



Jogo Violetas: a perspectiva dos profissionais que participam do enfrentamento da violência contra a mulher*

Board Game *Violetas*: the perspective of professionals addressing violence against women

Juego Violetas: la perspectiva de los profesionales que participan del enfrentamiento de la violencia contra la mujer

Como citar este artigo:

Fornari LF, Fonseca RMGS. Board Game *Violetas*: the perspective of professionals addressing violence against women. Rev Esc Enferm USP. 2021;55:e20200238. doi: <https://doi.org/10.1590/1980-220X-REEUSP-2020-0238>

 Lucimara Fabiana Fornari¹

 Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca²

* Extraído da tese “Potencialidades e limites do Jogo Violetas para o enfrentamento da violência de gênero”, Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, 2019.

¹ Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, São Paulo, SP, Brasil.

² Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva, São Paulo, SP, Brasil.

ABSTRACT

Objective: To analyze the potentialities and limits of the board game *Violetas* to address violence against women, from the perspective of the professionals who work in assisting the victims. **Method:** This is an interventional study with a qualitative approach. Thirty professionals from the *Casas da Mulher Brasileira* (Brazilian Women's Houses) in Brasília, Campo Grande and Curitiba participated. Data collection was carried out during Critical-Empowerment Workshops. Data were subjected to thematic content analysis with the support of the software webQDA. **Results:** As potentialities, the professionals mentioned the game design, the collaborative participation, and the ludicity as learning facilitators, stimulating reflections on the visibility of violence, assistance to victimized women, and the articulation of the supportive network services. As limitations of the study, the lack of familiarity with games, the understanding of the rules, and some issues contained in the game were mentioned. **Conclusion:** The game proved to be a powerful educational strategy for the training and qualification of the professionals involved in the supportive network.

DESCRIPTORS

Violence Against Women; Games Experimental; Gender and Health; Nursing Care; Education.

Autor correspondente:

Lucimara Fabiana Fornari
Av. Dr. Enéas de Carvalho Aguiar,
419, Cerqueira César
CEP 05403-000 – São Paulo, SP, Brasil
lucimaraforfari@usp.br

Recebido: 22/06/2020
Aprovado: 24/03/2021

INTRODUÇÃO

A violência contra a mulher é uma ameaça aos direitos humanos, prevalente e sistemática. Pela sua incidência generalizada, pode ser considerada pandemia, com grave impacto nas áreas da saúde, bem-estar, educação e economia⁽¹⁾. Diante dessa magnitude, o enfrentamento foi considerado prioritário para o desenvolvimento sustentável, uma vez que a Agenda 2030 propõe como quinto objetivo alcançar a igualdade de gênero e empoderar mulheres e meninas, com vista à eliminação de todas as formas de violações no contexto da vida pública e privada⁽²⁾.

Tal eliminação envolve ações para prevenção e enfrentamento do problema. Revisão sistemática com meta-análise, relacionada à efetividade das intervenções para a prevenção da violência doméstica em países de baixa e média renda, constatou a necessidade de ações informativas, educativas e comunicativas como mecanismos para transformar as normas tradicionais de gênero nos diversos setores da sociedade, incluindo saúde, política, pesquisa, religião e mídia⁽³⁾.

Para tanto, há necessidade de formação e qualificação dos profissionais envolvidos no atendimento às mulheres em situação de violência, pois têm importante papel na identificação e abordagem do problema. Estudos revelam que a ausência de estratégias educativas nessa abordagem é um problema tanto no ensino de graduação⁽⁴⁾ como nos programas de educação continuada⁽⁵⁾. A falta de compreensão e a presença de atitudes e comportamentos discriminatórios são barreiras para o apoio das mulheres, reforçando as situações de violência.

Com base no exposto, foi desenvolvida a estratégia educativa lúdica intitulada Violetas: Cinema & Ação no enfrentamento da violência contra a mulher. Trata-se de um jogo de tabuleiro cooperativo, que visa a subsidiar a aprendizagem e a troca de experiências entre os estudantes e profissionais envolvidos no atendimento de mulheres em situação de violência. Cada jogador assume o papel de um personagem (educador, operador de direito, integrante de políticas públicas ou profissional de saúde e cidadão do movimento de mulheres) e todos jogam coletivamente contra o tabuleiro para contenção da violência por meio de respostas a perguntas relacionadas a cenas de filmes e ações estratégicas em defesa da cidadania⁽⁶⁾.

A jogabilidade do Violetas foi testada por meio de pesquisa com 12 especialistas e 111 outros participantes, entre graduandos, profissionais e pesquisadores, na qual foram validadas as regras, a mecânica e o *design* do jogo⁽⁶⁾. Em continuidade, o presente estudo teve como finalidade conhecer as possibilidades do jogo para a ampliação da consciência crítica dos profissionais em relação ao tema. Para tanto, considerou-se como questão norteadora: Como o jogo Violetas pode estimular pensamentos e reflexões nos profissionais que atuam no atendimento de mulheres em situação de violência para enfrentamento do problema? O objetivo do estudo foi analisar as potencialidades e os limites do jogo Violetas para o enfrentamento da violência contra a mulher, na perspectiva dos profissionais que atuam no atendimento às vítimas.

MÉTODO

TIPO DE ESTUDO

Trata-se de um estudo interventivo de abordagem qualitativa. A aproximação e a compreensão do objeto de pesquisa foram realizadas a partir das categorias analíticas gênero, violência de gênero e educação crítico-emancipatória, ancoradas no materialismo histórico e dialético.

CENÁRIO

O estudo teve como cenário de investigação as três primeiras unidades da Casa da Mulher Brasileira (CMB) em funcionamento no país, localizadas em Brasília, Campo Grande, e Curitiba. A CMB é uma política pública, criada em 2013, para o enfrentamento da violência contra a mulher por meio da integração, ampliação e articulação dos serviços que compõem a rede de atendimento⁽⁷⁾.

Justifica-se a seleção dessas unidades devido ao tempo de funcionamento no período da coleta de dados, com data de abertura superior a dois anos. Assim, supôs-se que o processo de trabalho dos profissionais nos setores de atendimento encontrava-se consolidado, tendo como base a rotina e o funcionamento dos serviços.

CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Todos os profissionais que atuavam nas CMB no momento de coleta de dados foram convidados a participar voluntariamente do estudo. O convite foi realizado de maneira presencial em todos os setores de atendimento, pelas próprias coordenadoras das instituições. A seleção foi aleatória, conforme conveniência dos participantes. Participaram somente aqueles que apresentaram interesse no jogo e disponibilidade para a coleta de dados, pois isto era feito em horário de trabalho. Foram excluídos os profissionais que não atendiam mulheres em situação de violência e, posteriormente, que não participaram da primeira sessão da coleta de dados.

DEFINIÇÃO DA AMOSTRA

O número de participantes não foi pré-definido, pois o estudo teve como finalidade conhecer as singularidades e os significados associados ao fenômeno, expressos por meio de opiniões, representações, comportamentos e práticas⁽⁸⁾.

Participaram do estudo 30 profissionais que atuavam nas CMB, sendo oito de Brasília, 16 de Campo Grande e seis de Curitiba. As sessões para coleta dos dados ocorreram de acordo com a disponibilidade dos participantes, garantindo-se que participariam no mínimo quatro e no máximo 16 profissionais de cada unidade da CMB. Tal medida foi adotada porque o Violetas permite de quatro a oito jogadores por partida. Foram realizadas duas partidas com quatro jogadores em Brasília, duas partidas com oito jogadores em Campo Grande e uma partida com seis jogadores em Curitiba.

COLETA DE DADOS

A coleta de dados ocorreu no período de janeiro a março de 2018, por meio de Oficina de Trabalho

Crítico-emancipatória (OTC) com duas sessões de três horas cada, totalizando seis horas por unidade da CMB. A OTC consiste em um método de investigação e intervenção por meio da construção coletiva do conhecimento. Está fundamentada na educação crítico-emancipatória e na epistemologia feminista, sendo dividida em quatro momentos: aquecimento, reflexão individual, reflexão grupal e síntese⁽⁹⁻¹⁰⁾.

A implementação dessa técnica de coleta de dados envolveu a utilização de uma programação pré-definida, incluindo questões norteadoras. Na primeira sessão, os participantes expressaram suas expectativas e, posteriormente, realizaram uma partida do jogo. Na segunda sessão, expressaram-se sobre a participação no jogo, no tocante às facilidades e aos limites, e a relação do jogo com as questões de gênero, violência de gênero e o seu enfrentamento.

A programação foi testada em uma oficina piloto com sete profissionais matriculados em programas de pós-graduação. As sessões ocorreram em espaço adequado e conforme o tempo previsto na programação. Ao final, as profissionais apresentavam as impressões sobre a experiência. O momento foi registrado por meio de vídeo e diário de campo. Após a análise do teste, foram realizadas pequenas alterações de redação e na sequência das questões.

As oficinas foram realizadas nas próprias instituições, pois apresentavam espaço físico apropriado e facilidade de acesso dos participantes, em horário de trabalho. Também houve um período prévio de cinco dias de observação em cada cenário de pesquisa, para possibilitar a captação da realidade, a exploração e a interpretação do material empírico produzido nas OTC. A observação também apoiou a reflexão em relação aos discursos dos profissionais, de acordo com o contexto no qual estavam inseridos.

ANÁLISE E TRATAMENTO DOS DADOS

Os dados foram constituídos pelas falas dos participantes que foram gravadas, transcritas na íntegra e analisadas mediante a análise de conteúdo temática, que prevê as seguintes etapas: pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados, interpretação e inferência⁽¹¹⁾.

O *software Web Qualitative Data Analysis* (webQDA) foi utilizado como apoio para a análise dos dados. Ele está estruturado em quatro sistemas: Fontes, Codificação, Questionamento e Gestão⁽¹²⁾. Neste estudo, os dados foram agregados de acordo com cada instituição e inseridos no *software* como Fontes Internas.

Após a leitura dos dados na íntegra, foram construídas as categorias empíricas por meio dos Códigos Árvore. As categorias empíricas relacionadas às potencialidades e aos limites do jogo foram definidas de acordo com o objetivo do estudo. A terceira categoria emergiu dos relatos que se sobressaíram às categorias anteriores. A primeira autora desta pesquisa realizou a codificação dos discursos, enquanto a segunda autora realizou a validação dos códigos conforme as categorias empíricas. Para dirimir discordâncias, foi realizada reunião para consenso. A caracterização das participantes foi elaborada através dos Códigos Descritivos.

No que se refere ao sistema de Questionamento, foi realizada a busca das palavras mais frequentes expressas pelos

participantes nas OTC, para mapeamento da diversidade de temas. Também foram propostas quatro matrizes de análise que correlacionaram o número de comentários por participante com a faixa etária, a profissão, o tempo de experiência profissional e na CMB.

O estudo utilizou o instrumento *Consolidated criteria for reporting qualitative research* (COREQ) para conferência de todas as etapas do método.

ASPECTOS ÉTICOS

O estudo atendeu a todos os requisitos propostos pela Resolução 466, de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde, que dispõe sobre as normas e diretrizes da pesquisa envolvendo seres humanos⁽¹³⁾. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo no ano de 2017, sob o parecer de número 2.026.647. Também foi apresentado às unidades da CMB, para conhecimento e autorização da coleta de dados. A coleta ocorreu a partir do esclarecimento das questões relacionadas ao desenvolvimento da pesquisa e da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido pelos participantes.

A participação no estudo foi voluntária e houve garantia do anonimato mediante a substituição do nome dos participantes pela letra "P", seguida de algarismo arábico. Pelo fato de esse estudo apresentar a maior parte dos profissionais do sexo feminino, nas seções subsequentes será adotado o gênero gramatical feminino para referenciar as falas dos participantes.

RESULTADOS

Participaram do estudo 27 profissionais do sexo feminino e três do sexo masculino. A maioria das participantes encontrava-se na faixa etária entre 30 e 39 anos (13). No que se refere ao trabalho, 18 participantes atuavam no setor psicossocial, 19 tinham prática profissional superior a 10 anos (19) e experiência na CMB inferior a um ano (10) (Figura 1).

A matrizes revelaram que o número de comentários foi independente da faixa etária, sendo que a maior participação foi das assistentes sociais e psicólogas, bem como das participantes com experiência profissional superior a 20 anos. Em Brasília, houve maior participação das profissionais com dois anos de experiência na CMB, em Campo Grande, menos de um ano e, em Curitiba, um ano de experiência.

As palavras mais frequentes apontaram conjuntos relacionados ao jogo (carta, filme, risos, questão, pergunta), ao fenômeno (violência, mulher, gênero, saúde, direito) e à prática profissional (trabalho, enfrentamento, estratégia, atenção, todos) (Figura 2).

O período de observação em cada cenário de pesquisa revelou a singularidade das instituições, inseridas em espaços geopolíticos heterogêneos. Apesar de o objeto de trabalho e a infraestrutura das instituições se mostrarem semelhantes, verificaram-se particularidades associadas ao atendimento às mulheres em situação de violência que refletiram nas falas das participantes.

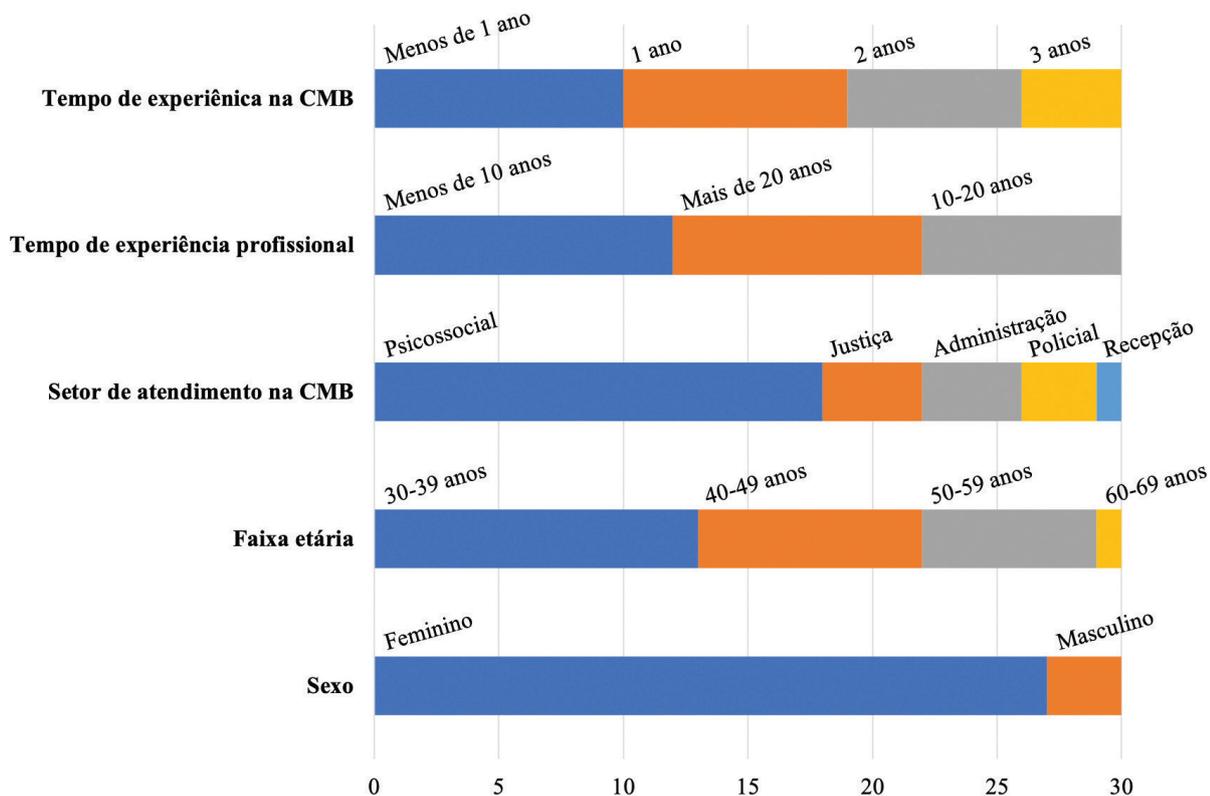


Figura 1 – Caracterização das participantes da pesquisa.

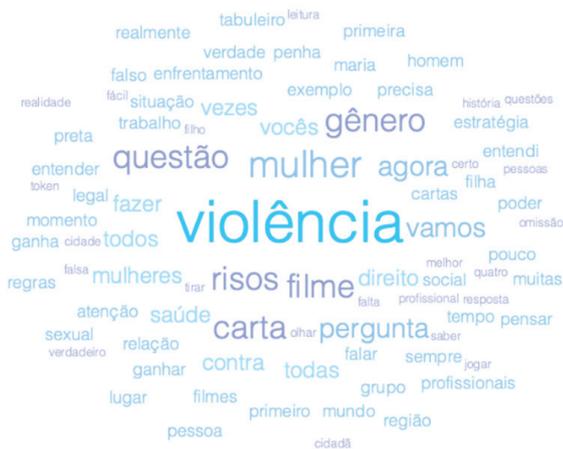


Figura 2 – Palavras mais frequentes na coleta de dados por meio do webQDA.

A partir da análise dos dados houve a emergência de três categorias empíricas: Potencialidades do jogo Violetas para o enfrentamento da violência contra a mulher, Limites do jogo Violetas para o enfrentamento da violência contra a mulher e Reflexões estimuladas pelo jogo Violetas para a prática profissional.

POTENCIALIDADES DO JOGO VIOLETAS PARA O ENFRENTAMENTO DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER

O *design* do jogo foi relacionado à beleza reportada ao universo feminino e à motivação para o ingresso na partida, promovendo a atenção e a curiosidade das participantes.

O material em si, o design, as cores do jogo, instigam a vontade de conhecê-lo e jogar. É um jogo bem estruturado, as cores dele são bonitas (P9).

As questões do jogo foram consideradas semelhantes a estudos de caso. As participantes sentiram-se provocadas a responder assertivamente e formularam as respostas com base nas experiências da prática profissional.

Nós profissionais temos que ter muito claro essa questão da violência doméstica, porque a gente está atendendo as vítimas, a gente tem que ter um posicionamento, tem que ter claro aquilo. Então é buscar o tempo todo, ler o tempo todo. É legal a gente trocar essas experiências, às vezes a gente lê é uma coisa, agora quanto a gente lê e compartilha com o outro é outra coisa. (...) então é nesses momentos que a gente vai realmente apreendendo e vai concretizando. Acho que esse alicerce é fundamental, porque uma casa sem alicerce passou um vento ela cai. Nós profissionais precisamos desse alicerce muito bem fundamentado para não ter qualquer ventania e a gente cair, tem que ter essa fundamentação, essa base (P2).

Segundo as participantes, o conhecimento sobre a violência contra a mulher pode ser concretizado mediante a interação e o compartilhamento das experiências vividas pelos profissionais que atuam na rede de enfrentamento. No caso do Violetas, o processo de aprendizado ocorreu em um contexto lúdico, no qual as jogadoras tiveram possibilidade de analisar os conhecimentos adquiridos previamente às partidas e as dúvidas que emergiram a partir das questões constituintes do jogo.

É um jogo lúdico, mas ele tem um aprendizado e tem que fazer um reforço positivo. Se não tivesse um aprendizado e um reforço positivo seria só um jogo, mas ele é muito mais do que um jogo. Você pode incorporar isso no teu agir (...). Pelo jogo, achei que a gente atualizou algumas coisas, por exemplo, fui pesquisar sobre assédio moral e sexual (P22).

Cabe ressaltar que o contexto lúdico do jogo está estruturado em cenas de filmes que são apresentadas na introdução das questões. Para as participantes, isso também foi associado a *sorte* ou *azar* na retirada das cartas. Observou-se que as cenas dos filmes possibilitaram a imersão das jogadoras nas diferentes situações de violência vividas pelas personagens. A sensação de *sorte* motivou a participação e a confiança na vitória, enquanto a percepção de *azar* estimulou a tensão e a possibilidade da derrota.

Vamos ganhar! Nós ganhamos todas na verdade. Pode dar que a gente vai ganhar essa carta. Mais uma carta boa para nós! (P18).

Mas dá medo, pode ser aquela carta. Espera, pois ainda estou indignada com o outro erro. O negócio apertou. A coisa ficou preta de novo (P1).

A imprevisibilidade da partida promoveu diversão e distração para as jogadoras. Contudo, constatou-se que na medida em que as peças representativas da violência avançavam pelas cidades do tabuleiro, as participantes aproximavam-se da realidade concreta, rompendo com a experiência lúdica proporcionada pelo jogo.

LIMITES DO JOGO VIOLETAS PARA O ENFRENTAMENTO DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER

No início das partidas foi necessário o entendimento das participantes sobre os componentes, as regras e a dinâmica do jogo. A despeito disso, como não tinham proximidade com jogos, acreditavam que dificilmente conseguiriam vencer. Ponderaram também que o jogo somente pode ser compreendido a partir do envolvimento com a partida.

Não tenho familiaridade nenhuma com jogo, então no primeiro momento foi a preocupação do jogo e não com a temática. (...) Não conheço nada de jogo, então imaginei: não sei nada de jogo, vou perder (P12).

O problema é que só jogando você vai aprender o jogo para acabar entendendo (P14).

Segundo as participantes, o entendimento das regras foi motivo de aflição, pois acreditavam que seria imediato, logo no início da partida. Somente a leitura do caderno de regras foi insuficiente para dominar a dinâmica dos componentes e o jogo foi definido como complexo.

Quando você começou a passar as regras, achei um pouco complicado, mas é como qualquer jogo. Qualquer jogo na primeira jogada é um pouco complicado até você entender a interação das peças, a dinâmica, o objetivo, o porquê está ali (P20).

A extensão das perguntas foi apontada como fator limitante para a leitura e interpretação. Também foi associada a respostas ambíguas, pois não sabiam se deveriam estar

pautadas na ficção possibilitada pelo jogo ou na realidade concreta da prática profissional.

Teve algumas perguntas que a gente ficou com dúvida. Teve uma que a gente não soube dizer se era verdadeiro ou falso (...). Tivemos dificuldade com algumas perguntas que pareciam dúbias, a gente lia e falava: mas será que está perguntando isso? Será que ela quer saber a parte positiva? A parte negativa? Então foi uma dificuldade de talvez interpretar a pergunta (P10).

No que diz respeito ao perfil dos jogadores, as participantes afirmaram que o jogo Violetas não pode ser utilizado com mulheres em situação de violência, pois consideram que essas não possuem conhecimento suficiente para responder as questões.

REFLEXÕES ESTIMULADAS PELO JOGO VIOLETAS PARA A PRÁTICA PROFISSIONAL

Constatou-se que a participação no jogo incitou a produção e a consolidação de conhecimentos para o enfrentamento da violência contra a mulher. O jogo possibilitou identificar as interfaces visíveis e invisíveis da violência, que resultam em ações ou omissões na prática profissional. A dificuldade no reconhecimento das situações pode estar ligada aos padrões sexistas, que produzem e reproduzem as desigualdades de gênero.

O jogo é um importante instrumento de trabalho para homens e mulheres num processo educativo sobre questões de gênero, entendendo como uma questão relacional, pois não é só a questão da mulher (P23).

A partida suscitou discussões sobre o atendimento realizado pelos profissionais às mulheres vitimadas. As participantes destacaram principalmente a atuação da assistente social e dos profissionais da saúde para o enfrentamento da violência já instalada.

O profissional de saúde vai atender, fazer o que precisa e fazer o encaminhamento (...). Na verdade, a gente tem uma prática que não é adequada, que é a medicalização. Que muitos profissionais nem perguntam por que a mulher está com essa consequência. Está com insônia: já vai lá e faz a medicalização. Mas acho que o certo é a gente trabalhar a prevenção. O ideal seria a prevenção, mas o que é praticado é a medicalização (...). Hoje em dia, os agravos à saúde pela violência são costumeiramente tratados como patologia (P10).

As profissionais associaram a função dos serviços de saúde para atendimento dos agravos físicos, medicalização e notificação dos casos de violência. Também comentaram a ausência de sensibilidade, prioridade, acolhimento e privacidade na assistência às usuárias.

O jogo promoveu considerações a respeito do atendimento realizado pelas próprias jogadoras. A transposição das experiências vividas na prática profissional para o tabuleiro revelou sentimentos de insegurança, sofrimento e insensibilidade no cuidado às usuárias.

Achei que essas pecinhas pretas são coisas assim: você colocou uma roxinha e temos que cercar a preta, é como se fosse a nossa dor, que a gente tem que guardar no bolso para ir cuidar da dor das outras. Porque todo profissional da rede tem seus problemas e a gente não pode externá-los porque a gente tem que ajudar (P24).

As participantes também consideraram que, independentemente da especialidade do setor de atendimento, é necessário realizar o acolhimento e a escuta qualificada, pois a maior parte das usuárias, quando busca atendimento, encontra-se em situação de vulnerabilidade e bastante fragilizada.

O jogo permitiu às participantes reconhecer a importância de cada especialidade no atendimento às mulheres vitimadas, assim como o estabelecimento de ações interprofissionais. Apesar de cada personagem do jogo ter poder para combater a violência no tabuleiro, o trabalho em equipe foi responsável por garantir a intervenção mais efetiva na resolução dos problemas que surgiram na partida.

A violência contra a mulher perpassa pela colaboração, estratégia, praticidade e espírito de equipe, que foram os poderes aqui que a nossa equipe utilizou. Acho que o enfrentamento é isso: entender quais são nossos poderes, as nossas ferramentas para atuar (P27).

As diferentes perspectivas apresentadas pelos personagens para a resolução dos problemas contribuíram para a compreensão do fenômeno e a ampliação das alternativas de ação. As participantes perceberam a importância do seu trabalho na instituição como parte do atendimento oferecido às usuárias.

Além disso, ressaltaram a relevância de entender a dinamicidade do contexto social, principalmente no que se refere ao mapeamento dos serviços disponíveis no território e à configuração das relações estabelecidas entre eles por meio da rede de enfrentamento. Destacaram as diferenças entre as redes existentes nas capitais e nas cidades do interior, bem como as fragilidades devido à falta de participação e responsabilização dos profissionais envolvidos.

É interessante que no jogo você tem todos os parceiros presentes, então, dentro de uma rede, isso é primordial para o seu funcionamento. Quando penso nessa questão de rede e nas redes que já participei, vejo nesse aspecto uma fragilidade muito grande, até porque as pessoas dispersam muito. Você precisa dessas pessoas, no caso de as peças estarem presentes na tomada de decisões, no planejamento das ações (...). O jogo faz entender a importância da participação de cada membro, realmente atuando (...). As pessoas não têm ainda essa dimensão. Então se tem uma fala muito grande de que a rede não funciona, esse negócio não vai dar em nada, porque não tenho compreensão do meu papel político naquela rede (P24).

As participantes sugeriram a aplicação do jogo a todos os profissionais envolvidos na rede de enfrentamento, a fim de que possam vivenciar o trabalho colaborativo e refletir sobre as possibilidades de intervenção na realidade concreta.

DISCUSSÃO

O primeiro contato com o Violetas provocou o sentimento de insegurança nas participantes, pois na condição de

adultas revelaram pouca proximidade com esse tipo de estratégia educativa. Contudo, verificou-se que essa limitação foi superada por meio da estratégia colaborativa do jogo. Assim, todas as jogadoras tiveram a possibilidade de compartilhar habilidades e conhecimentos para a conquista da partida.

A estratégia colaborativa do jogo possibilitou o compartilhamento de saberes, experiências e concepções a respeito das questões de gênero e do atendimento às mulheres em situação de violência. O contexto lúdico propiciou que as participantes estabelecessem certo distanciamento do seu objeto de trabalho, propiciando-lhes observar, comparar, questionar e compreender os aspectos que conformam a violência contra a mulher.

A experiência lúdica está relacionada àquilo que não se repete e que pode causar estranhamento e contemplação. Envolve a construção de vínculo e a produção de sentimentos balizados pela tensão gerada pelo acaso, pela incerteza e imprevisibilidade⁽¹⁴⁾. A imprevisibilidade é responsável por confirmar a excepcionalidade de cada jogada e o encantamento pela partida. Dessa forma, as normas da vida cotidiana são temporariamente suspensas e passa-se a dar sentido às regras do jogo⁽¹⁵⁾.

A potencialidade do jogo para o conhecimento a respeito de determinada temática também foi evidenciada em outras pesquisas, nas quais a motivação foi apontada como importante elemento para o processo de aprendizagem, pois o jogo tem capacidade de promover autonomia, domínio e interação entre os jogadores⁽¹⁶⁻¹⁸⁾. A interação beneficia o entendimento das regras e a produção do conhecimento⁽¹⁹⁾. Além disso, o jogo valoriza os conhecimentos construídos pelos jogadores previamente à partida⁽²⁰⁾.

Nesta perspectiva, ressalta-se que a educação crítico-emancipatória tem como premissa a valorização dos saberes dos educandos socialmente construídos a partir da sua prática comunitária⁽²¹⁾. No caso do Violetas, os conhecimentos adquiridos durante a formação e a prática profissional fundamentaram as respostas às questões que surgiram durante a partida.

A transposição para o tabuleiro das experiências vividas na realidade concreta promoveu a elaboração da crítica sobre a visibilidade da violência na vida pública e privada, o atendimento às mulheres em situação de violência, realizado de maneira individual e interprofissional, e a articulação da rede de enfrentamento em diferentes espaços geopolíticos. Percebeu-se que o Violetas motivou a reflexão sobre “o movimento dinâmico, dialético, entre o fazer e o pensar sobre o fazer”⁽²¹⁾.

As participantes consideraram que o reconhecimento das situações de violência implica ação ou omissão dos profissionais. Destacaram a importância do acolhimento e da escuta qualificada para que as mulheres consigam expressar livremente suas demandas e se sentirem apoiadas para o rompimento do ciclo de violações. Salientaram a necessidade do atendimento interprofissional a fim de que as medidas de intervenção sejam ampliadas para a superação do problema. Com base na experiência proporcionada pela partida, na qual todos os atores estiveram envolvidos na contenção da violência nas cidades do tabuleiro, indicaram a importância

do fortalecimento da rede de enfrentamento para o sucesso da assistência às mulheres.

No decorrer das partidas, observou-se o envolvimento de todas as participantes, pois cada jogadora ficou responsável pela ação de um dos personagens. As interações foram estabelecidas de maneira horizontal, de forma que houve oportunidade para escuta e fala. Dessa maneira, o jogo se mostrou como espaço acolhedor para dúvidas e inquietações, de tal forma que em alguns momentos as discussões se tornaram intensas a ponto de as participantes esquecerem temporariamente que se tratava de um jogo.

As participantes também consideraram que o Violetas lhes propiciou avaliar os próprios saberes e práticas. Além disso, tiveram possibilidade de refletir coletivamente sobre o atendimento oferecido às mulheres na CMB. Constaram que, apesar de estarem inseridas na mesma estrutura institucional, a interação estabelecida entre os personagens do jogo não foi percebida da mesma forma entre os profissionais dos diferentes setores da CMB. Esse resultado evidenciou a necessidade de mudança na relação estabelecida entre os profissionais, para que as ações de prevenção e enfrentamento da violência sejam de fato desenvolvidas de maneira integrada.

Ao final da partida, as participantes reconheceram o jogo como uma experiência inovadora na abordagem do tema e sugeriram sua aplicação com os demais profissionais que atuam na CMB, bem como nos outros serviços que compõem a rede de enfrentamento das capitais cenários do estudo. A partir da experiência do jogo, também foram apontados temas para capacitação da equipe com vistas à oferta de uma assistência qualificada e resolutiva.

Com base no exposto, entende-se que a participação no jogo estimulou a busca por novos conhecimentos. Assim, considera-se que essa estratégia educativa não se trata apenas de um fim, mas representa um meio de aprendizado sobre o enfrentamento da violência contra a mulher. Portanto, sugere-se que a utilização do jogo seja complementada com outras atividades educativas em continuidade às questões e discussões levantadas na partida, buscando medidas de intervenção na realidade concreta.

Esse resultado corrobora os de outras pesquisas que reconheceram a potencialidade do jogo para a motivação da participação ativa, da interação e do processo de aprendizagem. Porém, consideram o jogo como ferramenta complementar ao

processo educativo⁽²²⁾ ou como instrumento mediador para o estabelecimento do diálogo, pois os resultados dependem da intencionalidade dos jogadores⁽²⁰⁾.

O presente estudo teve como limitação a participação dos profissionais em somente uma partida do Violetas, dificultando o entendimento das regras, o número de participantes devido ao fato de a oficina de trabalho ocorrer concomitantemente ao atendimento, e à ausência de profissionais de saúde. Apesar de o profissional de saúde ser um dos personagens do jogo, ele não faz parte dos setores que integram a CMB. Assim, verifica-se a necessidade de realizar oficinas semelhantes junto ao grupo de trabalhadores da área da saúde.

Considera-se que essas limitações não diminuem a relevância do estudo, pois os resultados revelaram o Violetas como potente para estimular reflexões para a prevenção e o enfrentamento da violência contra a mulher junto aos profissionais das diferentes áreas que atuam no atendimento às vítimas. A participação fomentou a construção de novos conhecimentos sobre o tema, a reinterpretação de percepções e concepções pessoais e profissionais, além da consolidação de aprendizados gerados na partida. Salientou também aspectos que precisam ser aprimorados na prática profissional com vistas à superação do problema.

CONCLUSÃO

O Violetas é uma estratégia educativa que pode apoiar a qualificação de profissionais para o enfrentamento da violência contra a mulher. As participantes consideraram o jogo atrativo para a produção de conhecimentos sobre o tema de maneira participativa. O processo de aprendizagem concretizou-se por meio da curiosidade em conhecer uma tecnologia fundamentada no objeto de trabalho, da valorização dos saberes construídos previamente à partida, da interação por meio do diálogo respeitoso e horizontal, da autonomia para a tomada de decisão individual e colaborativa, da motivação para a reflexão crítica sobre a prática profissional e do comprometimento de todas as jogadoras para a conquista da partida. Apesar de o jogo ser considerado uma prática das gerações mais jovens, foi bem aceito entre as participantes, que reforçaram o uso junto a estudantes e profissionais que atuam na rede de enfrentamento ou têm alguma relação com a temática.

RESUMO

Objetivo: Analisar as potencialidades e os limites do jogo Violetas para o enfrentamento da violência contra a mulher, na perspectiva dos profissionais que atuam no atendimento às vítimas. **Método:** Estudo interventivo de abordagem qualitativa. Participaram 30 profissionais das Casas da Mulher Brasileira de Brasília, Campo Grande e Curitiba. A coleta de dados foi realizada durante Oficinas de Trabalho Crítico-emancipatórias. Os dados foram submetidos à análise de conteúdo temática com o apoio do *software* webQDA. **Resultados:** Como potencialidades, os profissionais referiram o *design* do jogo, a participação colaborativa e a ludicidade como facilitadores do aprendizado, estimulando reflexões sobre a visibilidade da violência, a assistência às mulheres vitimadas e a articulação dos serviços da rede de enfrentamento. Como limitações, foram citados a falta de proximidade com jogos, o entendimento das regras e de algumas questões contidas no jogo. **Conclusão:** O jogo revelou-se como uma estratégia educativa potente para a formação e qualificação dos profissionais envolvidos na rede de enfrentamento.

DESCRIPTORIOS

Violência contra a Mulher; Jogos Experimentais; Gênero e Saúde; Cuidados de Enfermagem; Educação.

RESUMEN

Objetivo: Analizar las potencialidades y los límites del juego Violetas para el enfrentamiento de la violencia contra la mujer, en la perspectiva de los profesionales que actúan en el atendimento a las víctimas. **Método:** Estudio de intervención con abordaje cualitativo. Participaron 30 profesionales de las *Casas da Mulher Brasileira* (Casas de la Mujer Brasileña) de Brasília, Campo Grande y Curitiba. La colecta de datos fue realizada durante Talleres de Trabajo Crítico-emancipatorios. Los datos fueron sometidos al análisis de contenido temático con el apoyo del *software* webQDA. **Resultados:** Como potencialidades, los profesionales refirieron el diseño del juego, la participación colaborativa y lo lúdico como facilitadores del aprendizaje, estimulando reflexiones acerca de la visibilidad de la violencia, la asistencia a las víctimas y la articulación de los servicios de la red de enfrentamiento. Se destacó como limitaciones: la falta de proximidad con juegos, la comprensión de las reglas y de algunas cuestiones referentes al juego. **Conclusión:** El juego demostró ser una estrategia educativa potente para la formación y cualificación de los profesionales comprometidos en la red de enfrentamiento.

DESCRIPTORES

Violencia contra la Mujer; Juegos Experimentales; Género y Salud; Atención de Enfermería; Educación.

REFERÊNCIAS

1. United Nations. UN Women. Progress of the World's Women 2019-2020: families in a changing world [Internet]. New York: UN; 2019 [citado 2020 maio 01]. Disponível em: <https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/Progress-of-the-worlds-women-2019-2020-en.pdf>
2. United Nations; Department of Economic and Social Affairs. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable [Internet]. New York: UN; 2018 [citado 2020 maio 01]. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org/post2015/transformingourworld/publication>
3. Semahegn A, Torpey K, Manu A, Assefa N, Tesfaye G, Ankomah A. Are interventions focused on gender-norms effective in preventing domestic violence against women in low and lower-middle income countries? A systematic review and meta-analysis. *Reprod Health*. 2019;16(1):93. <https://doi.org/10.1186/s12978-019-0726-5>
4. Doran F, Hutchinson M. Student nurses' knowledge and attitudes towards domestic violence: results of survey highlight need for continued attention to undergraduate curriculum. *J Clin Nurs*. 2017;26(15-16):2286-96. <https://doi.org/10.1111/jocn.13325>
5. Crombie N, Hooker L, Reisenhofer S. Nurse and midwifery education and intimate partner violence: a scoping review. *J Clin Nurs*. 2017;26(15-16):2100-25. <https://doi.org/10.1111/jocn.13376>
6. Pires MRGM, Almeida AN, Gottens LBD, Oliveira RNG, Fonseca RMGS. Gameplay, learning and emotions in the board game Violetas: movie & action in combating violence against women. *Ciênc Saúde Coletiva*. 2021;26(8):3277-88. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232021268.00902020>.
7. Brasil. Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres. Casa da Mulher Brasileira. Programa mulher, viver sem violência: diretrizes gerais e protocolos de atendimento [Internet]. Brasília: SEPM; 2013 [citado 2020 maio 05]. Disponível em: <http://www.spm.gov.br/assuntos/violencia/programa-mulher-viver-sem-violencia>
8. Minayo MCS. Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias. *Rev Pesq Qual* [Internet]. 2017 [citado 2020 dez. 05];5(7):1-12. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/rpq/article/view/82/59>
9. Fonseca RMGS, Amaral MA. Reinterpretação da potencialidade das Oficinas de Trabalho Crítico-emancipatórias. *Rev Bras Enferm*. 2012;65(5):780-7. <https://doi.org/10.1590/S0034-71672012000500010>
10. Lourenço RG, Fonseca RMGS. Primary Health Care and the third sector in the face of violence between intimate adolescent partners. *Rev Latino Am Enfermagem*. 2020;28:e3341. <http://dx.doi.org/10.1590/1518-8345.3811.3341>
11. Bardin L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70; 2011.
12. Costa AP, Amado J. Content analysis supported by software. Aveiro: Ludomedia; 2018.
13. Brasil. Ministério da Saúde; Conselho Nacional de Saúde. Resolução no 466, de 12 de dezembro de 2012. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos [Internet]. Brasília: CNS; 2012 [citado 2019 mar. 28]. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html
14. Pires MRGM, Gottens LBD, Fonseca RMGS. Ludic reinvention in the development of games in health: theoretical-methodological frameworks for the production of critical subjectivities. *Texto Contexto Enferm*. 2017;26(4):e2500017. <http://dx.doi.org/10.1590/0104-07072017002500017>
15. Huizinga J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva; 2014.
16. Almeida LR, Machado LS, Medeiros AT, Coelho HFC, Andrade JM, Moraes RM. The caixa de Pandora game: changing behaviors and attitudes toward violence against women. *Comput Entertain*. 2018;16(3). <https://doi.org/10.1145/3236493>
17. Dalmina L, Barbosa JLV, Vianna HD. A systematic mapping study of gamification models oriented to motivational characteristics. *Behav Inf Technol*. 2019;38(11):1167-84. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1576768>
18. Noda S, Shiotsuki K, Nakao M. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *Biopsychosoc Med*. 2019;13:22. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>

19. van der Meij H, Veldkamp S, Leemkuil H. Effects of scripting on dialogues, motivation and learning outcomes in serious games. *Br J Educ Technol*. 2020;51(2):459-72. <https://doi.org/10.1111/bjet.12851>
20. Monteiro RJS, Oliveira MPCA, Belian RB, Lima LS de, Santiago ME, Gontijo DT. DECIDIX: meeting of the Paulo Freire pedagogy with the serious games in the field of health education with adolescents. *Ciênc Saúde Coletiva*. 2018;23(9):2951-62. <https://doi.org/10.1590/1413-81232018239.12782018>
21. Freire P. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Paz e Terra; 2004.
22. Castro MJ, López M, Cao MJ, Castro MF, García S, Frutos M, et al. Impact of educational games on academic outcomes of students in the Degree in Nursing. *PLoS One*. 2019;14(7):e0220388. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0220388>

Apoio financeiro

Apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) – Processo nº 2017/11960-6.
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Código de Financiamento 001.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença de Atribuição Creative Commons.