

O JOGO DAS PERGUNTAS DO FEMINISMO LITERÁRIO

Raísa Ribeiro¹; Helena Freitas Dumans²; Nayara Lucena dos Santos².

1 – Departamento de Fundamentos em Ciências Jurídicas, Políticas e de Administração; Centro de Ciências Jurídicas e Políticas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

2 – Departamento de Direito; Escola Ciências Jurídicas; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Apoio Financeiro: UNIRIO

RESUMO: A exposição interativa do projeto Feminismo Literário tem como objetivo compartilhar os conhecimentos adquiridos pelas bolsistas através das leituras realizadas no grupo de leitura “Feminismo Literário” durante o primeiro semestre de 2024, em conjunto com a disciplina optativa “Direito, Gênero e Relações Étnico-Raciais”. A exposição busca promover discussões com a comunidade acadêmica sobre as interseções entre literatura feminista, direitos e questões étnico-raciais, além de destacar a transversalidade e a multidisciplinaridade desses temas em diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: feminismo; gênero; relações étnico-raciais; direito.

INTRODUÇÃO:

O feminismo literário é um projeto de pesquisa e extensão criado pela professora Raísa D. Ribeiro e cadastrado na UNIRIO desde 2021, que desenvolve militância feminista técnico-acadêmica, divulgando conhecimento feminista embasado em importantes autoras e diferentes correntes, para a compreensão holística do movimento pelos discentes interessados e pela sociedade civil.

Estamos construindo, paulatinamente, um diálogo com a sociedade civil sobre as teorias feministas, buscando explorar pedagogicamente as linhas teóricas clássicas do feminismo e leis importantes para a pauta de igualdade de gênero, que buscam levar a educação de modo leve, inteligível e interativo.

OBJETIVOS: O objetivo do jogo de perguntas e respostas é disseminar conhecimento técnico e acadêmico sobre as teorias, demandas e discussões feministas para toda a comunidade, proporcionando um ambiente de aprendizagem acessível e envolvente. Através de uma abordagem lúdica e interativa, o jogo visa não apenas informar, mas também estimular a reflexão crítica e o engajamento com temas feministas, criando um espaço onde participantes de diferentes níveis de familiaridade com o assunto possam aprender e trocar ideias. Essa dinâmica permite que conceitos complexos sejam explorados de maneira leve e divertida, incentivando a participação ativa e o desenvolvimento de uma compreensão mais profunda das questões feministas contemporâneas.

METODOLOGIA: O Jogo de Perguntas e Respostas irá proporcionar uma competição divertida e descontraída entre dois jogadores, que responderão a uma série de 9 perguntas para acumular pontos. Em cada pergunta, os jogadores ouvirão a pergunta e as 4 opções de resposta. O jogador que souber a resposta deve bater na mesa e indicar qual opção é a correta. Se o jogador que bateu na mesa errar, o outro jogador tem a chance de responder. O jogador com mais pontos ao final da rodada de perguntas será o vencedor.

RESULTADOS: Ao participar do jogo de perguntas e respostas, os participantes terão a oportunidade de adquirir uma compreensão mais aprofundada das teorias, demandas e debates feministas. O jogo permitirá que os jogadores testem seus conhecimentos sobre as principais correntes do pensamento feminista, além de se familiarizarem com marcos históricos importantes no desenvolvimento do movimento. Além disso, o jogo deverá estimular, por meio de uma abordagem lúdica e interativa, a reflexão crítica sobre questões feministas e suas implicações sociais, incentivando os jogadores a explorarem diversas perspectivas e experiências dentro do movimento, incluindo aspectos como raça, classe, orientação sexual e identidade de gênero.

CONCLUSÕES: A realização do jogo de perguntas e respostas no âmbito do projeto Feminismo Literário terá um impacto significativo tanto na jornada dos estudantes quanto na comunidade em geral. Este projeto proporcionará uma oportunidade única para que os participantes se envolvam em debates sobre temas feministas de maneira leve e descontraída. Ao adotar uma linguagem mais simples e objetiva, o jogo tornará o conhecimento acessível a um público mais amplo, facilitando a compreensão e a discussão sobre questões complexas relacionadas ao feminismo.

Ao criar um ambiente de aprendizagem envolvente e participativo, o jogo não só educará, mas também incentivará uma maior interação e troca de ideias entre os participantes. Isso contribuirá para o desenvolvimento de uma compreensão mais profunda das questões feministas e fortalecerá o compromisso com a igualdade de gênero e a justiça social. Em suma, o projeto Feminismo Literário, através deste jogo, expandirá as oportunidades de aprendizado e discussão, oferecendo um espaço valioso para a formação crítica e o engajamento com temas feministas contemporâneos

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **Sejamos todos feministas**. Companhia das letras, 2015.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. Companhia das letras, 2019.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **Para educar crianças feministas**. Companhia das letras, 2017.
- CARNEIRO, Sueli, *Escritos de uma vida*. Pólen Livros, 2019.
- COLLINS, Patricia Hills. **Pensamento Feminista Negro. Conhecimento, Consciência e a Política do Empoderamento**. Boitempo Editorial, 2019.
- COLLINS, Patricia Hills; BILGE, Sirma. **Interseccionalidade**. Boitempo Editorial, 2021.
- DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. Boitempo editorial, 2016.
- GONZÁLEZ, Lélia. **Por um feminismo afro-latino-americano**. Zahar, 2020.
- hooks, bell. **O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras**. Rosa dos tempos, 2018.
- MACKINNON, Catharine A. **Hacia uma teoria feminista del Estado**. Universitat de Valencia, Ediciones Cátedra, 1995.
- NASCIMENTO, Beatriz. **Uma história feita por mãos negras**. Zahar, 2021.
- PATEMAN, Carole. **O contrato sexual**. Tradução de Marta Avancini. 2ª Ed. Paz e Terra, 2020.
- RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. Companhia das Letras, 2019.
- RIBEIRO, Djamila. **Lugar de fala**. Polén livros, 2019.