



A REPRESENTATIVIDADE FEMININA POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS

Juliana F. GARCIA¹; Lucas D. de ALMEIDA²; Maria A. L. MENDES³; Maria C. F. do NASCIMENTO⁴.

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um estudo de caso de um projeto que teve como objetivo abordar as questões de gênero e raça a partir de jogos educativos. Nesse sentido, por meio de reflexões e atividade prática em sala de aula abordou sobre o feminismo na educação no ensino fundamental I. Assim, por meio da tecnologia e da atividade lúdica, o projeto levantou pautas aos alunos sobre o papel da mulher na sociedade de forma que as reflexões foram direcionadas através de jogos eletrônicos e histórias de personagens fictícias e reais da história. Logo esse trabalho propôs refletir sobre pautas sociais e como é importante discutir essas questões na escola, principalmente com a criança. Portanto, a abordagem no ensino infantil sobre questões de gênero e raça é importante na construção social do indivíduo e abrange a possibilidade de refletir sobre tais questões de maneira lúdica e interessante na visão do aluno.

Palavras-chave: Educação; Gênero; Raça.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho embasou-se em uma atividade pedagógica realizada no ano de 2021, totalizando 8 meses de elaboração e execução. O estudo de caso é fundamentado em um projeto cujo objetivo é compreender a importância das mulheres – independentemente de culturas, etnias, raças e classe social –, e levar os alunos a uma reflexão para desmistificar estereótipos que a sociedade impõe desde muito cedo.

A prática foi realizada em uma escola municipal, em uma pequena cidade do interior de Minas Gerais, com pouco mais de sete mil habitantes. A escola em questão está situada na zona rural destacadada, tendo desde a pré-escola até o Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano). Os sujeitos da pesquisa foram crianças matriculadas no 4º ano do Ensino Fundamental I, entre 8 a 9 anos de idade.

O projeto teve como foco a reflexão sobre gênero e a utilização da gamificação para promover atividades que trouxessem informações e reflexões sobre esse tema à sala de aula, considerando o contexto social. Os "nativos digitais," que são as crianças e adolescentes da atualidade, cresceram em meio à revolução digital, considerando os jogos digitais como parte

¹ Discente do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: ju_g2@hotmail.com

² Discente do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: lucasdias94of121@gmail.com

³ Orientadora, Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: maria.lucio@ifsuldeminas.edu.br

⁴ Orientadora, Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: maria.nascimento@muz.ifsuldeminas.edu.br

fundamental de sua cultura, de acordo com Azevedo (2012). Portanto, os jogos se destacam como ferramentas cruciais para atrair a atenção da nova geração, uma vez que esses alunos cresceram em uma sociedade onde a tecnologia e a gamificação fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes.

Para Rêgo (2016), historicamente a escola sempre tratou a questão de gênero como fator complicado e sempre direcionou o preconceito ligado a determinada temática. Logo, desde a base, a escola ajuda na desconstrução de diversos preconceitos e distinção de raça e gênero. Nesse contexto, o meio educacional é responsável pelas desigualdades que aconteceram ou estão sendo construídas no espaço escolar e futuramente que esteja atrelado a sociedade.

Então, o objetivo geral deste trabalho visa abordar sobre a questão de gênero através de jogos na educação infantil. Desta forma, propor debate sobre questão de gênero e atrelar o conceito à questão da gamificação, levantando pautas sobre como o professor pode refletir sobre as questões em sala de aula através de jogos educacionais.

Os objetivos específicos deste trabalho buscam abordar questões de gênero e raça, com foco na importância do debate sobre o feminismo e a questão racial na educação, dada sua relevância para a sociedade. Utilizando a gamificação, o estudo utilizou jogos de memória e caça-palavras para explorar personagens femininas, reais ou fictícias. Esses jogos permitem a discussão de temas complexos de maneira lúdica, sendo especialmente relevantes para a geração atual, que cresceu em um ambiente tecnológico. Em resumo, o projeto utiliza jogos na educação para promover reflexões sobre as questões sociais de gênero e raça de forma lúdica.

Dessa forma, debater sobre pautas sociais é fundamental para que esses alunos sejam educados desde a base, pois é o momento onde seu caráter e visão sobre o mundo começam a ser construídos. Logo, a gamificação é um meio importante para abordar sobre a questão de raça e gênero, pois no contexto social atual as crianças já nascem cercadas de tecnologias e isso implica no interesse delas nas ferramentas tecnológicas. Em suma, é uma forma do professor aprender sobre diversas ferramentas e aplicar em sala de aula como uma maneira do aluno aprender de forma lúdica e que dialogue com o contexto social em que vive.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho trata-se da reflexão de um relato de experiência vivenciado em uma escola municipal situada em uma pequena cidade do interior do Sul de Minas Gerais. Como primeira etapa do trabalho foi realizada uma revisão bibliográfica para a prática ser realizada por meio de um embasamento teórico. Dentre as pesquisas, encontramos Bastos e Nogueira (2016), de acordo com seus estudos, os contos de fadas servem para mostrar a supremacia entre o masculino sobre o feminino, de maneira que as personagens femininas são colocadas como

subordinadas, através de papéis tradicionais e aceitos perante a sociedade.

Devido ao momento pandêmico vivenciado no momento da execução do projeto, a coleta de dados deu-se tanto de forma presencial quanto on-line. Foram utilizadas ferramentas como retroprojetor, Impressões, *Whatsapp*, *Google Meet* e um site criado pelos próprios integrantes do grupo. A aplicação das atividades de forma presencial e remota, ocorreu diretamente pelas profissionais da escola envolvida no projeto e foi realizada com crianças do 4º ano do ensino fundamental, com idades entre 8 a 9 anos.

O site foi criado com histórias de personagens femininas, tanto fictícias quanto reais, seguidas por dois jogos para tornar a aprendizagem mais dinâmica. Cada personagem tinha sua própria história e imagem em formato de desenho para enfatizar o aspecto lúdico. As personagens fictícias foram escolhidas com base na independência das personagens femininas em suas histórias, enquanto as personagens reais foram identificadas ao longo do texto e reforçadas pela professora como figuras reais. O primeiro jogo era um jogo da memória com imagens das personagens fictícias, e o segundo era um caça-palavras com dicas sobre as mulheres reais, desafiando as crianças a lembrarem de quem se tratava cada história. Isso permitiu que as crianças refletissem sobre as diferenças entre as mulheres e a complexidade do gênero, destacando como a questão de gênero afeta cada mulher de maneira única.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A prática de jogos em sala de aula demonstrou que a abordagem lúdica facilitou discussões sobre questões sociais, especialmente sobre feminismo e raça no contexto educacional. Os jogos, considerados ferramentas de aprendizado, desempenharam um papel significativo na reflexão sobre a interconexão entre gênero, raça e educação, ressaltando o papel da escola como um ambiente onde questionamentos e informações são discutidos.

Neste contexto, a reflexão inicial concentrou-se no empoderamento feminino e na posição das mulheres na sociedade, explorando personagens femininas fictícias e reais com histórias diversas. Isso permitiu a exploração de vários aspectos, incluindo leitura, debate e contexto histórico e sociológico.

Além disso, resultou em levar essas informações e reflexões para os alunos por meio de jogos, reconhecendo a importância dos jogos como ferramentas para atrair o interesse dos alunos, especialmente considerando que eles cresceram em um mundo digital e tecnológico. Isso ajudou a envolver os alunos de maneira eficaz, garantindo sua atenção e participação nas atividades.

Portanto, o projeto conseguiu refletir em ensinamentos aos alunos, debater sobre a importância da tecnologia na educação e mostrar que há como levar questões sociais para os

alunos desde pequeno. Assim, o projeto refletiu a realidade brasileira e a relação da educação nessas pautas sociais. Dessa forma, conseguiu atrelar vários pontos e produzir atividades interessantes para os alunos.

4. CONCLUSÃO

De acordo com os dados obtidos com o projeto realizado, pudemos observar que os jogos podem facilitar e dinamizar a abordagem de temas como gênero e raça na educação infantil, pois a partir do site criado com histórias e jogos para fixação do conteúdo, os alunos trabalharam de forma lúdica e tiveram contato com personagens fictícias e reais que foram de extrema importância para a história.

Assim, por meio da questão de gênero e raça, os alunos conheceram histórias de mulheres negras que foram importantes, desta maneira foi trabalhado indiretamente a desmistificação da invisibilidade da mulher negra na sociedade e como a questão de raça e gênero estão interligadas. Além disso, a realidade de outras mulheres e os seus papéis na sociedade, seja fictícia ou real, auxiliaram na construção de pensamentos sobre as questões sociais na vida das alunas.

Nesse sentido, os jogos foram ferramentas importantes para auxiliar na construção do projeto que visou levar reflexões sobre gênero e raça para os alunos. Assim, tais ferramentas deixaram o assunto que pelo viés ideológico de cada pessoa, é complexo, mas colaborou para que deixasse o ambiente descontraído, proporcionando o foco no aprendizado da criança. Por mais que seja algo complexo em levantar pautas, é de extrema importância a comunidade escolar falar sobre tais assuntos, pois a escola é um meio de reflexão e futuras projeções nas estruturas da sociedade. Sendo assim, conseguiu refletir em uma proposta de ensino interessante por atrelar jogos no desenvolvimento intelectual da criança.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, V. de A. JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO UM ROTEIRO PARA SUA ANÁLISE PEDAGÓGICA. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v.10, n. 3, 2012. DOI: 10.22456/1679-1916.36409. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/36409>. Acesso em: 08 jun. 2023.

BASTOS, R. A. S. M.; NOGUEIRA, J. R. Estereótipos de gênero em contos de fada: uma abordagem histórico-pedagógica. **UFES: Programa de Pós-Graduação em História**, [s. l.], ano 2016, n. 36, p. 12-30, 22 ago. 2016

RÊGO, Raimunda Leônia Andrade. **Gênero na infância: identidade e sexualidade na educação infantil**. Anais XII CONAGES... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/18501>. Acesso em: 09 jun. 2023.