

## S.O.S WOMAN

Jéssica Caroline Aponte Arce, Natasha Andrade Garcia, Wellington Miarro Ferreira

EE WALDEMIR BARROS DA SILVA – CAMPO GRANDE - MS

minyong122116@gmail.com, natashaeandrade@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com

Área/Subárea: Ciências da Computação / Tecnologia da Informação

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

**Palavras-chave:** mulheres, empoderamento, igualdade, violência de gênero, direitos das mulheres, capacitação, inclusão.

### Introdução

De acordo com Cruz (2019), as diversas formas de violência enfrentadas pelas mulheres podem resultar em múltiplas consequências para sua saúde física e mental, podendo inclusive demandar assistência médica. Estas situações podem afetar a qualidade de vida da mulher e ter impactos na sociedade em geral. Além da busca por cuidados médicos devido à violência, é possível que as mulheres vítimas dessa situação apresentem uma percepção menos favorável de sua saúde em comparação com aquelas que não sofreram agressões.

As ações violentas geram variados efeitos na vida das mulheres, independentemente de idade ou status social. Vinte anos atrás, as diversas formas de violência dirigidas a mulheres, incluindo discriminação, violência física, psicológica, econômica e sexual, foram identificadas como prevalentes. Além disso, o tráfico de meninas e mulheres para fins sexuais foi considerado uma das violações mais persistentes dos direitos e da dignidade feminina. Esses efeitos abrangem desde sequelas físicas até traumas e outras consequências psicológicas, frequentemente resultando em um fardo maior para a sociedade como um todo, uma vez que as mulheres agredidas tendem a enfrentar baixa autoestima e, muitas vezes, problemas de saúde que limitam ou impossibilitam sua participação em atividades laborais (Cruz, 2019).

De acordo com Pires (2021), a abordagem educacional com um viés crítico, que confronta práticas discursivas que exercem violência de maneira evidente ou oculta, pode se apresentar como uma estratégia para empoderar as mulheres, fortalecendo sua expressão, participação e presença nos âmbitos públicos e privados, em prol da cidadania. Essa abordagem se baseia na natureza inventiva do jogo, que se alinha com uma educação questionadora e estimula a imaginação reflexiva, em contraponto aos métodos pedagógicos convencionais.

Portanto, o projeto "S.O.S Woman" tem como objetivo principal abordar a temática da violência contra a mulher por meio de uma narrativa interativa e envolvente, buscando conscientizar e informar os jogadores sobre os diferentes tipos de violência que as mulheres podem enfrentar em relacionamentos. Através de simulações e escolhas feitas

pelo jogador, o jogo procura oferecer uma experiência educativa que permita aos participantes compreender as nuances das violências implícitas e explícitas.

### Metodologia

A metodologia do projeto "S.O.S Woman" compreende uma abordagem multifacetada para atingir seus objetivos. Inicialmente, será desenvolvida uma narrativa interativa baseada em cenários realistas de violência contra a mulher, abrangendo diversos tipos de abuso. A implementação de escolhas contextualizadas permitirá aos jogadores explorar diferentes desdobramentos das situações, enquanto elementos visuais e interativos, como botões e imagens, enriquecerão a experiência do usuário. Em seguida, o jogo será submetido a testes de usabilidade e avaliação por especialistas em psicologia e educação para otimizar sua eficácia educativa e emocional. Por fim, a disseminação do jogo em ambientes educacionais e plataformas de jogos visará medir sua influência na conscientização, conhecimento e mudanças de atitude dos jogadores em relação à violência contra a mulher, por meio de análises qualitativas e quantitativas de feedback e comportamento dos usuários.

### Resultados e Análise

Espera-se que o projeto "S.O.S Woman" alcance resultados significativos no tocante à conscientização e compreensão das diversas formas de violência contra a mulher. Através de uma abordagem interativa e envolvente, espera-se que os jogadores adquiram conhecimento sobre as dinâmicas dessas violências em relacionamentos e desenvolvam empatia pelas vítimas, potencialmente influenciando mudanças positivas nas atitudes sociais e na prontidão em buscar intervenção e apoio. Ademais, o uso pedagógico do jogo em contextos educacionais poderia fortalecer a educação preventiva e sensibilizar crianças e adolescentes para a inaceitabilidade da violência contra a mulher, impactando as gerações futuras.

### Considerações Finais

O jogo "S.O.S Woman" concebido com a intenção de conscientizar e informar, é projetado para desempenhar um papel construtivo na sociedade. Através da experiência interativa, os participantes terão a oportunidade de adquirir

conhecimento sobre os diferentes tipos de violência contra mulheres, compreender a dinâmica dessas formas de violência dentro de relacionamentos e familiarizar-se com as respostas das mulheres envolvidas nesses contextos adversos. Além disso, o jogo tem potencial para ser incorporado ao ambiente educacional, sendo utilizado como uma ferramenta pedagógica eficaz, possibilitando aos estudantes a assimilação desses conceitos.

Adicionalmente, há uma perspectiva que sugere que o uso educacional do jogo poderia impactar positivamente crianças e adolescentes que testemunham tais situações em seus lares. Ao se conscientizarem por meio do jogo de que a "violência contra a mulher" é uma conduta equivocada, poderiam desenvolver uma compreensão mais sólida da inaceitabilidade dessas ações e, conseqüentemente, buscar ajuda ou intervenção quando confrontados com tal cenário.

### Agradecimentos

Desejo expressar minha profunda gratidão a todos aqueles que desempenharam um papel crucial neste projeto. Seja por meio de orientação, apoio contínuo ou colaboração direta, cada esforço despendido foi essencial para a realização de nossos objetivos.

### Referências

CRUZ, Mércia Santos; IRFFI, Guilherme. Qual o efeito da violência contra a mulher brasileira na autopercepção da saúde?. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 24, p. 2531-2542, 2019.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia et al. Jogabilidade, aprendizados e emoções no jogo Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 26, p. 3277-3288, 2021.

#### APOIO



#### REALIZAÇÃO

