

Empoderadas

Imprima o jogo Empoderadas e jogue com seus alunos, amigos, filhos, companheiros. Você faz suas escolhas!

Local




Custo

Elimine
3 respostas
incorretas

-5 min

TRABALHO



UFG

Local




Custo

Há respostas
corretas

-8 min

SHOPPING



Ganho

+2 min

RUA



Custo

Elimine
3 respostas
incorretas

-3 min

LABORATÓRIO



Custo

Elimine
2 respostas
incorretas

-3 min
ou
Há respostas
corretas

-7 min

SORVETERIA



Custo

Elimine
3 respostas
incorretas

-4 min
ou
Há respostas
corretas

-6 min

HOSPITAL



Ganho

+4Min

HOTEL

Local



Custo

Elimine
2 respostas
incorretas

-1 min

ACADEMIA

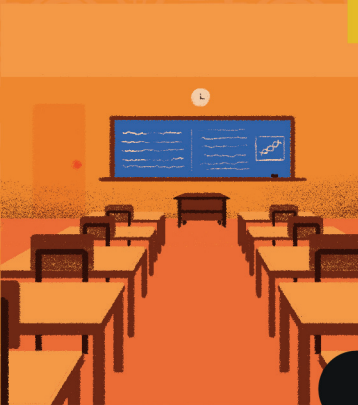


Custo

Há
respostas
corretas?

-8 min

IGREJA OU TEMPLO



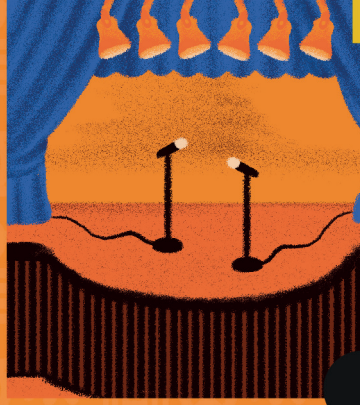
Custo

Elimine
3 respostas
incorretas

-3 min
ou
Há
respostas
corretas?

-6 min

ESCOLA



Ganho

+2 min

CASA DE SHOWS



Custo

Elimine
3 respostas
incorretas

-4 min

CINEMA



Custo

Há respostas
corretas?

-10 min

CASA



Custo

Elimine
3 respostas
incorretas

-4 min
ou
Há respostas
corretas?

-7 min

CLUBE



Ganho

+3 min

BIBLIOTECA

Fundo para local



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE



Custo

Há respostas corretas?

-7 min

RESTAURANTE

Motivo

MOTIVO



PERDI O CONTROLE

Custo

Há respostas corretas?
-6 min

MOTIVO



ELA ESTAVA SOZINHA

Ganho

+3 min

MOTIVO



ELA É A MINHA PROPRIEDADE

Custo

Elimine 2 respostas incorretas
-3 min

MOTIVO



FOI UMA EXPLOÇÃO DO MOMENTO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?
-5 min **-8 min**

MOTIVO



SOU MAIS FORTE

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?
-4 min **-7 min**

MOTIVO



ELA NÃO ME OBEDECEU

Custo

Há respostas corretas?
-7 min

MOTIVO



NÃO SE DEU AO RESPEITO

Ganho

+3 min

MOTIVO



EU NÃO SABIA QUE ERA CRIME

Custo


Elimine 3 respostas incorretas
-4 min

Fundo Motivo



Suspeito(a)

SUSPEITO



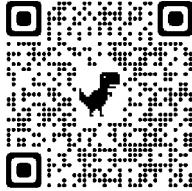
PROFESSOR (A)
OU DIRETOR(A)
DA ESCOLA OU
FACULDADE

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-7 min**

SUSPEITO



MÉDICO(A),
TERAPEUTA OU
ENFERMEIRO(A)

Custo

Há respostas corretas?

-6 min

SUSPEITO



COMPANHEIRO(A),
NAMORADO(A)
OU FICANTE

Ganho

+2 min

SUSPEITO



PADRE,
PASTOR (A),
PAI DE SANTO
OU MÃE DE SANTO

Custo

Elimine 2 respostas incorretas

-2 min

SUSPEITO



COLEGA

Custo

Elimine 2 respostas incorretas Há respostas corretas?

-3 min **-6 min**

SUSPEITO



AMIGO
OU AMIGA

Ganho

+3 min

SUSPEITO



FAMILIAR
(PADRASTO, MADRASTA
AVÓ(A), PARENTE,
RESPONSÁVEL
MÃE OU PAI)

Custo

Há respostas corretas?

-7 min

SUSPEITO



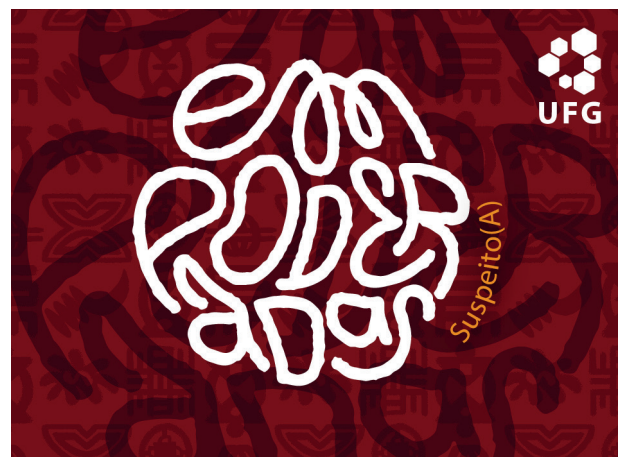
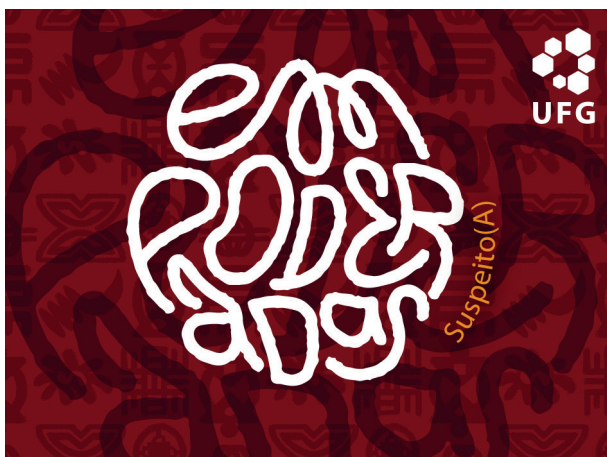
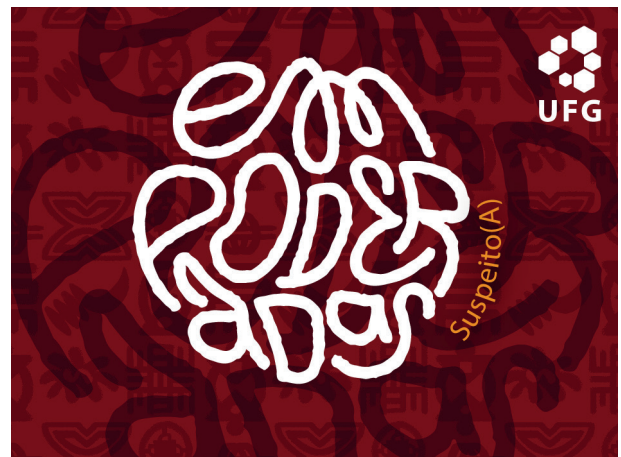
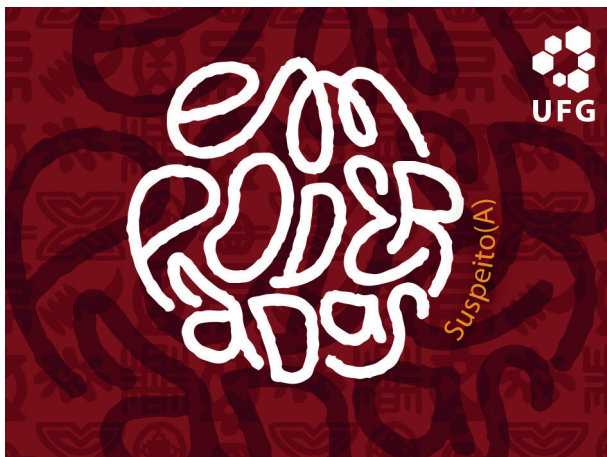
CHEFE, CHEFA,
SUPERIOR(A)
OU IMEDIATO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-3 min **-6 min**

Fundo Suspeito(a)



Violência de Gênero

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



EMITIR JUÍZOS
MORAIS
SOBRE A
CONDUTA

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-8 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



ESPANCAMENTO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas

-3 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



TORTURA

Ganho

+3 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



FEMINICÍDIO
OU TENTATIVA

Custo

Há respostas corretas?

-6 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



ATIRAR
OBJETOS

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-3 min **-7 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



AMEAÇAS

Ganho

+2 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



CONSTRANGIMENTO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-8 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



HUMILHAÇÃO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas

-3 min

Violência de Gênero

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



ISOLAMENTO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-3 min **-6 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



INSULTOS

Custo

Elimine 2 respostas incorretas

-2 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



FORÇAR MATRIMÔNIO

Ganho

+3 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



LIMITAÇÃO DO DIREITO DE IR E VIR

Custo

Há respostas corretas?

-7 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



ESTUPRO OU TENTATIVA

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-7 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



OBRIGAR A MULHER A FAZER ATOS SEXUAIS

Custo

+3 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



ANULAR O EXERCÍCIO DOS DIREITOS SEXUAIS

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-7 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



IMPEDIR O USO DE MÉTODOS CONTRACEPTIVOS

Custo

Elimine 2 respostas incorretas

-1 min

Violência de Gênero

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



CONTROLAR O DINHEIRO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-7 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



DESTRUIÇÃO DE DOCUMENTOS PESSOAIS

Custo

Elimine 3 respostas incorretas

-5 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



MANIPULAÇÃO

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-6 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



CAUSAR DANOS PROPOSITAIS A OBJETOS DA MULHER

Custo

Elimine 2 respostas incorretas Há respostas corretas?

-2 min **-6 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



ACUSAR A MULHER DE TRAIÇÃO

Ganho

+4 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



DEIXAR DE PAGAR PENSÃO ALIMENTÍCIA

Custo

Elimine 3 respostas incorretas Há respostas corretas?

-4 min **-8 min**

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



REBAIXAR A MULHER POR MEIO DE XINGAMENTOS QUE INCIDEM SOBRE A SUA ÍNDOLE

Custo

Há respostas corretas?

-7 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



DESVALORIZAR A VÍTIMA PELO SEU MODO DE SE VESTIR

Custo

Há respostas corretas?

-6 min

Violência de Gênero

VIOLÊNCIA DE GÊNERO



FAZER CRÍTICAS
MENTIROSAS

Custo

Elimine 2 respostas incorretas
-3 min

VIOLÊNCIA DE GÊNERO

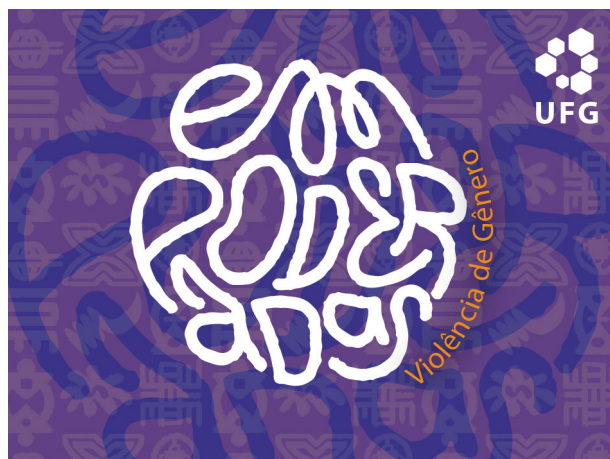
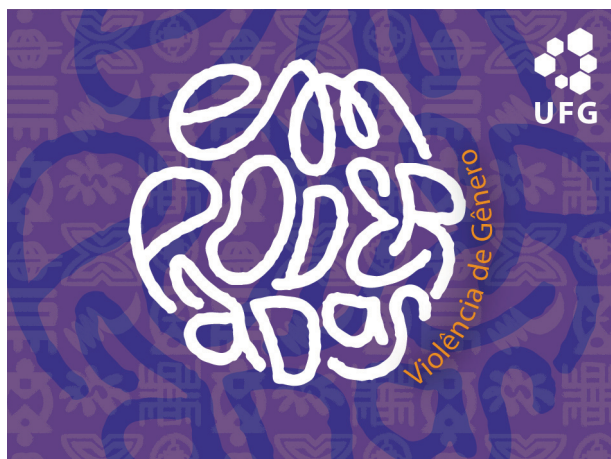
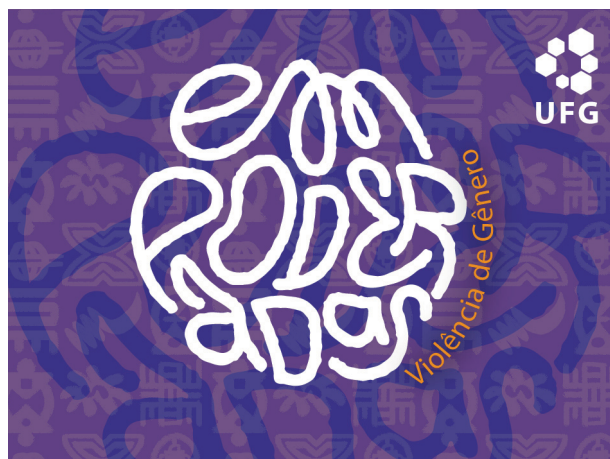
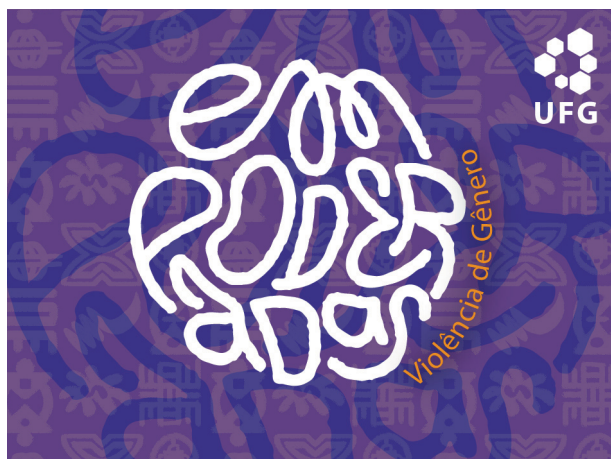


EXPOR A
VIDA ÍNTIMA

Ganho



+4 min

Fundo Violência de Gênero



Frente carta de personagem


Autonomia
AQUALTUNE



Poder da Heroína
Em seu turno pode fazer 3 ações - *Válido 2 vez no jogo

PODER DA ADINKRA FAWOHODIE

3 respostas incorretas - Pode ser usado a cada 4 rodadas.



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Autonomia
ALMERINDA FARIAS



Poder da Heroína
Quando ativado, acrescenta +5 min no tempo - *Válido 1 vez no jogo

PODER DA ADINKRA NYANSAPO

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre violência de gênero a heroína não perder tempo e elimina 3 respostas incorretas - Pode ser usado a cada 4 rodadas.



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Autonomia
AÍDA SANTOS



Poder da Heroína
Em vez de tirar uma carta pode escolher acrescentar +3 min ao temporizador. *Válido 1 vez no jogo

PODER DA ADINKRA BI NKA BI

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre motivo a heroína não perder tempo e elimina 3 respostas incorretas - Pode ser usado a cada 4 rodadas.



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Fundo carta de personagem

ADINKRA
FAWOHODIE



Independência, liberdade
autodeterminação e emancipação

HERÓINA
AQUALTUNE

Foi uma guerreira do Congo capturada enquanto liderava 10 mil homens na célebre batalha de Mbwila - cidade situada em Angola. Esta foi trazida ao Brasil no século XVII para ser reprodutora, e ela possuía uma força tão avassaladora que organizou sua própria fuga para o quilombo dos palmares.



ADINKRA
NYANSAPO



Um sábio sempre escolhe a melhor
maneira de transmitir seu conhecimento
a quem quer que seja

HERÓINA
ALMERINDA FARIAS

Apoiou as movimentos pelo voto feminino, foi indicada como delegada na eleição dos representantes classistas para a Assembleia Nacional Constituinte de 1933 e a única mulher a votar como delegada. Estudou Direito e se formou advogada e em 1934, candidatou-se a deputada federal o seu lema de campanha era - Advogada consciente dos direitos das classes trabalhadoras, jornalista combativa e feminista de ação



ADINKRA
BINKABI



Ninguém deve fazer mal a outro-paz,
harmonia, parentesco e fair play

HERÓINA
AÍDA SANTOS



Aída é uma conquistadora de lugares. Atleta olímpica de salto em altura. Participou das olimpíadas de 1964 e sem nenhum apoio do comitê olímpico ficou na 4ª colocação. Como professora da UFRJ possuía o intuito de não somente formar atletas, mas sim cidadãos completos. Mostrar a crianças e jovens que eles poderiam ter um futuro e uma vida melhor



Frente carta de personagem

Estratégia

LUÍZA BAIRROS




Poder da Heroína

Pode acrescentar 7 minutos ao temporizador.
*Válido 1 vez no jogo

PODER DA ADINKRA DAME DAME

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre locais a heroína não perder tempo e elimina 3 respostas incorretas. Pode montar o combo com a heroína de apoio para eliminar mais respostas durante o turno porém, a heroína de apoio perde uma ação em seu turno - Pode ser usado a cada 5 rodadas.



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

Estratégia

HELENIRA RESENDE



Poder da Heroína

Quando ativado, pode trocar o personagem de um companheiro - Válido 1 vez no jogo

PODER DA ADINKRA AKOBEN

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre violência de gênero a heroína não perder tempo e elimina 3 respostas incorretas. Pode montar o combo com a heroína de apoio para eliminar mais respostas durante o turno porém, a heroína de apoio perde uma ação em seu turno - Pode ser usado a cada 5 rodadas.



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

Apoio

BEATRIZ NASCIMENTO



Poder da Heroína

Quando ativado, um companheiro pode retirar duas cartas - mas ficará a próxima rodada sem jogar e ganha +1 min

PODER DA ADINKRA NEA ONNIM NO SUA A OHU

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre locais a heroína não perder tempo e elimina 2 respostas incorretas pode ser usada no combo aliadas as heroínas de estratégia eliminando +2 respostas incorretas - Pode ser usado a cada 4 rodadas.



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Fundo carta de personagem

ADINKRA
DAME DAME



Inteligência e engenhosidade

HERÓINA
LUIZA BAIROS

Criou junto com outras mulheres o Grupo de Mulheres do MNU-BA pensado para potencializar o processo de empoderamento das mulheres do movimento negro, as fazendo questionar o machismo e a posição subalterna a que eram submetidas. I nomeada ministra-chefe da Secretaria de Políticas de Promoção da Igualdade Racial e segundo o documentário acervo Guitre trabalhou para que a Lei de Cotas



ADINKRA
AKOBEN



Vigilância, cuidado e promissão

HERÓINA
HELENIRA RESENDE

Dedicou sua vida a lutar contra as injustiças e pela liberdade de um povo oprimido. Helenira desde a adolescência teve participação ativa nas lideranças estudantis, em 1968 foi eleita vice-presidente da UNE. Após o AI5, teve que viver na clandestinidade e lutou na Guerrilha do Araguaia.



ADINKRA
NEA ONNIM NO SUA A OHU



Conhecimento da educação através da vida e da contínua busca pelo saber

HERÓINA
BEATRIZ NASCIMENTO

Uma figura de grande importância para o feminismo negro pois, era uma intelectual que em sua pesquisa levantava a temática racial. Questionava a falta de espaço que mulheres negras tinham no espaço acadêmico



Frente carta de personagem

Estratégia

XICA MANICONGO



Poder da Heroína

Pode se disfarçar de heroína de apoio e se aliar a qualquer heroína

PODER DA ADINKRA NKYINKYIM

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre suspeitos a heroína não perde tempo e elimina 3 respostas incorretas. Pode montar o combo com a heroína de apoio para eliminar mais respostas durante o turno porém, a heroína de apoio perde uma ação em seu turno - Pode ser usado a cada 5 rodadas.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|

Apoio

ROSANA PAULINO



Poder da Heroína

Em seu turno pode optar por apoiar o grupo trocando suas ações por +2 min - *Válido 2 vez no jogo

PODER DA ADINKRA MMERE DANE

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre violência de gênero a heroína não perde tempo e elimina 2 respostas incorretas pode ser usada no combo aliadas as heroínas de estratégia eliminando +2 respostas incorretas - Pode ser usado a cada 4 rodadas.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Apoio

NEUZA SOUZA



Poder da Heroína

O seu poder de apoio quando ativando o ganho de tempo para o grupo +2 min - *Válido 1 vez no jogo

PODER DA ADINKRA BOA ME NA ME MMOA WO

Ao investigar (fazendo perguntas) sobre suspeito a heroína não perde tempo e elimina 2 respostas incorretas pode ser usada no combo aliadas as heroínas de estratégia eliminando +2 respostas incorretas - Pode ser usado a cada 4 rodadas.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Fundo carta de personagem

ADINKRA
NKYINKYIM



Iniciativa, adaptabilidade,
determinação e tenacidade

HEROÍNA
XICA MANICONGO

Foi trazida ao Brasil na condição de escrava em 1591, com o nome de Francisco. Foi perseguida pela inquisição pois, era acusada de crime de sodomia, simplesmente por ser transexual. Xica foi obrigada a apagar sua identidade e vivia sob constante vigilância da igreja católica para não ser condenada ao crime de sodomia e consequentemente a morte por fogueira.



ADINKRA
MMERE DANE



Independência, liberdade
autodeterminação e emancipação

HEROÍNA
ROSANA PAULINO

Uma artista visual que possui o objetivo de provocar a sociedade com suas obras que abordam o tema de questões raciais e gênero. Apesar de ser doutora em artes visuais Rosana levou vinte e um anos para ver sua obra exposta em uma instituição reconhecida como a Pinacoteca de São Paulo. Ela desafia cânone artístico das artes visuais, bem como o monopólio de artistas brancos



ADINKRA
BOA ME NA ME MMOA WO



Ajuda-me e deixa-me ajudar-te
cooperação, colaboração, parceria e
interdependência

HEROÍNA
NEUZA SOUZA

Conseguiu se formar médica, no início dos anos de 1970, em meio a uma série de discriminações. Sua pesquisa de mestrado gerou o livro intitulado “Tornai-se negro” muito importante como referência nos debates da saúde mental da população negra.





Produto Educacional

PRODUZIDO NA UFG

Programa Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual

PPGACV
PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV PROEC
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE
EXTENSÃO EDUCATIVA

UFG
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE
Goiás

Pergunta

Podem existir um sentimento de propriedade sobre a mulher por parte do agressor ou agressora?

- Ela não me obedeceu
- Eu não sabia que era crime
- Não se deu ao respeito
- Ela estava sozinha
- Ela é a minha propriedade

MOTIVO

Pergunta

O motivo é relativo ao uso da força?

- Ela estava sozinha
- Ela não me obedeceu
- Foi uma explosão do momento
- Sou mais forte

Pergunta

O motivo pode ser fútil?

- Ela é a minha propriedade
- Ela estava sozinha
- Foi uma explosão do momento
- Perdi o controle
- Sou mais forte

MOTIVO

Pergunta

O motivo pode ser relativo ao isolamento ou a falta de defesa da mulher?

- Ela não me obedeceu
- Ela estava sozinha
- Ela é a minha propriedade

Pergunta

O agressor ou agressora pode ter uma necessidade de dominância sobre a mulher?

- Ela não me obedeceu
- Ela estava sozinha
- Ela é a minha propriedade
- Sou mais forte
- Não se deu ao respeito

Pergunta

O agressor ou agressora pode ter um sentimento de autoridade sobre a mulher?

- Ela é a minha propriedade
- Ela não me obedeceu
- Sou mais forte

Pergunta

O agressor ou agressora pode transmitir sensação de segurança?

- Amigo ou amiga
- Educador (professor(a) / diretor(a))
- Familiar
- Relacionamento afetivo
- Religiosos
- Saúde

Pergunta

O agressor ou agressora pode ser uma figura de autoridade?

- Colega
- Educador (professor(a) / diretor(a))
- Familiar
- Chefe ou superior

SUSPEITOS

Pergunta

A mulher pode possuir uma relação de confiança com o agressor ou agressora?

- Amigo ou amiga
- Colega
- Educador (professor(a) / diretor(a))
- Familiar
- Relacionamento afetivo
- Religiosos
- Saúde

SUSPEITOS

Pergunta

O agressor ou agressora pode ser ligado ao trabalho da mulher?

- Amigo ou amiga
- Chefe ou superior
- Colega
- Familiar
- Relacionamento afetivo

Pergunta

O local pode ser considerado um lugar de trabalho?

- Academia
- Cinema
- Clube
- Hospital
- Hotel
- Laboratório
- Restaurante
- Shopping
- Sorveteria
- Trabalho

LOCAL

Pergunta

O local pode ser considerado um lugar público?

- Academia
- Biblioteca
- Casa de shows
- Cinema
- Clube
- Restaurante
- Rua
- Shopping
- Sorveteria

Pergunta

O agressor ou agressora pode ser ligado a educação da mulher?

- Amigo ou amiga
- Colega
- Educador (professor(a) / diretor(a))
- Familiar

Pergunta

Neste local a mulher pode se alimentar?

- Casa
- Clube
- Hotel
- Restaurante
- Shopping
- Sorveteria

Pergunta

O local pode ser considerado um lugar estudioso?

- Biblioteca
- Casa
- Escola
- Hotel
- Shopping
- Hospital

Pergunta

O local pode ser considerado um lugar seguro pela mulher?

- Biblioteca
- Casa
- Escola
- Hospital
- Hotel
- Laboratório
- Trabalho
- Igreja, templo ou terreiro

LOCAL

Pergunta

O que a mulher pode sofrer relativo a violência psicológica?

- Ameaças
- Constrangimento
- Humilhação
- Insultos
- Isolamento
- Limitar o direito de ir e vir
- Manipulação

Pergunta

O que a mulher pode sofrer relativo a violência sexual?

- Anular o exercício dos direitos sexuais
- Estupro ou tentativa
- Forçar matrimônio
- Impedir métodos contraceptivos
- Obrigar a mulher a fazer atos sexuais

Pergunta

O que a mulher pode sofrer relativo a violência patrimonial?

- Causar danos propositais a objetos da mulher
- Controlar o dinheiro
- Deixar de pagar pensão alimentícia
- Destruição de documentos pessoais

Pergunta

O que a mulher pode sofrer é relativo a violência moral?

- Acusar a mulher de traição
- Desvalorizar a vítima pelo seu modo de se vestir
- Emitir juízos morais sobre a conduta da mulher
- Expor a vida íntima
- Fazer críticas mentirosas
- Rebaixar a mulher por meio de xingamentos que incidem sobre sua índole

VIOLÊNCIA DE GÊNERO

VIOLÊNCIA DE GÊNERO

O local pode ser considerado um lugar de cuidado com a saúde?

- Academia
- Casa
- Hospital
- Laboratório

Pergunta
As violências que a mulher pode sofrer se aparentam as que Maria da Penha sofreu?

- Causar danos propositais a objetos da mulher
- Espancamento
- Fazer críticas mentirosas
- Feminicídio ou tentativa

Pergunta
As violências que a mulher pode sofrer se aparentam as que Joana Maranhão sofreu?

- Estupro ou tentativa
- Obrigar a mulher a fazer atos sexuais
- Humilhação
- Manipulação

Pergunta
As violências que a mulher pode sofrer se aparentam as que Carolina Dieckmann sofreu?

- Expor a vida íntima
- Rebaixar a mulher por meio de xingamentos que incidem sobre sua índole
- Desvalorizar a vítima pelo seu modo de se vestir
- Manipulação
- Ameaças
- Constrangimento
- Humilhação

CUSTO

O custo de cada carta para fazer perguntas é variável. Mas todas as cartas são ligadas ao temporizador. Cada personagem carrega poderes especiais ativos e passivos que podem auxiliar na obtenção de mais tempo ou no impacto que essas cartas vão promover no jogo.



PPGACV
PROGRAMA DE
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

PROEC
PRO-REITORIA DE
EXTENSÃO CULTURAL



UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS

SAPO

Manual do Jogo

HISTÓRIA

O ano de 2081 é vivido pela sociedade de uma forma bem diferente do que há 200 anos, quando as mulheres brasileiras iniciaram a luta pelo sufrágio feminino. Atualmente, essa nova sociedade une humanos e tecnologia no combate às violências de gênero. Com o intuito de enfraquecer estas violências, foi criada uma Inteligência Artificial (IA) que é nomeada de Ellie, no qual, ao longo dos anos, vem anunciando, com 20 horas de antecedência o local, o motivo, o suspeito (a) e a violência de gênero. Dessa maneira, esses crimes são evitados antes que a ação violenta aconteça. Agora, vocês fazem parte da Empoderadas, uma equipe de investigadoras de elite que consegue evitar a violência de gênero antes que ela ocorra, pois recebem a

informação exata e antecipada da Ellie. Desse modo, é possível encaminhar o agressor ou agressora para a Unidade Educacional (UNE), que tem como objetivo o auxílio no aprendizado sobre questões de violências de gênero.

A CRÍSE

O sistema I.A Ellie está passando por problemas técnicos, mas mesmo assim, as previsões não deixam de chegar. Porém, o problema enfrentado por Ellie afeta a quebra da criptografia existente nas pistas. Desse modo, a equipe Empoderadas terá que deduzir o próximo caso usando poucos recursos oferecidos por Ellie. **Corram! Uma mulher pode ficar em uma situação de perigo se vocês não agirem logo!**

Ficha Técnica

Projeto Gráfico e Diagramação
Juliana Barbosa e Queiroz — PPGACV UFG

Ilustração
The Karinne

Orientação
Thiago F. Sant'Anna — PPGACV UFG

Co-Orientação
Lêda Maria de Barros Guimarães — PPGACV UFG

Revisão
Caroline Pires — SECOM UFG

+12 Anos
2 a 9 Jogadores
45 Minutos

Produto Educacional

PRODUZIDO NA UFG

Programa Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual

PPGACV
ARTES VISUAIS
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

PROEC
PRO-REITORIA DE
EXTENSÃO CULTURAL



UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS

Tiragem: 6 Unidades

CARTA DE PERSONAGEM



Poder da Heroína

Poder da Adinkra

Cada adinkra tem suas regras de uso

Acompanhamento de rodadas

CARTA DE PISTAS



Tipo da pista

QR-Code Bônus

Pista

Custo para uso da carta

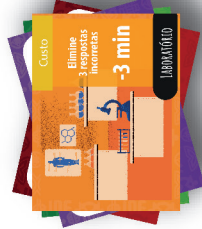
COMPONENTES

CARTAS DE PERSONAGEM



9 CARTAS

CARTAS DE PISTAS
4 TIPOS



58 CARTAS

TEMPORIZADOR



USE UM CELULAR COM INTERNET

2 UNIDADES

RESUMO DE TUKNO



8 CARTAS

BLOCO DE
ACOMPANHAMENTO DE PISTAS



CADEIRÃO DE PERGUNTAS



PREPARAÇÃO

Um dos jogadores será Ellie, portanto terá a função diferenciada dos outros jogadores, são estas:

- Sorteio das Pistas;
- Embaralhamento de cada monte de carta de pista;
- Mediação da mesa;
- Controle do temporizador definindo a dificuldade do jogo: Fácil - 30 min, Médio: 20 min e Difícil - 10 min;
- Responder aos jogadores;
- Montagem do setup.

Ellie

- Embaralhe e sorteie uma carta de cada pista: **local, motivo, suspeito e violência de gênero**. Logo após, confira e as disponha

em ordem, viradas para baixo na mesa e em baralhos separados;

- Quando todos os jogadores estiverem preparados o temporizador pode ser iniciado.

Demais Jogadores

- Escolha a carta de sua personagem;
- Deduza pistas, usando os recursos disponíveis;



BLOCO DE ANOTAÇÕES



Os jogadores irão receber uma relação de 25 perguntas divididas em: local, motivo, suspeito(as) e violência de gênero. O objetivo dessa relação de perguntas é de facilitar para que o grupo relacione as provas e desse modo vença o jogo. Atenção! As respostas que o mediador Ellie dará aos jogadores serão diretamente ligadas ao custo que este estará pagando, usando as cartas pistas que colecionou em sua mão. **Atenção, uma pergunta pode ser feita mais de uma vez.**

TEMPORIZADOR

O grupo pode usar esse bloco para auxiliar no acompanhamento das provas.



Scanear
QR CODE

REVELANDO A SOLUÇÃO DO ENIGMA

SITUAÇÕES DE VITÓRIA

- Deduzir as 4 pistas – Grupo ganha o jogo com 100% de aproveitamento;
- Acertar 3 pistas (Contendo entre elas Suspeito(a) e Violência de gênero) – Grupo ganha o jogo com 75% de aproveitamento;
- Acertar 2 pistas (Contendo entre elas o Suspeito(a)) – Grupo ganha o jogo 50% de aproveitamento;
- Acertar apenas o suspeito(a) – Grupo ganha o jogo 25% de aproveitamento.

SITUAÇÕES DE DERROTA

- Acertar apenas uma pista e esta *não ser o suspeito(a)*;
- Acertar duas pistas que *não sejam o suspeito(a) ou violência de gênero*;

- Comprar todas as cartas sem **DEDUZIR** corretamente nenhuma pista;
- O temporizador zerar.

LEMBREM-SE A SUA EQUIPE ESTÁ TRABALHANDO PARA EVITAR QUE UMA VIOLÊNCIA DE GÊNERO OCORRA

TURNO DE CADA JOGADOR

Cada turno consiste em duas ações, no qual o jogador terá que escolher quais atividades serão efetuadas. Portanto, as opções de cada jogador devem sempre combinar: **Ação Obrigatória + Ação Obrigatória ou Ação Obrigatória + Ação não obrigatória.**

Ação de compra de carta (Obrigatória) - Compra de carta de pista (*cada jogador pode colecionar no máximo 2 cartas na mão*);

Ação de uso de poder da heroína (Obrigatória) - Usar um dos poderes existentes nas cartas de heroínas;

Ação de descarte (Não obrigatória) - Descarte de carta de pista (*cada jogador pode colecionar no máximo 2 cartas na mão*);

Ação de Pergunta (Não obrigatória) - Descartar a carta de pista para fazer uma pergunta - *pagando o custo da carta.*

Fiquem atentos para que as cartas ou o temporizador não se esgotem antes que vocês consigam uma solução para o enigma.

ATENÇÃO!

Se no turno de um jogador com marcador de **estratégia** ou **autonomia**, ele solicitar ajuda de heroínas de **apoio**, estas em seu turno poderão fazer apenas uma ação.

VIOLÊNCIAS DE GÊNERO

- Acusar a mulher de traição
- Ameaças
- Anular o exercício dos direitos sexuais
- Atirar objetos
- Causar danos propositais a objetos da mulher
- Constrangimento
- Controlar o dinheiro
- Deixar de pagar pensão alimentícia
- Destruição de documentos pessoais
- Desvalorizar a vítima pelo seu modo de se vestir
- Emitir juízos morais sobre a conduta
- Espancamento
- Estupro ou Tentativa
- Expor a vida íntima

- Fazer críticas mentirosas
- Feminicídio ou Tentativa
- Forçar matrimônio
- Humilhação
- Impedir o uso de métodos contraceptivos
- Insultos
- Isolamento
- Limitação do direito de ir e vir
- Manipulação
- Obrigar a mulher a fazer atos sexuais
- Rebaixar a mulher por meio de xingamentos que incidem sobre a sua índole
- Tortura

PPGACV
PROGRAMA DE
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

PROEC
PROFESSORIA DE
EXTENSÃO E CULTURA



SUSPEITOS

- Amigo ou Amiga
- Colega
- Educador
(Professor (A) ou Diretor(A) da Escola)
- Familiar
Padrasto, madrasta Avô(A),
parente, responsável mãe ou Pai)
- Relacionamento Afetivo
(Companheiro(A), namorado(A) ou Ficante)
- Religiosos
(Padre, pastor(A), Pai de Santo ou Mãe de Santo)
- Saúde
(Médico(A), terapeuta ou Enfermeiro(A))
- Trabalho
(Chefe(A), Superior(A) ou Imediato)

LOCAL

- Academia
- Biblioteca
- Clube
- Cinema
- Casa
- Casa de Shows
- Escola
- Igreja ou templo
- Hotel
- Hospital
- Laboratório
- Restaurante
- Rua
- Sorveteria
- Shopping
- Trabalho

MOTIVO

- Ela é a minha propriedade
- Ela estava sozinha
- Eu não sabia que era crime
- Ela não me obedeceu
- Foi uma explosão do momento
- Não se deu ao respeito
- Perdi o controle
- Sou mais forte

CAIXA



+12 ANOS
2 - 9 JOGARES
45 MIN



Produto Educacional
PRODUZIDO NA UFG
Programa Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual

PPGACV
PROGRAMA DE
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV
FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

PROEC
PRO-REITORIA DE
EXTENSÃO E CULTURA



DESIGNER: JULIANA QUEIROZ
ILUSTRADORA: THE KARYNNE

empoderadas.ufg

Produto Educacional

PRODUZIDO NA UFG

Programa Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual



O Empoderadas é um jogo educacional criado durante a Pós-Graduação nível mestrado de Juliana Barbosa e Queiroz. O intuito é estudantes e professores terem acesso livre a um material lúdico que aborde os assuntos racismo e violência de gênero e dessa maneira compreendam o quanto nocivo são para a sociedade.

O acesso aos arquivos do jogo é livre, portanto compartilhe, reproduza e principalmente jogue!

PPGACV

PROGRAMA DE
ARTE E CULTURA VISUAL

FAV

FACULDADE DE
ARTES VISUAIS

PROEC

PRÓ-REITORIA DE
EXTENSÃO E CULTURA



UFG

UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS