para a co-criação do protótipo de um aplicativo para o combate à ESCCA.

## 2.3 Design participativo

O campo do Design abrange uma variedade de abordagens teóricas e práticas que representam as diversas formas que podemos abordar a criação de produtos, serviços e experiências (Neves, 2024). Seus variados processos, ferramentas e métodos favorecem soluções eficazes e inovadoras para todos os tipos de problemas.

Dentre as diferentes abordagens, tem-se o Design participativo, que envolve a colaboração entre designers e não-designers, colocando os usuários no centro do processo de criação. Surgiu nas décadas de 70 e 80 em projetos escandinavos que buscavam práticas democráticas na indústria. Silva (2012, p.22) relata que sindicatos criaram projetos para aplicar automação sem eliminar as habilidades artesanais dos operários e seu controle sobre o processo.

Segundo Paes e Anastassakis (2016), a abordagem do Design participativo surge de princípios democraticamente sociais e políticos, em um contexto em que se reconhece que a tecnologia não é imparcial, mas sim influenciada por dinâmicas de poder e controle. Nesse sentido, é relevante destacar alguns pensamentos de Amaral, Maynart e Mazarotto em seu artigo "Paulo Freire e design participativo: contribuições, ausências e apagamentos" (2022).

Os autores, que buscam relacionar a teoria Freireana à abordagem do Design participativo, pontuam que profissionais que desejam praticar a participação no processo de Design devem estimular a consciência crítica do público co-criador e a sua autonomia, a partir de princípios como o diálogo e a solidariedade. No contrário, estarão afastando o Design do seu caráter libertador. Para os autores, Freire (1970) argumenta que a transformação social deve ser baseada na construção coletiva de conhecimentos e práticas, sem usar métodos opressivos (Amaral; Maynart; Mazarotto, 2022).

A importância da sociedade agir de maneira coletiva e integrada é um fator comumente citado por pesquisadores do campo do Design, principalmente na ótica sobre problemas complexos globais. Norman (2023, p. 183), quando define o Design Centrado na Humanidade, aponta o surgimento de uma quinta dimensão: projetar com a comunidade.

Similarmente, em sua pesquisa sobre Design e inovação social, Enzio Manzini (2015, p.37) comenta o valor da interação de duas forças: designers difusos (pessoas sem formação em Design) e designers especializados, na resolução dos variados problemas que as sociedades enfrentam. Cristina Ibarra (2014), também opina que é fundamental reconhecer e valorizar o Design produzido por não-designers, pois é deles que emergem alternativas genuinamente enraizadas nas vivências e necessidades locais.

Nesse sentido, vale mencionar ainda que o Design participativo e seu caráter integrador oferece uma perspectiva eficaz em projetos cujos cenários

são vulneráveis socialmente, considerando que ajudam na compreensão das necessidades do público, na sua sensibilização e na viabilidade da solução (Ramachandran *et al*, 2007, apud Ricaldoni; Rezende, 2020, p.84).

São variadas as dinâmicas que incluem o público não-especialista no processo de criação, como workshops, prototipagem conjunta, entrevistas e grupos focais. Os pesquisadores Camargo e Fazani (2014, p. 138) também adicionam: depoimentos, oficinas, maquetes, descrição de cenários, *card sorting*, análise de redes sociais, *braindraw*, prototipação, etc.

No Brasil, o Instituto "A Gente Transforma" tem desenvolvido soluções sociais a partir de métodos participativos. Ao descrever uma etapa de um projeto realizado juntamente com a comunidade do Vergel (Maceió), cujo objetivo foi desenvolver produtos a partir de conchas do sururu, percebe-se a autonomia que o instituto promove à comunidade participante, a exemplo do festival criado e produzido pela comunidade, o "Mãe Lagoa Mundaú" (Instituto A Gente Transforma, 2024).

A ética no Design participativo é um aspecto crucial, especialmente quando se trabalha com grupos vulneráveis. Segundo Manzini (2015), é essencial que os designers atuem com sensibilidade e respeito, garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e valorizadas, e que as soluções desenvolvidas sejam sustentáveis e inclusivas.

O Design participativo, aliado ao desenvolvimento de novas tecnologias, oferece um potencial significativo para abordar problemas complexos como a Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes. Através da colaboração ativa entre designers e usuários finais, é possível criar soluções inovadoras que não apenas atendem às necessidades imediatas das vítimas, mas também promovem a inclusão digital e o empoderamento social.

### 2.4 Tecnologias no Combate à ESCCA

A Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes é um problema global que exige soluções inovadoras e abrangentes. O avanço tecnológico pode proporcionar ferramentas poderosas para identificar, prevenir e combater esse crime.

Além da inteligência artificial (IA), outras tecnologias como *big data* e análise de redes sociais têm sido empregadas para mapear redes criminosas e identificar os principais vetores de exploração sexual. Segundo Livingstone, Mascheroni e Staksrud (2018), a análise de grandes conjuntos de dados pode revelar padrões de comportamento e interações online que seriam difíceis de identificar por métodos tradicionais, contribuindo para uma compreensão mais profunda do fenômeno da ESCCA.

No Brasil, plataformas digitais e aplicativos móveis têm sido desenvolvidos para facilitar a denúncia de casos de abuso, oferecer informações sobre os riscos da exploração sexual e fornecer suporte às vítimas e seus familiares.

Um exemplo de uma iniciativa brasileira é o projeto SaferNet Brasil, que utiliza tecnologias para identificar e denunciar conteúdos de abuso sexual infantil na internet (Safernet, 2023). A SaferNet tem sido pioneira no uso de ferramentas de inteligência artificial para analisar grandes volumes de dados e identificar padrões de comportamento de pedófilos online. Em Pernambuco, o projeto "Juntos Pela Segurança" fortalece a rede de proteção à criança e ao adolescente através do uso de tecnologias, capacitando profissionais e divulgando informações sobre a ESCCA (Pernambuco, 2024).

Entretanto, é importante destacar que o uso de tecnologias no combate a ESCCA apresenta desafios, como a desigualdade digital (Silva; Almeida, 2022). Acrescenta-se ainda que o ambiente digital também pode oferecer um campo fértil para crimes de Exploração Sexual Comercial, onde redes de aliciamento utilizam plataformas como redes sociais, jogos *online* e salas de bate-papo para atrair suas vítimas (Almeida, 2023). Estes fatores apontam para uma necessidade de maior acessibilidade digital e regulamentação de plataformas.

## 3. Metodologia

A presente pesquisa é fruto do trabalho do Laboratório de Inovação, que nos anos de 2023 e 2024 atuou na Clínica Multidisciplinar e Laboratórios Humanitários de Combate à ESCCA da Unicap, como iniciativa do Programa Com.Direitos. Ao longo dessa parceria, o Laboratório de Inovação realizou dinâmicas de formação com 115 jovens, que formaram 4 turmas (25 adolescentes em 2023.1, 26 em 2023.2, 30 em 2024.1 e 34 em 2024.2). Um dos objetivos foi estimular a criatividade e o pensamento inovador das participantes, propondo atividades integradas à concepção de um aplicativo de impacto social de combate à ESCCA, a partir de ferramentas digitais acessíveis.

A equipe tutora de Inovação foi formada por professores e alunos da Unicap, contando com a participação de três docentes — dois da área de Design e um da Ciência da Computação — além de quatro alunos, sendo dois do curso de Sistemas para Internet e dois do curso de Jogos Digitais, selecionados a partir de critérios relativos ao desempenho acadêmico e que também fossem sensíveis ao tema.

Para o desenvolvimento do trabalho, que tem caráter descritivo e analítico, foram vivenciadas três etapas distintas. A primeira etapa envolveu a compreensão da ESCCA e seus impactos no Brasil e em Recife. Este momento inicial também foi composto por um estudo de referencial teórico sobre

Design participativo, com o intuito de fundamentar a escolha das dinâmicas e atividades práticas a serem desenvolvidas nos encontros. Essa fase foi de extrema importância para considerar aspectos de psicologia social, direitos humanos, ética e metodologias participativas, de modo a sensibilizar a equipe tutora ao contexto das vítimas e promover um ambiente de aprendizado seguro e empático.

A segunda etapa do trabalho abrangeu os encontros com as jovens participantes. Ao longo dos dois anos, foram realizadas 4 sessões de encontros, cada uma com duração de 4 meses, envolvendo 3 grupos. As dinâmicas duravam, em média, 1 hora e 20 minutos cada e aconteciam em laboratórios da Unicap. Durante este período, a ideia foi utilizar ferramentas gratuitas de Design, arte e inteligência artificial como auxílio para a ideação e geração de protótipos, textos, imagens, slides de apresentação e outros componentes do aplicativo. O desafio era integrar as jovens, estimular a sua criatividade e trocar conhecimentos, com o intuito de favorecer a sua inclusão digital e ampliar suas possibilidades de ingressão futura no mercado de trabalho.

As etapas combinaram diferentes métodos e dinâmicas do Design participativo e atividades práticas de aprendizado para uso das ferramentas. Importante destacar que para uma compreensão global do processo, foi apresentada a abordagem do Design Thinking do N&N Group (Moran; Brown, 2024), que engloba seis etapas:

1. Empatizar: busca-se compreender profundamente o problema e o contexto dos usuários;
2. Definir: consiste em organizar os dados coletados na primeira etapa e identificar o desafio central que o projeto precisa resolver;
3. Idealizar: dedicada à geração de ideias criativas e soluções possíveis;
4. Prototipar: o protótipo é desenvolvido de forma rápida e simplificada para materializar as ideias;
5. Testar: permite validar os protótipos junto aos usuários;
6. Implementar: quando a solução é implementada.

Entretanto, apenas as etapas Idealizar, Prototipar e Testar (Figura 1) foram vivenciadas de forma aprofundada, pois o problema a ser solucionado e o público-alvo da solução já haviam sido pré-estabelecidos.

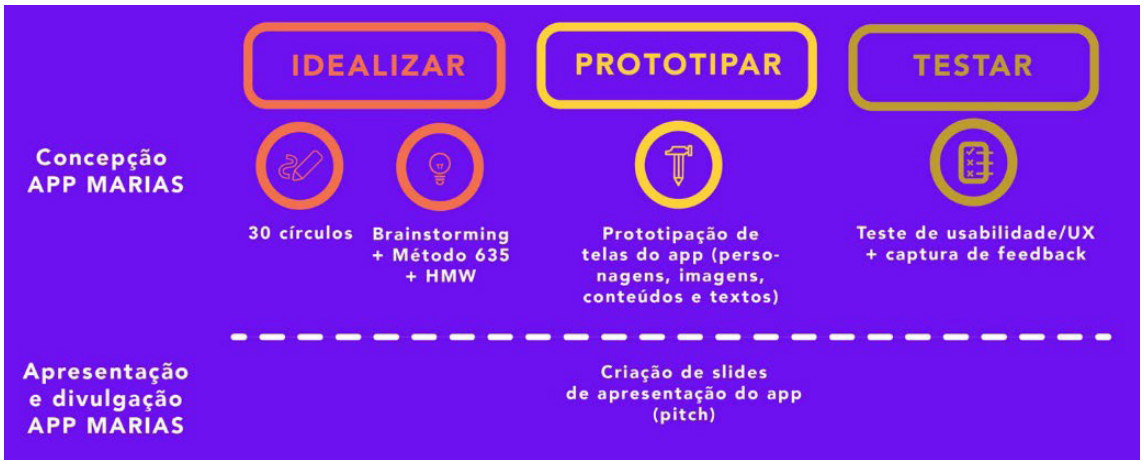


**FIGURA 1**. Fluxo da metodologia aplicada no laboratório. Fonte: Montagem dos autores.

Os encontros iniciavam geralmente com um desafio a ser solucionado. Ao final das atividades e dinâmicas, as jovens entregavam suas produções, que eram arquivadas e catalogadas pela equipe tutora. Além disso, a equipe registrava fotos em sala de aula, digitalizava textos e imagens que eventualmente eram criados de forma analógica e computava observações/depoimentos relevantes. Também foram preenchidos formulários de presença a cada encontro, que registravam a participação das jovens nas atividades.

Após a realização dos encontros com as jovens, a última etapa consistiu em analisar, por uma perspectiva qualitativa, todos os materiais catalogados ao longo das dinâmicas, integrando-os e destacando os levantamentos mais relevantes.

Aqui, se observou o Design participativo e como a colaboração das adolescentes ao longo das atividades de criação do app pode contribuir no combate à ESCCA, enquanto promove a inclusão digital e o sentimento de pertencimento das participantes.

Concluindo esta fase, foram levantadas algumas reflexões sobre quais seriam os pontos de melhoria da experiência participativa com as jovens e quais as contribuições gerais do trabalho.

### 3.1 Laboratório de Inovação: dinâmicas e atividades

Em se tratando de um laboratório de inovação, refletiu-se sobre a importância de estimular a criatividade e o pensamento inovador das participantes, ao mesmo tempo, em que eram apresentadas e exercitadas ferramentas digitais acessíveis, trabalhando com foco na inclusão digital e atuação futura no mercado de trabalho.

Um dos objetivos do laboratório era desenvolver um protótipo de aplicativo de combate à ESCCA. Desta maneira, ao longo dos encontros, seriam

trabalhadas habilidades técnicas, criativas, e - ao mesmo tempo - exercitados o senso de integração entre as jovens vítimas de exploração e o seu senso de pertencimento.

Para a etapa Idealizar, foram selecionados 3 métodos do processo de Design: aquecimento cerebral de 30 círculos, Brainstorming 635 e HMW (How Might We). O aquecimento cerebral "30 círculos" para estimular a criatividade na resolução de problemas, servindo como um "quebra-gelo" em dinâmicas de grupo (Lewrick; Link; Leifer, 2020). O intuito do Brainstorming 635 é gerar ideias de maneira colaborativa. Por último, o método HMW ajuda os designers a elaborar perguntas e desafios de maneira estruturada.

Na fase "Prototipar", foram utilizadas ferramentas variadas como papel e plataformas de IA gratuitas (ex: ChatGPT; Bing gerador de imagens e Canva). Os desafios propostos envolveram a geração de textos e imagens como parte da prototipação das telas do aplicativo e sua publicização.

Na etapa Testar, foram realizadas rodadas de testes em dupla, para favorecer uma análise mais profunda e variada. Os protótipos eram disponibilizados em aparelhos de celular distintos. Cada dupla recebia uma tabela para preencher (coleta de feedback), registrando informações como aspectos positivos do produto e os que precisavam ser melhorados. A tabela preenchida pelas jovens foi adaptada de um modelo intitulado "Feedback Capture Grid" da publicação "The Design Thinking Toolbox" (Lewrick; Link; Leifer, 2020). Além da captura de feedback, a equipe tutora conduzia perguntas para estimular uma avaliação criteriosa, além de realizar observações e registros das duplas interagindo com o protótipo.

## 4. Resultados e discussão

### 4.1Resultados

Nesta seção, apresentamos alguns dos resultados das atividades e dinâmicas descritas anteriormente (Figura 1), destacando os objetivos, funcionalidades e telas da última versão do aplicativo "Marias".

#### 4.1.1 IDEALIZAR

Como poderíamos combater o problema da ESCCA?

Algumas ideias geradas:

- Ter uma campanha em bairros para conscientizar as pessoas;
- Punir abusadores. Eles fazem a violência e continuam soltos;
- Educar as crianças nas escolas e projetos;
- Distribuição de cestas básicas para adolescentes vítimas;
- Auxiliar comunidades de baixa renda;

- Palestras com o objetivo de preparar os policiais para recebimento de denúncia;
- Panfletos para mostrar a importância de se prevenir (use camisinha!);
- Educar a população para parar de julgar as vítimas;
- Escutar mais as crianças e adolescentes;
- Organizar encontros para conversar mais sobre esse assunto com adolescentes e crianças;
- Ajudar crianças em atividades, seja esportivas ou na escola, para evitar que fiquem na rua;
- Os psicólogos e a polícia precisam de melhor treinamento para conduzir as situações de abuso;
- Ajudar vítimas a encontrar empregos.

Quais conteúdos e funcionalidades o aplicativo deve ter?
Algumas ideias geradas:

- Ter um mascote;
- Dicas de mulheres que já sofreram abuso e exploração;
- Vídeos motivacionais para vítimas;
- Jogos de comunicação com as vítimas;
- Ajudar a se cuidar;
- Poder ter segurança e privacidade;
- Orientar vítimas a encontrar o primeiro emprego;
- Cartilha e vídeo orientando sobre aborto;
- Ter chat para conversar com outras pessoas para se acalmar e espairecer;
- Rede social no app para vítimas fazerem amigas que passaram por algo parecido;
- Orientação bem explicativa sobre como se proteger;
- Acesso rápido a especialistas e psicólogas;
- Possibilidade de recebimento de denúncia com fotos, prints ou vídeos onde o app pede ajuda à DP mais próxima, fazendo a denúncia chegar mais rápido;
- Vídeos das pessoas que melhoraram usando o app;
- Conteúdos informativos relacionados a doenças sexualmente transmissíveis e cuidados pessoais, de forma descontraída;
- Tutoriais voltados para melhorar a autoestima, como dicas de maquiagem, cuidados com o cabelo, e outras práticas de autocuidado.

**FIGURA 2**. Imagens das atividades de Design propostas pelas participantes do projeto. Fonte: Montagem dos autores.

Em um dos encontros com as adolescentes, comentou-se sobre o app "PenhaS" (*Azmina, s.d*) que utiliza uma camuflagem de conteúdos de horóscopo para ocultar suas funcionalidades, voltadas ao apoio de mulheres em situação de abuso, a exemplo de Botão de Pânico. As adolescentes confirmaram a necessidade da camuflagem, para maior segurança e privacidade.

A partir dessas informações, surgiu a ideia de dar ao aplicativo o objetivo principal de promover o bem-estar físico, mental e emocional das mulheres, oferecendo uma abordagem de autocuidado.

### 4.1.2 PROTOTIPAR

Criação de personagens e imagens para representar a identidade do app. Algumas imagens geradas (Figura 3):

**FIGURA 3**. Imagens geradas por IA pelas participantes do projeto. Fonte: Montagem dos autores.

Prototipação de banners para apresentação do app a partir da ferramenta Canva (Figura 4):

**FIGURA 4**. Resultado do uso da ferramenta Canva pelas participantes. Fonte: Montagem dos autores.

### 4.1.3 TESTAR

Alguns feedbacks:

"Acho que o app deve funcionar sem internet"; "é melhor que o email não seja obrigatório e a denúncia sem o nome"; "o login deve perguntar a idade"; "as redes de apoio estão sem telefone. É bom já conectar direto". "quem não sabe ler não vai entender"; "gostei da tela inicial; "na tela que pergunta se você quer ser resiliente, segura, etc, era bom ter alguns textos explicando o que é porque muita gente não sabe o significado".

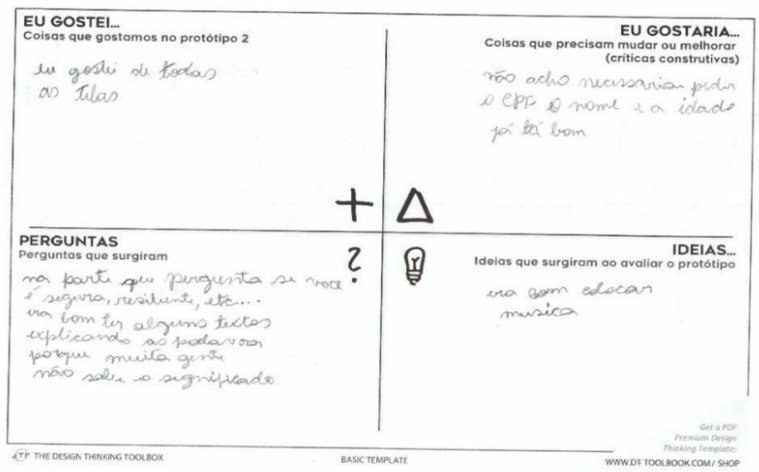


**FIGURA 5.** Exemplo de folha de feedback para teste dos protótipos (Lewrick; Link; Leifer, 2020). Fonte: digitalização dos autores.

O protótipo do app "Marias" (Figura 5), a partir de sua segunda versão, foi idealizado como um guia de autocuidado, enquanto oferece uma rede de apoio para mulheres vulneráveis e/ou em situação de violência sexual e ESCCA. Nele, todas as usuárias cadastradas (em condição de violência sexual, exploração ou não) terão acesso a conteúdos informativos de combate à violência sexual comercial, diálogo sigiloso, apoio, rede de acolhimento e botão de socorro.

A aplicação permite que, após a criação da conta, a usuária escolha seu traço de personalidade e estabeleça metas diárias, sejam elas voltadas para a saúde, profissional e outras áreas.

Também há seções que se propõem a contemplar histórias de vítimas e um mapa que exibe avatares das participantes mais próximas, sem detalhar a localização exata. Dessa forma, as usuárias podem perceber que há outras pessoas por perto, reforçando o senso de comunidade e apoio mútuo.

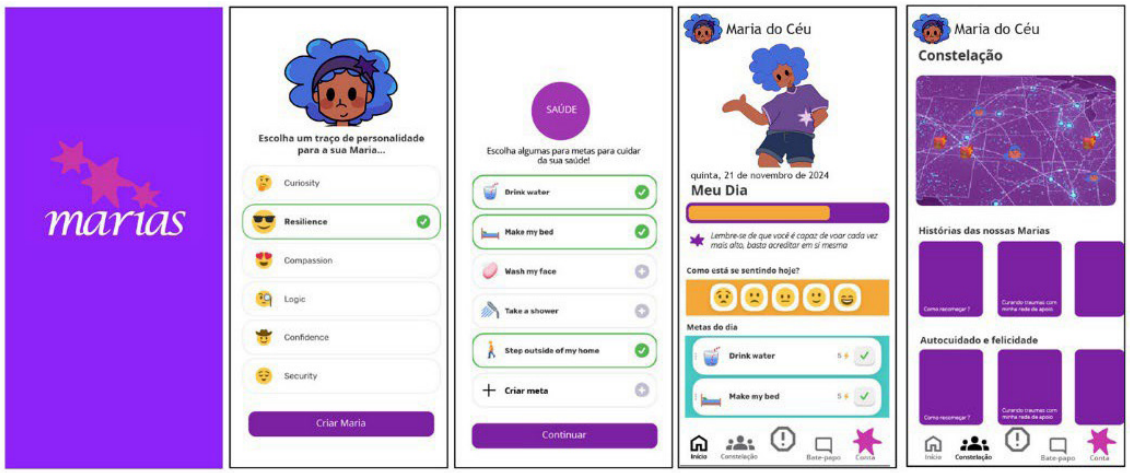


**FIGURA 6**. Telas de um dos protótipos criados com as participantes do projeto a partir de ferramentas online  e uso de colagens digitais de outras soluções como o app Finch (Google Play, s.d). Fonte: Montagem dos autores.

Dentre algumas melhorias e requisições em versões posteriores do protótipo sugere-se uma maior adequação a diretrizes de acessibilidade e a garantia dos direitos de privacidade e segurança das usuárias.

Devido ao cronograma de desenvolvimento, a aplicação não chegou em sua versão final.

### 4.2 Discussão

Acredita-se que a experiência de parceria entre a Unicap e o projeto Com. Direitos trouxe contribuições que vão além das mentorias e compartilhamentos de conhecimentos na esfera educacional. Os encontros promovidos pelo Laboratório de Inovação serviram como espaço de vivências para o desenvolvimento de um aplicativo e o exercício de atividades criativas e técnicas, mas também consistiram em um caminho para uma melhor compreensão das diferentes necessidades, expectativas e anseios das adolescentes.

As adolescentes também trouxeram opiniões contundentes sobre quais medidas o poder público deve tomar para ajudar a sociedade na prevenção e gestão da ESCCA. Considera-se ainda que os métodos de Design participativo, que possibilitaram situações de trabalho em equipe, serviram para criar um senso de união e pertencimento. Ao longo das atividades, foi possível observar o potencial de inspiração das jovens entre si que, ao falarem sobre práticas pessoais de hábitos saudáveis, despertaram o interesse das colegas, engajando diferentes trocas. Na dinâmica de simulação de metas de autocuidado, por exemplo, uma das jovens informou que costumava fazer escalda-pés com chás calmantes. Outra falou que anda de bicicleta com muita frequência e que isso a ajudava, tanto fisicamente como emocionalmente.

Depoimentos como esses são extremamente benéficos para a geração de influências positivas.

Com relação ao protagonismo das jovens durante as dinâmicas de Design, espera-se ter exercitado nelas o senso de autonomia e a conscientização sobre a sua importância no combate à ESCCA. No desenvolvimento do aplicativo, seguindo os princípios do Design participativo, os resultados mostraram o potencial das jovens participantes como idealizadoras criativas. A roda de autocuidado foi uma ideia proposta por uma das participantes, permitindo que o sistema gere a rotina diária de metas. Algumas delas também pensaram aspectos de gamificação, onde atividades realizadas bonificassem a evolução de seus avatares.

Os princípios de Paulo Freire, mencionados por Amaral, Maynart e Mazarotto (2022), foram fundamentais para estimular a consciência crítica e a autonomia das participantes. A abordagem do Design participativo, conforme descrita por Paes e Anastassakis (2016), mostrou-se eficaz ao incluir as adolescentes no centro do processo de criação, permitindo que suas vozes fossem ouvidas e valorizadas. Essa prática não apenas promoveu a inclusão digital, mas também reforçou o senso de pertencimento das jovens.

As participantes expressaram grande satisfação com as atividades, destacando a oportunidade de aprenderem sobre o desenvolvimento de aplicativos e a importância de criação de soluções para problemas sociais. Comentários como: "Foi muito bacana, tinha curiosidade sobre como se fazia um aplicativo" demonstram o impacto positivo do Laboratório em suas vidas. Pandora (nome fictício de uma participante) mencionou: "o que mais gostei foram as constelações, onde podemos conhecer as histórias de outras Marias, e a possibilidade de poder pedir ajuda". Leca (Idem) destacou que gostou do app, e de criar as bonecas. Gabrielly (Idem) expressou seu desejo de "ter mais dias na UNICAP". Esses depoimentos mostram que as atividades não só proporcionaram aprendizado técnico, mas também criaram um ambiente de acolhimento e pertencimento.

Além disso, o projeto também foi enriquecedor para toda a equipe de professores e alunos da Unicap, permitindo aos mesmos acessarem aprendizados variados, além de um senso de integração com a sociedade e a criação de soluções para seus problemas. Vale destacar que as questões éticas associadas ao trabalho com grupos vulneráveis devem garantir que todas as atividades sejam conduzidas com respeito, cuidado e confidencialidade.

## 5. Considerações finais

O problema de pesquisa do presente trabalho se concentra na integração do Design participativo, da inclusão digital e do pertencimento social no

contexto de enfrentamento à Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes no Brasil. O campo de estudo foi o Laboratório de Inovação da Unicap viabilizado pelo programa Com.Direitos e desenvolvido pela ONG Freedom Fund e instituições parceiras. O objetivo do laboratório envolveu etapas de capacitação no contexto de concepção de um aplicativo.

Os resultados demonstraram que a participação de adolescentes vítimas no processo de Design participativo pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de um aplicativo digital que ajude na prevenção da ESCCA, além de promover a inclusão digital e a capacitação das participantes, preparando-as para o mercado de trabalho. A implementação do Design participativo permitiu que as adolescentes fossem envolvidas ativamente, aplicando metodologias que estimularam a sua criatividade e expressão livre de ideias, resultando em um protótipo que reflete suas necessidades e perspectivas.

Os feedbacks das envolvidas indicam que iniciativas como essas as motivam a repensar seu papel como cidadãs de direito, capazes de fazer a diferença na sociedade. Comentários positivos sobre o projeto refletem o impacto significativo do Laboratório em suas vidas, promovendo não apenas aprendizado técnico, mas também um ambiente de acolhimento, reafirmando o discurso de Guilherme Ary Plonski (2017), "inovação é a criação de novas realidades".

Espera-se que o trabalho traga contribuições para o programa Com. Direitos, mas também para outros projetos de combate à ESCCA a serem construídos por organizações públicas ou privadas. Acredita-se ainda que ele fortalece a importância da sociedade agir de maneira integrada na resolução de problemas, assim como destaca o boletim publicado pelo Ministério da Saúde, da necessidade de articulação intersetorial dos órgãos federativos, bem como da sociedade civil para a proteção dos direitos das crianças e adolescentes (Brasil, 2024).

Por último, é fundamental que futuras pesquisas e projetos continuem a explorar e aprimorar o uso do Design participativo e das tecnologias digitais como ferramentas de transformação social, garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e valorizadas.

## Referências

A GENTE TRANSFORMA. **Maceió Mais Inclusiva**. Instituto A Gente Transforma, 2024. Disponível em: https://agentetransforma.org.br/projetos/maceio-inclusiva/sobre- o-projeto/. Acesso em: 12 dez. 2024.

AGENDA CULTURAL DO RECIFE. **Mostra Expressão da Liberdade**. Disponível em: https://agendaculturaldorecife.blogspot.com/2024/07/mostra-expressao-da-liberdade.html. Acesso em: 20 nov. 2024.

ALMEIDA, V. **Combate à exploração sexual comercial de crianças e adolescentes: uma análise no meio digital**. 2023. 54 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Serviço Social) – Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Serviço Social, Maceió, 2023.

AMARAL, M. L.; MAYNART, L.; MAZZAROTTO, M. **Paulo Freire e design participativo: contribuições, ausências e apagamentos**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 14., 2022, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Blucher, 2022. p. 5691-5711. DOI: 10.5151/ped2022-2554593. ISSN: 2318-6968.

AZMINA. **Penhas**. *S.d* Disponível em: https://azmina.com.br/projetos/penhas/. Acesso em 8 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Secretaria de Vigilância em Saúde**. Boletim Epidemiológico, v. 54, n. 08. Brasília: Ministério da Saúde, 2024. Disponível em: https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/boletins/epidemiologicos/edicoes/2023/boletim-epidemiologico-volume-54-no-08. Acesso em: 12 dez. 2024.

CAMARGO, L; FAZANI, A. **Explorando o Design Participativo como Prática de Desenvolvimento de Sistemas de Informação**. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, Ribeirão Preto, Brasil, v. 5, n. 1, p. 138–150, 2014. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v5i1p138-150. Disponível em: https://revistas.usp.br/incid/article/view/64103.. Acesso em: 10 nov. 2024.

CLEMENTE, F; DE MELO, D. **Raça, gênero, sexualidade e classe social: análise dos documentos nacionais sobre o crime de ESCCA**. In: MENDONÇA, Valeria Nepomuceno Teles de (org.). Exploração sexual comercial de crianças e adolescentes no Brasil. Rio de Janeiro: Autograa, 2023. p. 150-180.

DE MELO, D; NASCIMENTO, F; CLEMENTE, F; MENDONÇA, V. **Percurso metodológico de uma pesquisa multimodal: apontamentos e reflexões**. In: MENDONÇA, Valeria Nepomuceno Teles de (org.). Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes no Brasil. Rio de Janeiro: Autograa, 2023. p. 20-43.

FERNANDES, D. T.; TEIXEIRA, M. R. C.; ALVES, P. C. B. de A.; PEREIRA, B. M.; LIMA, A.I. O. **Um olhar da psicologia sobre a violência sexual contra crianças e adolescentes: uma revisão integrativa**. Research, Society and Development, v. 11, n. 15, p. e361111537209, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i15.37209. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/37209. Acesso em: 13 nov. 2024.

FREEDOM FUND. **Um holofote sobre vítimas invisíveis: crianças em situação de exploração sexual comercial na RMR, Pernambuco, Brasi**l. Freedom Fund, 2023. Disponível em: https://www.freedomfund.org/app/uploads/2024/03/csecprevalencebrazil-2023-05.pdf. Acesso em: 12 dez. 2024.

GOOGLE PLAY. **Finch**. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.finch.finch&hl=pt_BR. Acesso em 13 nov. 2024.

IBARRA, M, C. **O Design Por Não-Designers (DND): As Ruas De Belo Horizonte como inspiração para o design**. 2014. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Design), Universidade do Estado de Minas Gerais.

INSTITUTO A GENTE TRANSFORMA. **Sobre o Projeto Maceió Inclusiva**. Disponível em: https://agentetransforma.org.br/projetos/maceio-inclusiva/sobre-o-projeto/. Acesso em: 12 dez. 2024.

INSTITUTO ALIANÇA. **Com.Direitos**, *s.d*. Disponível em: https://institutoalianca.org.br/com-direitos/. Acesso em: 12 dez. 2024.

INSTITUTO ALIANÇA. **Relatório 2021**. 2021. Disponível em: http://www.institutoalianca.org.br/pdfdoc/relatorio_2021.pdf. Acesso em: 12 dez. 2024.

LEWRICK, M; LINK, P; LEIFER, L. **The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods**. New Jersey: Wiley, 2020.

LIVINGSTONE, S.; MASCHERONI, G.; STAKSRUD, E. **European research on children's internet use: assessing the past and anticipating the future**. New Media & Society,, v. 20, n. 3, p. 1103-1122, 2018. DOI: 10.1177/1461444816685930.

LUCENA, A. **Governo discute soluções para combater violência sexual contra crianças com ONG internacional**. Diario de Pernambuco, Recife,

18 jul. 2024. Disponível em: https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/vidaurbana/2024/07/governo- discute-solucoes-para-combater-violencia-sexual.html. Acesso em: 12 dez. 2024.

MANZINI, E. Design, **When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015.

MENDONÇA, F; DE MELO, D; NASCIMENTO, F; CLEMENTE, F. **Pesquisa sobre o Enfrentamento à Exploração Sexual Comercial de Crianças e Adolescentes no Brasil**. Resumo executivo. 2023. p. 21-48. Disponível em: https://www.nottingham.ac.uk/research/beacons-of-excellence/rights-lab/resources/reports-and-briefings/2023/july/addressing-the-commercial-sexual-exploitation-of-children-and-adolescents-in-brazil-final-executive-report-portuguese.pdf. Acesso em 8 nov. 2024.

MORAN, K; BROWN, M. **Design thinking: study guide**. 2024. Disponível em: https://www.nngroup.com/articles/design-thinking-study-guide/. Acesso em: 29 nov. 2024.

NEVES, A. **Paradigmas do Design**. O Design transforma futuros desejáveis em presentes realizáveis. 2024.

NORMAN, D. **Design for a better world**. Massachusetts: MIT Press, 2023.

PAES, L; ANASTASSAKIS, Z. **Reflexões sobre processos colaborativos de design**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, São Paulo. Anais... São Paulo: Blucher, 2016. Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2, p. 936–946. DOI: 10.5151/despro-ped2016-0080. ISSN 2318-6968

PERNAMBUCO. Secretaria de Planejamento, Gestão e Desenvolvimento Regional. **Juntos pela Segurança**. Recife: Secretaria de Planejamento, Gestão e Desenvolvimento Regional, 2024. Disponível em: https://www.seplag.pe.gov.br/prioridades/43-prioridades/41-juntos-pela-seguranca. Acesso em: 12 dez. 2024.

PLONSKI, G. **Inovação em transformação**. Estudos Avançados, v. 31, n. 90, p. 7–21, 2017. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/137882. Acesso em: 12 dez. 2024.

RICALDONI, E.; REZENDE, R. **Design para a transformação social: elaboração de um negócio social no sistema prisional**. 2020.

SAFERNET. **Safernet recebe recorde histórico de novas denúncias de imagens de abuso e exploração sexual infantil na internet**. SaferNet Brasil, 2023.

SILVA, E; ALMEIDA, D. **Effect of early treatment with ivermectin among patients with Covid-19**. New England Journal of Medicine, 2022.

SILVA, N. **Abordagens participativas para o design: metodologias e plataformas sociotécnicas como suporte ao design interdisciplinar e aberto a participação**. 2012. 67 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

**Como referenciar**

ALVES, Cecilia; CARVALHO, Breno. Design Participativo no combate à Exploração Sexual de Crianças e Adolescentes: Laboratório de Inovação da Unicap. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, pp. 378-400, jul./2025. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.88611

Copyright © 2025 Cecilia Alves, Breno Carvalho

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 13/12/2024 | Aceito em 05/05/2025