

## **Nota Informativa - Caixa de Pandora**

O projeto Caixa de Pandora está sendo desenvolvido em conjunto por pesquisadores do CI, CCS, CCEN (Centro de Informática, Centro de Ciências da Saúde e Centro de Ciências Exatas e da Natureza) da UFPB (Universidade Federal da Paraíba) em uma pesquisa de doutorado parcialmente financiada pelo CNPq e pela CAPES, realizada no programa de Pós Graduação em Modelos de Decisão e Saúde (CCEN), um programa interdisciplinar que busca produzir conhecimentos que reúnam as áreas de Exatas e Saúde. No projeto Caixa de Pandora o LabTEVE (Laboratório de Tecnologias para o Ensino Virtual e Estatística) e o Grupo de Estudos em Saúde da Mulher, Violência e Gênero, ambos da UFPB, produziram uma estratégia para lidar com a invisibilidade com que a violência contra a mulher se apresenta nos serviços de saúde. Esta estratégia resultou na produção de uma ferramenta motivadora, na forma de um *game*, para a capacitação dos profissionais de saúde.

Um estudo que antecedeu o desenvolvimento do *game* mostrou que os profissionais da saúde sentem dificuldade em lidar com a questão da violência no processo de cuidar ao atender a mulher. Esta dificuldade resulta em atendimentos não resolutivos, que não atendem às necessidades das mulheres em situação de violência. Os profissionais não se sentem confortáveis em lidar com o problema, que culturalmente é considerado de fórum íntimo, o que contribui para a ausência de notificação dos casos. Consequentemente, a falta de dados de notificação compromete o processo de tomada de decisão para a implementação de políticas públicas de enfrentamento da violência contra a mulher.

Caixa de Pandora é o nome do primeiro *game* desenvolvido para profissionais de saúde que aborda o problema da violência contra a mulher. O *game* foi elaborado pela equipe do projeto para ser usado como uma estratégia para a capacitação dos profissionais dos serviços de saúde. Em todo o mundo, não existe ferramenta similar, tornando o projeto inédito e o *game* pioneiro.

O *game* tem como narrativa a vida de Marta, uma mulher que sofre violência por parte do seu companheiro e que busca o serviço de saúde. Ao ilustrar cenas da vida de Marta e do cotidiano dos profissionais de saúde, o *game* leva os profissionais à reflexão sobre a violência contra a mulher, sobre suas consequências na vida e na saúde dela, bem como desperta nos profissionais a necessidade de realizar ações efetivas de enfrentamento da violência.

O *game* encontra-se em teste na rede municipal de saúde de João Pessoa, enquanto o grupo busca parceiros locais e nacionais para divulgação e implantação efetiva do *game* como ferramenta de capacitação. Além disso, o projeto tem perspectivas de continuidade e aprofundamento do problema em novas fases e versões, para as quais as parcerias são fundamentais.

### **Integrantes do projeto:**

Luana Almeida (pesquisadora)

Profa. Dra. Ana Tereza de Medeiros (coordenadora do grupo de Saúde da Mulher, Violência e Gênero)

Profa. Dra. Liliane Machado (coordenadora da área de *serious games* do LabTEVE)