

TECNOLOGIAS SOCIAIS E SUAS APLICAÇÕES NO COMBATE À VIOLÊNCIA DE GÊNERO

TON KEVYN BARRETO AMPARO DA SILVA¹; DANIELA MATTOS FERNANDES¹; JULIA BEHLING DE CASTRO¹; CAROLINE DOS SANTOS SAVEDRA¹; EDUARDA GOMES DA ROSA¹; LARISSA MEDIANEIRA BOLZAN³

¹Universidade Federal de Pelotas – kevynbas@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas– daniela.mattos.fe@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas– juliacaastrobehling@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas– contato.carol230@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas– eduardagomesrosa01@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas– larissambolzan@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A violência de gênero é assevera o problema de desigualdade social e de saúde pública, que se alastra pelo mundo como uma epidemia (O'LEARY; FORAN; COHEN, 2013; MAÇASTENA, 2019; UBILLOS-LANDAA et al., 2020; KERO et al., 2020). Trata-se de uma expressão de desigualdade de gênero (O'LEARY; FORAN; COHEN, 2013; UBILLOS-LANDAA et al., 2020). Cabe tornar claro que a violência de gênero pode ocorrer sob forma de agressão física, sexual, psicológica, emocional e perseguição (SALTZMAN et al., 2002; MONTERROSA, 2019).

Para Dagnino (2014), as tecnologias existentes não são adequadas para minimizar as desigualdades sociais. Assim, emerge a necessidade de cocriar tecnologias sociais. Neste sentido, Dagnino (2011) define tecnologia social como o resultado de uma cocriação que pode ser um produto, uma técnica, uma metodologia, um serviço, desde que seja sustentável/reaplicável. O autor ainda alerta que, o referido conceito é aceito tanto pelos teóricos de uma vertente crítica, quanto por aqueles que seguem um caminho gerencialista com vistas a propostas ligados a responsabilidade social.

As tecnologias sociais são desenvolvidas da interação com a sociedade, para tal cabe a utilização de técnicas de cocriação. Técnicas de cocriação são consideradas interações da criatividade coletiva com o propósito de criar/desenvolver algo (DA SILVA et al., 2020). Alguns exemplos dessas técnicas são: Design Thinking, Design Sprint, Brainstorming.

O Design Thinking é definido por Melo e Abelheira (2015) como um método que coloca a pessoa no centro do processo e utiliza o design para entender suas necessidades e solucionar problemas, buscando melhorar a vida das pessoas. Os fundamentos principais do Design Thinking são o da empatia, experimentação com pessoas e colaboração, funcionando como três pilares essenciais para o desenvolvimento. O Design Sprint é uma metodologia da Google®, originalmente criada e também melhorada pelo designer Jake Knapp, que teve como foco solucionar problemas, a partir de protótipos, em curto período de tempo, cerca de cinco dias, passando por todas as etapas desde a fase de idealizar até a fase de finalização. No que se refere ao Brainstorming, foi um método proposto, inicialmente, pelo publicitário americano Alex Faickney Osborn, o Brainstorming, foi chamado de Tempestade de Ideias, pois gera grande volume de novas ideias com caráter inovador, buscando incentivar a criatividade para criação de novas ações com ênfase nos seus colaboradores.

A cocriação de tecnologias sociais contra a violência de gênero se justifica, em especial, devido ao aumento exponencial no número de casos (LIMA; MATTAR; ABRAHÃO, 2016; IPEA, 2020). Sobretudo, nos anos de 2020 e 2021 o número de

casos alcançou quantidade maior do que a já vista, porque a pandemia decorrente do COVID-19 obrigou mulheres (cis/trans) e meninas (cis/trans) permanecerem mais tempo sob o mesmo teto de seu agressor.

Desta forma, o objetivo deste artigo é apresentar alternativas metodológicas utilizadas para cocriar tecnologias sociais preventivas e paliativas. Torna importante explicar que a tecnologia social paliativa tem o objetivo de minimizar a violência existente; enquanto a tecnologia social preventiva visa evitar que a violência exista.

2. METODOLOGIA

Para desenvolver tecnologias sociais de enfrentamento a violência de gênero foi utilizada a metodologia Design Sprint, obedecendo suas cinco fases: mapeamento, elaboração, decisão, prototipagem e teste, todas contando com o foco no usuário, iteratividade, colaboração e curta duração (GOOGLE VENTURES, 2018).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com vistas a cumprir o objetivo de apresentar alternativas metodológicas para cocriar tecnologias sociais preventivas e paliativas. Nesta seção, será apresentado o que foi realizado para cocriação de tecnologias sociais em três encontros, com oito atores que constituem o Living Lab Mais Juntas. Lança-se luz que, até a data, foram cocriadas 3 tecnologias sociais, duas paliativas e uma preventiva.

Primeira Reunião:

Na primeira reunião, com o objetivo de identificar os problemas a serem foco de cocriação de tecnologias sociais pelo Living Lab, foram utilizados três métodos, são eles: a Árvore de Problemas, o Museu de Artes e o Mapa de Calor. Inicialmente, foi explicada cada método pela mediadora (Professora Larissa), depois, com o auxílio da ferramenta Jamboard®, iniciou-se o desenho da Árvore de Problemas, em duas etapas.

De forma lúdica, na representação Árvore de Problemas, o tronco é o problema central a ser considerado, isto é, a violência de gênero; na copa, formada por galhos e folhas, tinha-se as consequências do problema central; e, nas raízes, tinha-se as causas do problema.

Assim, na primeira etapa, a copa foi construída, tendo sido anotadas as contribuições referentes às consequências do problema central e na segunda etapa anotadas as causas do problema central. Depois de a copa ter tomado forma, foi exposta aos atores que estavam nesta primeira reunião. Esta exposição é chamada de Museu de Artes. Na sequência, foi acionado o modo multiusuário da Plataforma Webconferência, dando oportunidade que os atores votassem na consequência mais importante. A dinâmica de votação/escolha chama-se Mapa de Calor. Como resultado, teve-se o levantamento de dezessete (17) consequências da violência de gênero. E teve-se a escolha de “Violência Psicológica” como a consequência que o Living Lab deveria atuar.

Da mesma forma, quando as raízes tomaram forma, depois de anotadas todas as causas, foram realizadas as dinâmicas de exposição das contribuições (Museus de Artes) e da votação/escolha (Mapa de Calor). Como resultado, teve-se o levantamento de oito (8) causas da violência de gênero. E teve-se a escolha de “Educação nas Escolas” como a causa que o Living Lab deveria atuar.

Segunda Reunião:

Na segunda reunião, o objetivo foi a cocriação da primeira tecnologia social paliativa, acerca da Violência Psicológica (consequência mais votada na primeira reunião). Para tal, foi utilizado a técnica de *brainstorming* “Suposição Invertida”. Com receio de que os atores que cocriariam a tecnologia social, sabendo que as suposições iriam ser invertidas no futuro, a dinâmica não foi explicada pela mediadora. A Professora apenas pediu contribuições/respostas acerca da pergunta “Como é tratada hoje a violência psicológica?”. Foram levantadas, por oito atores, dezesseis (16) formas paliativas.

Após as 16 contribuições serem anotadas em um *post-it* visual na plataforma *Jamboard*®, foi realizada as dinâmicas Museu de Artes (exposição de todas as contribuições) e Mapa de Calor (votação/escolha) para escolha das melhores formas de solucionar as questões de violência psicológica. Como resultado, teve-se a escolha de quatro formas principais ou mais utilizadas/reconhecidas.

Na sequência, a mediadora explicou a técnica de suposição invertida a ser utilizada para cocriação. Assim, as quatro suposições acerca das formas de tratar violência psicológica foram invertidas. Assim: a suposição “espaço para ser ouvida” transformou-se em ‘sem lugar para ser escutada’; “encaminhamento para atendimento psicossocial” transformou-se em “sem encaminhamento e sem orientação para um atendimento psicossocial”; “ações educativas aos profissionais e à sociedade em geral quanto ao comportamento relacionado a essa violência psicológica”, em “sem ações educativas para os profissionais de saúde”; e, por fim “facilitar o acesso ao auxílio correto/ajuda profissional qualificada”, em “sem a facilidade/ajuda ao acesso ao auxílio correto/ajuda profissional qualificada”.

No processo, depois de alguns minutos de silêncio, foram levantadas algumas alternativas. Como resultados, foi cocriado um chatbot para que uma potencial vítima possa identificar o quão grave é a violência psicológica que está sofrendo e tenha informações sobre onde buscar ajuda.

Para a desenvolvimento do chatbot, inicialmente, foram lidos cerca de 200 estudos sobre violência psicológicas e levantadas, a partir da literatura, 61 variáveis. Essas variáveis foram transformadas em perguntas e validadas por profissionais que trabalham com vítimas de violência psicológica. Depois de validadas por profissionais/especialistas, as questões foram categorizadas pelos atores que constituem o Living Lab. Em seguida, foi realizada a validação semântica, ou seja, as questões e os termos que a constituem foram validados junto ao público que utilizará o chatbot.

No futuro, após algumas respostas, será realizada a validação estatística do instrumento e, a partir do acesso aos dados de violência de gênero do município de Pelotas, será aplicada inteligência artificial ao instrumento.

Terceira Reunião

O objetivo da terceira reunião foi a cocriação de uma tecnologia social preventiva. Para isso foi utilizado a técnica de *brainstorming* “Cortar e Fatiar”, em que se começa olhar as partes de um todo. Então a pergunta realizada pela mediadora foi “Em quais espaços de uma escola pode existir machismo/sexismo?”. Assim que vários espaços tinham sido elencados, foi realizada a dinâmica Museu de Artes (exposição) e foi refletido sobre em quais dos espaços elencados, o Living Lab teria acesso. Tendo em vista que, por exemplo, o currículo das escolas não poderia ser alterado. A partir da escolha dos lugares em que o Living Lab pode atuar dentro das escolas, foi cocriada a solução preventiva. Uma escolhinha de *podcast* a ser realizada quando as aulas presenciais reiniciarem.

4. CONCLUSÕES

Neste momento, observa-se que a metodologia Design Sprint possibilitou a cocriação de tecnologias sociais paliativas e preventivas. Os atores do Living Lab gostaram de participar do processo de cocriação e destacaram: a responsabilidade do Projeto Mais Juntas, a condução das reuniões de cocriação e a base teórica utilizada, como muito positivo.

Ainda cabe lançar luz que o Mais Juntas tem uma tecnologia social paliativa já em uso, chamada Maria Ada da Silva. Esta são perfis em Facebook e Instagram voltado a informar mulheres sobre tipos de violência e onde buscar ajuda. A Ada sido bastante acessada.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MELO, A; ABELHEIRA, R. **Design thinking & thinking design: Metodologia, ferramentas e uma reflexão sobre o tema**. São Paulo: Novatec, 2015.

DAGNINO. R. **Tecnologia Social: base conceitual**. Brasília: Universidade de Brasília, 2011.

DAGNINO. R. **Dimensões para a análise e desenvolvimento de Tecnologia Social**. Campina Grande: EDUEPB, 2014.

GOOGLE VENTURES. **The Design Sprint**. c2018. Disponível em: <<http://www.gv.com/sprint/>>.

MONTEROSSA, E. A. **How Race and Gender Stereotypes Influence Help-Seeking for Intimate Partner Violence**. Riverside: University of California Riverside, 2019.

MAÇASTENA. A. **Gender-Based Violence in Kosovo**. Pristina: University of Pristina, 2019.

LIMA, M, H, L; MATTAR, R; ABRAHÃO, R, A. **Domestic Violence in Pregnant Women: A Study Conducted in the Postpartum Period of Adolescents and Adults**. Vila Velha: Universidade Vila Velha, 2016.

SILVA, L, D; SILVA, K, L D; SILVA, P, R; SCHERER, F; PIZZATO, A, Z G. **Designers em experiências de cocriação**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2020.

SALTZMAN, L. E., FANSLOW, J. L., MCMAHON, P. M., & SHELLEY, G. A. (2002). **Intimate partner violence surveillance: Uniform definitions and recommended data elements**. Atlanta, GA: Centers for Disease Control and Prevention, National Center for Injury Prevention and Control, 2015.

UBILLOS-LANDA, S; PUENTE-MARTÍNEZ, A; GONZÁLEZ-CASTRO, L, J; NIETO-GONZÁLEZ, S. **You belong to me! Meta-analytic review of the use of male control and dominance against women in intimate partner violence**. Toloso: Basque Country University, 2020.

KAR, L, H; O'LEARY, D, K. **Patterns of Psychological Aggression, Dominance, and Jealousy within Marriage**. Journal of Family Violence, 2013.
Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/255719580>>