



SALVAGUARDA BASEADA NA COMUNIDADE

JOGO DE FERRAMENTAS VISUAIS

Autores: Desirée Bartosiak,
Ceri Cockram e Leigh Heale,
responsáveis pelo projecto

Agradecimentos

Os materiais foram criados pela agência de design Rooftop em parceria com Habitat para a Humanity International, Oxfam International e WaterAid. Este produto foi viabilizado em parte pelo apoio da InterAction.

Os autores gostariam de expressar a sua gratidão pelo contributo continuado da InterAction para o aumento da capacidade de salvaguarda do sector e do empenhamento em proteger aqueles que procuramos servir. Agradecemos também à Translators Without Borders o seu apoio com as múltiplas revisões e o contributo dos seus conhecimentos especializados em traduções. Finalmente, este projecto não teria sido possível sem as 110 partes interessadas que representam mais de 25 países e um vasto leque de especializações e contribuíram com as suas opiniões e revisões de valor inestimável durante todo o processo de desenvolvimento.

Limitações - Temos também de reconhecer que houve restrições significativas no processo de desenvolvimento deste jogo de ferramentas devido à pandemia global de COVID-19, que limitou as deslocações e o acesso, sobretudo para as consultas às comunidades. Como tal, os autores reconhecem que isto irá provavelmente resultar na necessidade de mais revisões para assegurar que as necessidades das comunidades são devidamente atendidas.

O que é o jogo de ferramentas?

Todas as agências de ajuda humanitária e desenvolvimento têm a obrigação de prevenir a exploração sexual, o abuso e o assédio (PSEAH) do seu pessoal assim como das comunidades que servem, também chamada uma obrigação de Salvaguarda. No seguimento do vídeo [“O abuso não tem desculpa”](#) criado pela InterAction e Translators Without Borders, este jogo de ferramentas foi criado como recurso a ser usado pelas agências como um meio visual de comunicar com as comunidades afectadas sobre mensagens de salvaguarda importantes. O objectivo último deste jogo de ferramentas é ajudar as comunidades a adquirir consciência plena dos seus direitos relativamente a exploração sexual, abuso e assédio e promover uma cultura em que as pessoas possam falar abertamente de quaisquer preocupações que tenham.

O jogo de ferramentas consiste em diferentes representações visuais de mensagens de salvaguarda importantes derivadas dos [Seis Princípios Fundamentais Relacionados com Exploração Sexual e Abuso do IASC](#), assim como orientação sobre como aplicar estas ferramentas visuais. Foi concebido para um público internacional e pode, de um modo geral, ser aplicado a culturas e níveis de alfabetização diferentes com as variações sugeridas. Foi especificamente concebido para utilização pelas agências e organizações que lidam directamente com comunidades internacionais em contextos de ajuda humanitária e desenvolvimento.

Este jogo de ferramentas é um recurso de fonte aberta, editável e gratuito.

O que se encontra no jogo de ferramentas?

- 11 mensagens chave com 29 representações visuais correspondentes (PDF)
- 29 representações visuais sem o texto das mensagens chave (PDF)
- Ficheiros Adobe Illustrator editáveis para representações visuais (com e sem texto) e elementos de fundo intercambiáveis
- Versões emolduradas dos cartazes (sem texto) com espaço para inserir s mecanismos de participação relevantes para o contexto (PDF)
- Documento de orientação e manual técnico do jogo de ferramentas
- Versões em Powerpoint das imagens com texto, para permitir uma edição fácil de mensagens chave em idiomas diferentes

Representações visuais e mensagens correspondentes

É apresentado a seguir um exemplo de representação visual para cada uma das 11 mensagens chave. É de notar que existem múltiplas versões de cada representação visual no jogo de ferramentas.



Os trabalhadores de ajuda humanitária não podem ter relações de natureza sexual com membros da comunidade



Os trabalhadores de ajuda humanitária não podem pedir ou aceitar subornos em troca de emprego



Os trabalhadores de ajuda humanitária nunca podem pagar por sexo



Os trabalhadores de ajuda humanitária nunca podem ter relações de natureza sexual com pessoas que tenham menos de 18 anos



As organizações de ajuda humanitária incentivam a apresentação de queixas - Há formas seguras de fazer uma queixa



Os trabalhadores de ajuda humanitária nunca podem assediar as pessoas





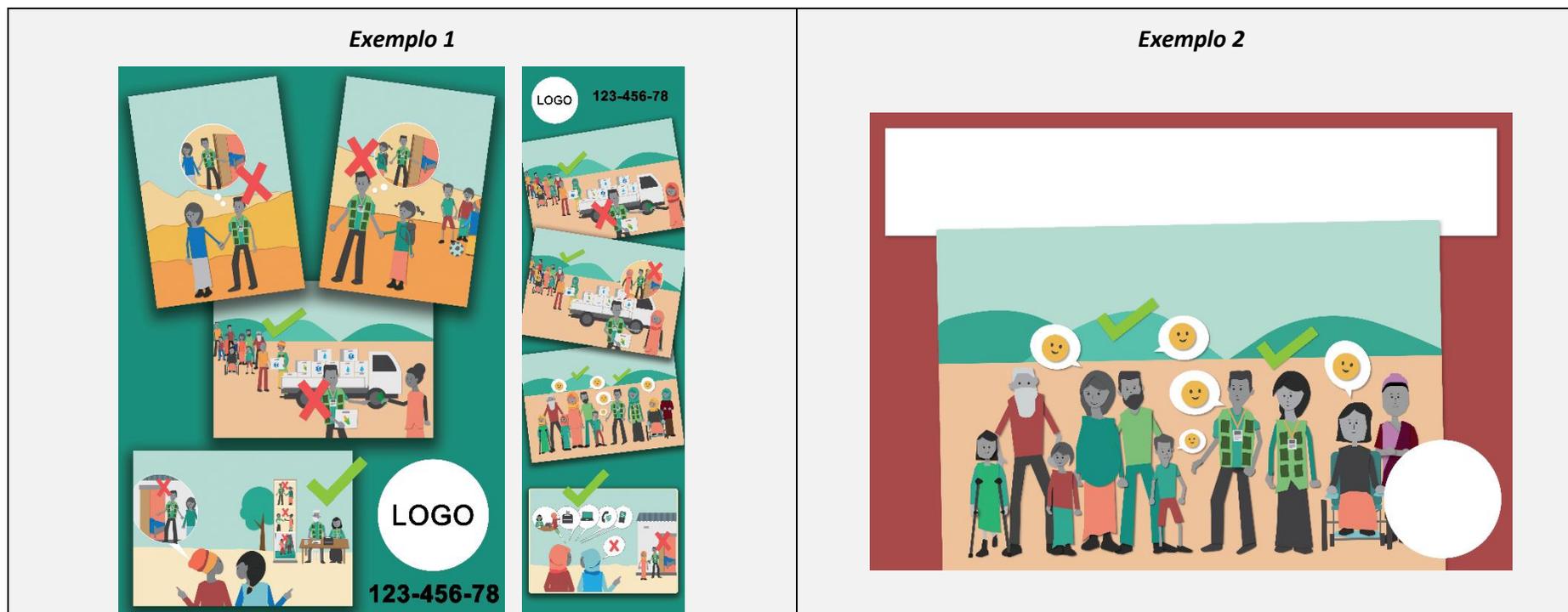
Como utilizar o jogo de ferramentas

Este jogo de ferramentas contém 11 representações visuais e mensagens correspondentes, cada uma com pelo menos duas variantes - algumas têm até seis variantes para ter em conta as necessidades de contexto e sensibilidade situacional (por ex. eliminando estereótipos de género de “agressores” vs. “sobreviventes”). As representações visuais podem ser usadas com ou sem texto. De momento, as mensagens estão em Inglês mas serão adicionadas outras línguas conforme o financiamento permita para uma aplicação mais vasta a nível global.

Este jogo de ferramentas não pretende ser um recurso isolado, mas antes um recurso de Informação, Educação e Comunicação (IEC) que acompanhe os esforços mais amplos de formação/sensibilização nas comunidades. Para máxima eficácia, deve idealmente ser usado juntamente com outros recursos de formação para salvaguarda, como o vídeo [“O abuso não tem desculpa”](#), e integrado em mecanismos de feedback baseados na comunidade. Antes da sua utilização, recomendamos vivamente que seja dada formação ao pessoal nestes recursos e que as organizações se preparem para responder a eventuais queixas ou conversas que possam surgir em resultado do seu uso.

Se bem que, para máxima eficácia, o público para as representações visuais e mensagens seja determinado pelas populações alvo da organização ou do projecto, o jogo de ferramentas foi concebido para utilização num contexto comunitário/de projecto e é apropriado para diversos níveis de alfabetização. Incentivamos a utilização complementar dos recursos tanto na comunicação dinâmica entre o pessoal e as comunidades (por ex. incluídos em conversas com os líderes das comunidades ou em reuniões de beneficiários) como em suportes estáticos (por ex. um cartaz afixado num local de projecto).

O jogo de ferramentas pode ser usado para criar múltiplas representações visuais de salvaguarda (exemplo 1) como parte de um pacote mais vasto de mensagens comunitárias (por ex. utilizando várias representações visuais juntas num slide de formação), ou as representações podem ser usadas para criar um elemento visual autónomo (exemplo 2 - uma única representação visual num cartaz). As representações visuais destinam-se a ser usadas com ou sem o texto que as acompanha e são fornecidos ambos os formatos.



O jogo de ferramentas é editável (em Adobe Illustrator) e pode ser adaptado para diversos contextos e requisitos - por exemplo, o fundo das imagens pode ser mudado, podem trocar-se as personagens e pode-se adicionar texto. Isto exigirá conhecimentos de Adobe Illustrator por parte do utilizador e a adesão ao Manual Técnico que se encontra no Anexo 1 deste documento.

Incentivamos vivamente todas as agências e organizações a inserirem os seus respectivos mecanismos de participação relevantes quando utilizarem as representações visuais, por exemplo (mas sem limitação) números para contacto, e-mails, informação de pontos focais.

O jogo de ferramentas foi concebido para poder ser usado em formato electrónico e impresso. Todos os ficheiros de impressão são de tamanho A3.

Como aceder ao jogo de ferramentas

O jogo de ferramentas pode ser acedido através do site da InterAction na internet <https://www.interaction.org/blog/launching-the-safeguarding-community-visual-toolkit/>, de onde podem ser descarregados os diferentes recursos e formatos de ficheiro.



Lista de Anexos

- **Anexo 1: Manual do Utilizador** – como utilizar e editar as imagens em todo o seu potencial e de acordo com as directrizes de edição permitida
- **Anexo 2: Perguntas frequentes e respostas**

Anexo 1: Manual do Utilizador



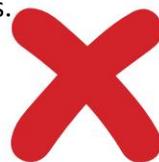
**SALVAGUARDA
BASEADA NA
COMUNIDADE**
Jogo de Ferramentas
Visuais

DISTORÇÃO/DIMENSIONAMENTO

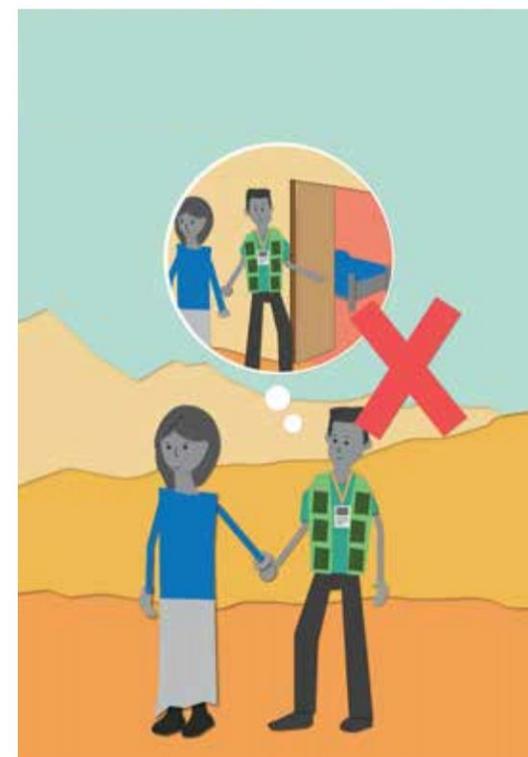
- As imagens **nunca** devem ser distorcidas ou esticadas.
- As imagens têm de ser usadas nas proporções em que são fornecidas.



Exemplo distorcido



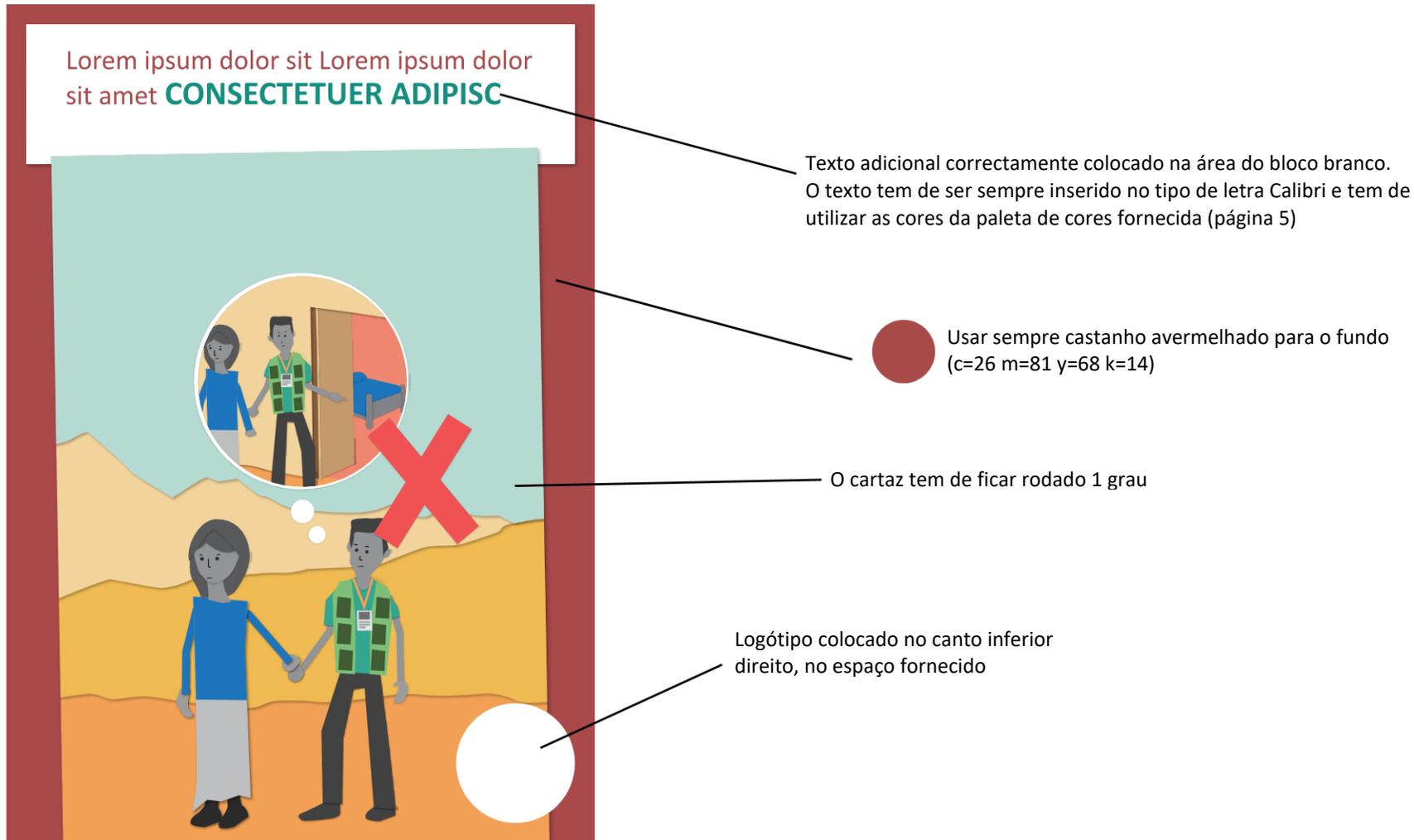
Exemplo esticado



Aplicação correcta
(conforme fornecido)

INSERÇÃO DE LOGÓTIPOS E MECANISMOS DE PARTICIPAÇÃO ADICIONAIS

- Todos os logótipos e todo o texto adicionado ao cartaz têm de ser colocados nas áreas em branco
- O logótipo adicional tem de aparecer no círculo em branco que foi colocado para assegurar que não interfere com os elementos gráficos
- Devem apenas ser usados logótipos de alta resolução
- Todo o texto adicional tem de ser colocado na caixa branca ao cimo da página



INSERÇÃO DE LOGÓTIPOS E MECANISMOS DE PARTICIPAÇÃO ADICIONAIS

- Ver exemplos de logótipos e texto correctamente aplicados



APLICAÇÃO DE CORES

- As cores nunca devem ser alteradas ou modificadas de qualquer que seja a forma
- Mantenha sempre as cores das imagens como fornecidas



Cores fornecidas



Manipulação de cores



APLICAÇÃO DO TIPO DE LETRA

- Têm de ser usados tipos de letra específicos para os cabeçalhos e para o corpo de texto
- Tem de ser usado Raleway Semi Bold para todos os cabeçalhos (fornecido para descarregar)
- Tem de ser usado Calibri Regular para todo o corpo de texto adicional
- O tamanho do tipo de letra do corpo de texto nunca deve ser inferior a 10
- Nunca usar tipos de letra adicionais
- A cor do tipo de letra tem de ser sempre azul-atlântico (conforme fornecido na imagem do cartaz

RALEWAY SEMI-BOLD
(CABEÇALHOS)

AID ORGANISATIONS ENCOURAGE
EVERYONE TO REPORT ABUSE

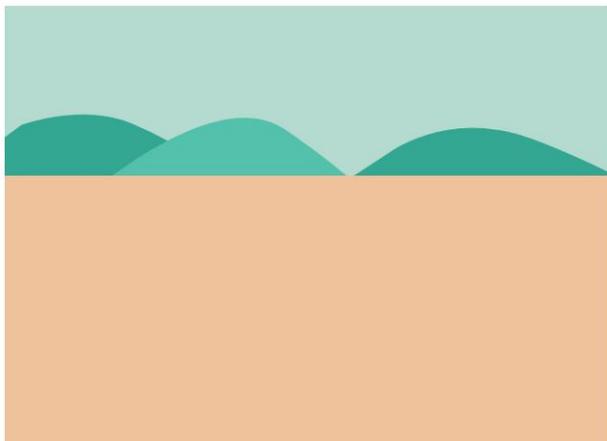
Omnietur aut utasim erchici aut pligent dolor mint etur sequo moloratusam nisit magnis estium volut erum que raepe que necepro molorios inulles editest, quo beatiis reperum lanis delitat optatur, corate dolor a doluptatit aut quo ideliti oribuscita aut ea quid utem quam.

AZUL-ATLÂNTICO
(C=100 M=95 Y=5 K=0)

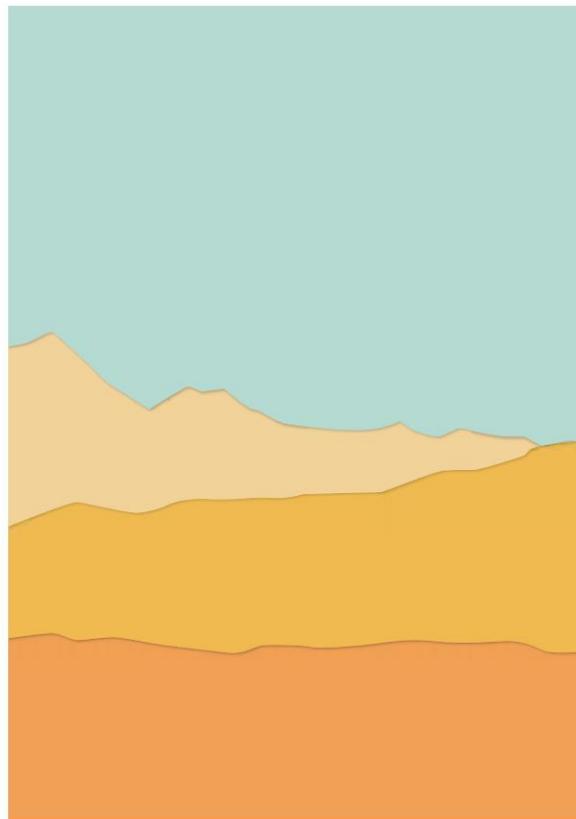
CALIBRI REGULAR
(CORPO DE TEXTO)

FUNDOS

- As seguintes miniaturas de imagem mostram vários fundos que podem ser usados (disponíveis como ficheiros AI)



CONTEXTO DE EXTERIOR 1



CONTEXTO DE EXTERIOR 2



CONTEXTO URBANO



CONTEXTO DE CASA DE BAIXOS RENDIMENTOS



CONTEXTO RURAL

PERSONAGENS

- É a seguir apresentada uma selecção de personagens usadas nos cartazes



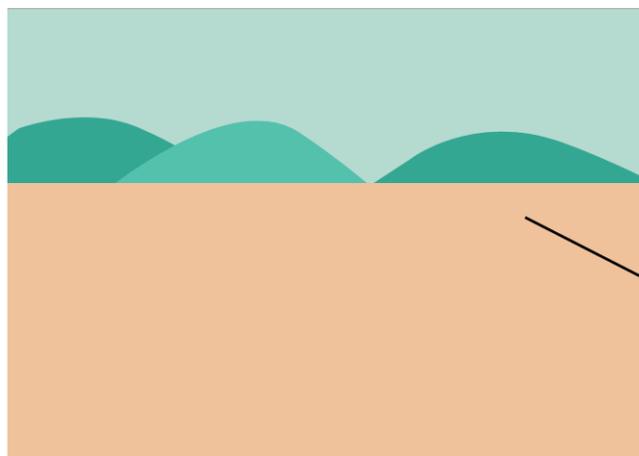
Trabalhadores de ajuda humanitária



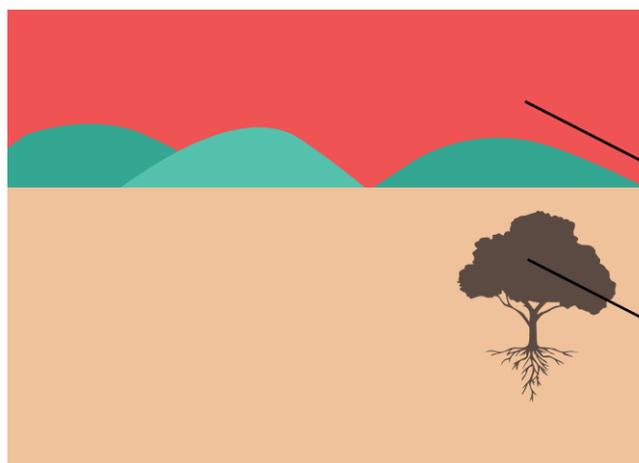
Membros da comunidade

O QUE DEVE E NÃO DEVE SER FEITO NA EDIÇÃO

- O fundo de cada imagem pode ser trocado, mas os outros elementos não devem ser manipulados de qualquer que seja a forma
- As personagens usadas em primeiro plano podem ser trocadas (por exemplo, um idoso pode ser substituído por uma criança), mas as acções e os movimentos não devem ser alterados de qualquer que seja a forma
- **Quaisquer dúvidas relacionadas com as directrizes de edição podem ser enviadas para o seguinte endereço de e-mail: denna@rooftop.co.za**
- **Podem ser pedidos personagens, fundos e elementos adicionais utilizando o e-mail acima, para contextualizar mais os gráficos**



Fundo padrão



Não mude as cores

Não acrescente novos elementos gráficos



Personagem padrão



Manipulação do design e acções da personagem

INFORMAÇÃO TÉCNICA

- Os cartazes são fornecidos em dois formatos de ficheiro: PDF e AI
- Os ficheiros PDF são fornecidos para impressão
- Os ficheiros AI são fornecidos para poderem ser editados em Adobe Illustrator
- Os cartazes são fornecidos em três opções:
 - Com texto de cabeçalho
 - Sem texto de cabeçalho
 - Num formato de cartaz pronto a usar com espaço para colocar logótipos e texto adicional (por ex. mecanismos de participação)
- Todos os gráficos são fornecidos nos formatos CMYK e A3
- Para além disto, as imagens de fundo usadas nos gráficos são fornecidas como ficheiros separados

Anexo 2: Perguntas frequentes e respostas

1. E se eu quiser customizar mais?

Se bem que as representações visuais tenham sido concebidas para poderem ser usadas de forma tão universal quanto possível, podem ser mais contextualizadas utilizando os ficheiros Adobe Illustrator fornecidos e os elementos de fundo intercambiáveis, em conformidade com o Anexo 1: Manual Técnico. Contudo, se quiser customizar ainda mais as imagens (por ex. criando personagens e cenários diferentes ou representações visuais completamente novas para mensagens diferentes), pode contactar a empresa de design, Rooftop, através do respectivo site www.rooftop.eu.

Se criar novas representações visuais e recursos do jogo de ferramentas, pedimos-lhe que, no espírito deste projecto de fonte aberta, esses novos materiais sejam partilhados com a InterAction para poder ser considerada a sua inserção no jogo de ferramentas para aplicação e utilização mais vasta em todo o sector.

2. E se eu precisar das mensagens noutra língua?

O jogo de ferramentas está de momento disponível em Inglês. No entanto, estão a ser feitas traduções e, à medida que estejam disponíveis, serão adicionadas ao jogo de ferramentas. Se precisar do jogo de ferramentas traduzido para outra língua que não esteja ainda disponível, pode contactar a Translators Without Borders através do site www.translatorswithoutborders.org para fazer o pedido.

Pedimos que, no espírito deste projecto de fonte aberta, as novas traduções obtidas sejam partilhadas com a InterAction para poder ser considerada a sua inserção no jogo de ferramentas para aplicação e utilização mais vasta em todo o sector.

3. O jogo de ferramentas será actualizado?

O jogo de ferramentas foi originalmente publicado em Fevereiro de 2021. Existem planos para o rever em 2022, sujeito aos recursos das organizações contribuintes. Se tem feedback sobre o jogo de ferramentas ou sugestões para como actualizá-lo, envie-as para: safeguarding@wateraid.org

4. Que agradecimentos têm de ser incluídos ao utilizar o jogo de ferramentas?

Quando os cartazes forem usados para trabalho com a comunidade, não será necessária qualquer referência ou qualquer agradecimento. Quando utilizar este jogo de ferramentas para formação, por exemplo, inclua o nome completo do recurso (Salvaguarda Baseada na Comunidade - Jogo de Ferramentas Visuais 2021) e a respectiva localização para que outras pessoas possam aceder ao recurso completo.