



3 e 4 de dezembro

III Encontro

de Educação, Direitos Humanos,
Gênero e Sexualidade

GAMIFICAÇÃO EM CENA: INTERSECCIONALIDADE E RESISTÊNCIA NO COMBATE Á VIOLÊNCIA DE GÊNERO E NA PROMOÇÃO DOS DIREITOS HUMANOS

Josineide Barbosa Pereira¹

Janieli Barbosa Pereira²

Amanda Caline da Silva Omar³

Maria Eulina Pessoa de Carvalho⁴

INTRODUÇÃO

Saffioti (2007), faz uma reflexão relacionada a mudança de comportamento no conceito de patriarcado, que, como o próprio nome indica, é o regime da dominação-exploração das mulheres pelos homens. A autora também se refere a gênero como uma construção social do masculino e do feminino. Apesar do patriarcado ter perdido força no âmbito judicial, em que leis hediondas como a defesa da honra foi retirado de nosso código penal, seguimos em novos embates a exemplo da culpabilização da vítima de violência de gênero que ainda é amplamente difundida: “E as brasileiras têm razões de sobra para se opor ao machismo reinante em todas as instituições sociais, pois o patriarcado não abrange apenas a família, mas atravessa a sociedade como um todo.” (Saffioti, 2007), pois as violências que afetam as mulheres são marcadas também pelas diferenças econômicas, culturais, etárias, raciais, de identidade de gênero, de orientação sexual, de deficiência, idiomáticas, de cosmogonia e de religião.

A questão de gênero tem se consolidado como um dos temas centrais no debate sobre educação, especialmente no contexto das desigualdades estruturais que persistem em nossa sociedade contemporânea. Esse projeto tem como objetivos: Integrar o conceito de gênero de forma transversal no currículo escolar, visando à construção de uma cultura de equidade e

¹ E-mail: josineidebarbosa.barbosa@gmail.com

² E-mail: barbosajanieli@gmail.com

³ E-mail: amandacaline@gmail.com

⁴ E-mail: maria.eulina@academico.ufpb.br

respeito à diversidade dentro e fora do ambiente escolar. Difundir o conceito de gênero como uma construção identitária, superando interpretações reducionistas que o associam exclusivamente ao sexo biológico. Utilizar oficinas pedagógicas para promover a leitura crítica de textos literários e não literários que abordam a violência de gênero e as dinâmicas de poder na sociedade. Promover ações concretas de combate à violência de gênero, utilizando a gamificação e as mídias sociais como ferramenta de conscientização e mobilização.

O projeto teve como intenção a superação das violências sofridas e impetradas na/sob a condição da construção de gênero perpassada pela desigualdade e manutenção do patriarcado, propondo uma interseccionalidade do conceito de gênero no currículo de uma escola Estadual da Paraíba. Ao articular gênero como uma construção identitária, social e histórica, o projeto buscou contribuir para a formação de sujeitos conscientes de suas identidades e das dinâmicas de poder que permeiam as relações sociais. Segundo Saffiotti (2007), a violência de gênero, em particular, é abordada como uma manifestação extrema dessas dinâmicas, reforçada por estruturas patriarcais que perpetuam desigualdades. Saffiotti (2007), relaciona a violência de gênero à desigualdade nas relações de poder entre homens e mulheres, o projeto desenvolveu uma sequência didática interdisciplinar focada na leitura e compreensão de textos que exploram essas temáticas. Por meio de oficinas pedagógicas, foram promovidas discussões que não apenas conscientizaram a comunidade escolar, mas também estimularam a adoção de práticas concretas de enfrentamento à violência de gênero.

ASPECTOS METODOLÓGICOS DA EXPERIÊNCIA

Conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), uma sequência didática para o aluno, desenvolve sua capacidade para melhor dominar o gênero de texto em questão de forma interdisciplinar. Utilizamos como instrumento uma sequência didática gamificada de metodologia ativa que envolveu a aplicação de elementos e dinâmicas de jogos no processo de ensino-aprendizagem para promover maior engajamento, motivação e aquisição de conhecimento. O projeto teve como sujeitos de pesquisa os estudantes do ensino médio de uma escola estadual da Paraíba com faixa etária entre 15-17 anos de idade, além do apoio e colaboração dos professores das disciplinas de biologia, matemática e geografia. Como afirma Moran (2013), a interdisciplinaridade favorece a formação de um sujeito mais crítico e reflexivo, capaz de articular saberes e enfrentar desafios complexos. De acordo com Mattar et al. (2018), a gamificação oferece mecanismos de feedback contínuo que são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades e para o ajuste das práticas pedagógicas, o que se refletiu positivamente na promoção do interesse dos alunos pela leitura e produção de textos. Moran

(2013), destaca a importância da interdisciplinaridade na formação de sujeitos críticos e reflexivos. A utilização de ferramentas digitais e a criação de campanhas educativas são estratégias particularmente eficazes para conectar o conhecimento teórico com práticas concretas e engajar a comunidade escolar em ações de combate a violação dos direitos humanos, dentre elas à violência de gênero, reforçando o que Saffioti (2007) aponta sobre a necessidade de estratégias educativas para enfrentar e desconstruir estruturas patriarcais.

REFLETINDO COM A EXPERIÊNCIA: POTENCIALIDADES, DESAFIOS E APRENDIZADOS

Realizamos oficinas pedagógicas de leitura e compreensão de texto através de uma sequência didática com diversos gêneros textuais, explorando e conceituando as violências de gênero que são perpetuadas através de uma cultura patriarcal que viola os direitos humanos de mulheres, crianças e adolescentes, alimentando um ciclo de violência em nossa sociedade. Também foram incluídas atividades gamificadas, além das discussões ao longo de todo o processo. Essas atividades ajudaram a desconstruir estereótipos e preconceitos de gênero que perpetuam a violência de gênero. Minayo (1994) destaca que “a violência é um fenômeno social complexo que requer uma abordagem interdisciplinar e educativa para ser compreendida e enfrentada de maneira eficaz”.

As discussões realizadas durante as oficinas pedagógicas transcenderam o espaço escolar e se materializaram em ações concretas de combate à violência de gênero, tanto dentro quanto fora da escola. A culminância desse processo foi a criação de uma campanha educativa através das redes sociais dos alunos, que visou conscientizar a comunidade escolar e o público externo sobre a gravidade da violência de gênero e a importância de seu enfrentamento. Essa campanha foi desenvolvida pelos próprios alunos, que, a partir dos conhecimentos adquiridos, elaboraram cartazes e materiais gráficos utilizando o aplicativo Canvas. Além dos cartazes, os estudantes produziram vídeos curtos e posts educativos que exploravam os temas discutidos nas oficinas, como o patriarcado, os movimentos feministas, e a importância da solidariedade entre as vítimas de violência. Essas ações nas mídias sociais foram planejadas para ter um alcance maior, engajando não apenas os estudantes e suas famílias, mas também a comunidade em geral. A utilização de hashtags específicas e a participação em desafios e campanhas online sobre temas relacionados permitiram que a campanha tivesse maior visibilidade, incentivando a discussão sobre a violência de gênero além dos muros da escola.

A partir do referencial teórico de Saffioti (2007), os resultados do uso da gamificação no combate à violência de gênero evidenciam avanços na conscientização crítica dos estudantes acerca da violência enquanto fenômeno estrutural do patriarcado, favorecendo tanto a desconstrução de estereótipos de gênero quanto o fortalecimento de práticas colaborativas que rompem com processos de silenciamento. As discussões emergentes ressaltam que, embora a gamificação contribua para a visibilidade do problema e para o empoderamento de sujeitos historicamente marginalizados, sua eficácia depende de uma fundamentação crítica consistente, a fim de evitar a superficialização da temática. Dessa forma, a gamificação, quando articulada a uma perspectiva feminista crítica, revela-se uma estratégia pedagógica capaz de transformar o espaço escolar em lócus de resistência às hierarquias de gênero

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas reflexões de Saffioti (2007), compreende-se que a violência de gênero é um fenômeno estrutural, ancorado nas relações históricas de poder e nas hierarquias de gênero que sustentam o patriarcado. Assim, abordá-la no contexto escolar requer não apenas a transmissão de informações, mas a problematização das práticas e discursos que naturalizam a subordinação feminina e a desigualdade entre os sexos. A gamificação, nesse sentido, transcende seu caráter lúdico e motivacional, convertendo-se em uma estratégia pedagógica que favorece a desconstrução de estereótipos e a ampliação das capacidades críticas dos estudantes, ao possibilitar o diálogo, a empatia e a reflexão coletiva sobre as relações de gênero. Desse modo, conclui-se que o uso de metodologias ativas, como a gamificação, articulado a uma abordagem crítica dos temas sociais, potencializa a formação ética e cidadã dos sujeitos, contribuindo para a consolidação de uma educação comprometida com a equidade e com os direitos humanos. Essa prática educativa, sustentada por uma pedagogia do diálogo e da conscientização, propicia a emergência de novas formas de pensar e agir no mundo, comprometidas com a transformação das estruturas que perpetuam a violência de gênero.

De acordo com Mattar *et al.* (2018), a gamificação oferece mecanismos de feedback contínuo que são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades e para o ajuste das práticas pedagógicas, o que se refletiu positivamente na promoção do interesse dos alunos pela leitura e produção de textos o uso de metodologias ativas dentre outras dinâmicas interativas cria um ambiente de aprendizado que estimula o engajamento crítico com o conteúdo, facilitando a compreensão de temas complexos, como a violência de gênero. Os resultados indicam que as atividades gamificadas permitiram uma abordagem mais dinâmica e colaborativa do conteúdo, alinhada com os princípios da metodologia ativa descritos por Moran

(2013), que destacam a importância da interdisciplinaridade na formação de sujeitos críticos e reflexivos. A utilização de ferramentas digitais e a criação de campanhas educativas foram estratégias particularmente eficazes para conectar o conhecimento teórico com práticas concretas e engajar a comunidade escolar em ações de combate à violência de gênero, reforçando o que Saffioti (2007) aponta sobre a necessidade de estratégias educativas para enfrentar e desconstruir estruturas patriarcais. O papel das influências sociais na formação das identidades de gênero ressalta a importância de abordagens educacionais que desafiem estereótipos e promovam uma compreensão mais profunda das dinâmicas de poder.

REFERÊNCIAS

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. **Sequências didáticas para o oral e a escrita**: apresentação de um procedimento. In: ROJO, Roxane;147.

GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa**: tipos fundamentais. Revista de administração de empresas. São Paulo V.35, N3, P.20-29. 1995.

LEI: Maria da Penha: **Lei Nº 11.340**, de 7 de agosto de 2006. Presidência da República

MINAYO, M.C. de S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo-Rio de Janeiro, HUCITEC-ABRASCO, 1992.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 1997.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2013.

SAFFIOTI, H. I. B. **Gênero, patriarcado e violência**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004.