

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,
SOCIAIS E DA NATUREZA**

MONALIZE MARTA MORENO

**JOGUE COMO UMA GAROTA: ANÁLISE DE IGUALDADE DE GÊNERO NA
CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COM SCRATCH**

LONDRINA

2024

MONALIZE MARTA MORENO

**JOGUE COMO UMA GAROTA: ANÁLISE DE IGUALDADE DE GÊNERO NA
CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COM SCRATCH**

**PLAY LIKE A GIRL: GENDER EQUALITY ANALYSIS IN THE CREATION OF
DIGITAL GAMES WITH SCRATCH**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – PPGEN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.
Orientador(a): Prof. Dr. Daniel Guerrini.

LONDRINA

2024



Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



MONALIZE MARTA MORENO

**JOGUE COMO UMA GAROTA: ANÁLISE DE IGUALDADE DE GÊNERO NA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS
COM SCRATCH**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 10 de Maio de 2024

Dr. Daniel Guerrini, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Angelica Cristina Rivelini Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Victor Pellegrini Mammana, Doutorado - Centro Nacional de Monitoramento e Alertas de Desastres Naturais (Cemaden)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 25/06/2024.

Dedico este trabalho às mulheres da minha vida: minha mãe Lenir, também professora, que me inspirou a estudar continuamente, e a minha amada filha Melissa, pela paciência de me ver escrevendo enquanto queria brincar.

RESUMO

O conceito de gênero é um tema atual e que deveria ser mais discutido no ambiente educacional, formando assim cidadãos mais conscientes da sua liberdade e do respeito à diversidade. Com base nisso, o presente trabalho tem como objetivo utilizar jogos digitais para a formação do pensamento crítico reflexivo dos estudantes sobre igualdade de gênero e estereótipos através de oficinas que promovam diálogos e discussões sobre o tema, além da criação de jogos pelos mesmos. Com esse propósito, foi feita uma discussão sobre estereótipos de gênero em profissões e, em seguida, estereótipos de *games* conhecidos do público alvo – estudantes do Ensino Médio Técnico – para estimular a reflexão e a criticidade sobre o tema através da construção de jogos digitais, utilizando a linguagem de programação *Scratch*. Para investigar essa problemática, optou-se por uma abordagem metodológica qualitativa, com foco na pesquisa-ação participante. Além da realização de uma pesquisa bibliográfica da produção científica sobre o processo de ensino-aprendizagem da igualdade de gênero através de jogos digitais, bem como temas correlatos nos últimos anos. E para a análise dos resultados foi utilizado o ciclo da própria pesquisa-ação, que faz o monitoramento e reflexão em todas as etapas. Como produto educacional, foi construído o roteiro de um jogo em *Scratch*, que valorizasse o protagonismo da mulher e a construção de personagens sem os estereótipos comumente encontrados. Analisando as etapas da pesquisa, verificou-se um potencial muito grande de questionamento e análise sobre igualdade e estereótipos de gênero em jogos digitais. Além do tema ser bastante relevante na sociedade atual e o fato de associá-lo a algo que interessa muito os jovens, que é a construção de seus próprios *games*.

Palavras-chave: Gênero e jogos, Igualdade de gênero, Programa Wash, Scratch.

ABSTRACT

The concept of gender is a current topic and should be discussed more in the educational environment, thus forming citizens who are more aware of their freedom and respect for diversity. Based on this, the present work aims to use digital games to form students' reflective critical thinking about gender equality and stereotypes through workshops that promote dialogue and discussions on the topic, in addition to the creation of games by them. For this purpose, a discussion was held about gender stereotypes in professions and, then, stereotypes from games known to the target audience – technical high school students – to stimulate reflection and criticality on the topic through the construction of characters in games digital, using Scratch software. To investigate this issue, we opted for a qualitative methodological approach, focusing on participatory action research. In addition to carrying out bibliographical research on scientific production on the teaching-learning process of gender equality through digital games, as well as correlated themes in recent years. And to analyze the results, the action research cycle itself was used, which monitors and reflects on all stages. As an educational product, the script for a game was created in Scratch, which valued women's protagonist and the construction of characters without commonly found stereotypes. Analyzing the stages of the research, there was a great potential for questioning and analyzing gender equality and stereotypes in digital games. In addition to the fact that the topic is very relevant in today's society and the fact that it is associated with something that interests young people a lot, which is building their own games.

Keywords: Gender and games, Gender equality, Wash Program, Scratch.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Li Mei, aprendiz de artes marciais no <i>Mortal Kombat: Deadly Alliance</i>	23
Figura 2 - Honoka, personagem do <i>Dead or Alive</i> que pode ter suas roupas reduzidas pelo jogador.	23
Figura 3 - Ciclo da pesquisa-ação.	34
Figura 4 - Convite de participação nas oficinas.	36
Figura 5 - Registro de oficina na plataforma de Gestão Platuóxe.	37
Figura 6 - Jogo Labirinto no <i>Scratch</i>	39
Figura 7 - Jogo <i>Space Invaders</i> desenvolvido por um participante.	39
Figura 8 - Jogo do Dino desenvolvido por um participante.	40
Figura 9 - Jogo <i>Donkey Kong</i> , da Nintendo, lançado em 1981.	42
Figura 10 - Oficina do jogo <i>Donkey Kong</i> no <i>Scratch</i>	43
Figura 11 - Releitura do jogo <i>Donkey Kong</i> em que a princesa tem como objetivo resgatar o mocinho Dan.	43
Figura 12 - Ezio Auditore, um dos mais famosos personagens do jogo <i>Assassin's Creed</i>	48
Figura 13 - Personagem Corredor, do jogo <i>Clash Clans</i>	48
Figura 14 - Adolescente ninja Ibuki, do jogo <i>Street Fighter</i>	49
Figura 15 - Adolescente Kelly, do jogo <i>Free Fire</i>	50
Figura 16 - Frisk, personagem sem gênero do jogo <i>Undertale</i> ,	50
Figura 17 - Releitura do jogo <i>Donkey Kong</i> em que a princesa tem como objetivo resgatar o mocinho Dan.	51
Figura 18 - Jogo <i>Zombie Attack</i> : meninas contra zumbis.	52
Figura 19 - A super-heroína Ana, inspirada no filme <i>Astro Boy</i>	53
Figura 20 - Astolfinho, um super-herói nada convencional.	53
Figura 21 - A personagem Vanellope tem a missão de salvar o Ralph, que não é o vilão.	54
Figura 22 - Personagem sem gênero fugindo da polícia.	54

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Trabalhos com a temática “gênero e jogos”	18
Quadro 2 - Cronograma das atividades.....	35
Quadro 3 - Quantidade de estudantes por idade e série.	38
Quadro 4 - Respostas ao questionário sobre papéis de personagens e seu gênero.	44
Quadro 5 - Personagens preferidos dos participantes.....	45

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1	Igualdade de Gênero	15
2.2	Estudos sobre gênero.....	17
2.3	Gênero e jogos	17
2.4	Estereótipos de gênero em Jogos Digitais	22
2.5	Jogos Digitais como Ferramentas Pedagógicas	24
3	CONCEPÇÃO E ESTRUTURA DO PRODUTO EDUCACIONAL	29
4	METODOLOGIA DE PESQUISA	33
4.1	Metodologia e caracterização da pesquisa	33
4.2	Procedimento de coleta de dados	36
4.3	Caracterização dos participantes e local da pesquisa.....	37
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	44
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
	REFERÊNCIAS.....	57
	APÊNDICE 1 – Questionário sobre papéis de personagens.	60

1 INTRODUÇÃO

Quando ingressei no curso de Processamento de Dados na Faculdade de Tecnologia de Ourinhos (FATEC-OU) em 1997, não me imaginava na área da educação, mas foi uma oportunidade que surgiu com aulas de Informática e Inglês, idioma que estudava e gostava muito. Depois do término, ainda nessa área de Tecnologia, fiz uma especialização em Tecnologia e Internet nas Faculdades Integradas de Ourinhos (FIO). Como gostava bastante de dar aulas de Inglês e me interessava também pela literatura, resolvi ingressar no curso de Letras com habilitação em Inglês na Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), em que me formei em 2008, tendo realizado também uma especialização em Língua Inglesa, na mesma instituição. Também pude aprimorar a língua com um curso de um mês na EF New York, nos Estados Unidos.

Faço parte do quadro próprio do magistério da rede pública estadual do Paraná como professora de Informática desde 2007, com um padrão de 10 horas, e a partir de 2009 com um padrão de 20 horas.

Morando em Santo Antônio da Platina, Paraná, desde os 10 anos de idade, em 2015 mudei-me para Londrina, transferindo meus padrões para essa cidade e assumindo aulas no Colégio Estadual Vicente Rijo e no Centro Estadual de Educação Profissional Maria do Rosário Castaldi.

Como professora de Informática da rede pública estadual do Paraná há algum tempo, comecei a questionar o meu trabalho em relação a dar um significado maior ao que ensinava em sala de aula. Como já estava há alguns anos sem estudar, pois em 2015 tive minha filha e ela passou a ser minha prioridade, em 2019 resolvi retomar os estudos, algo que sempre me dediquei bastante, e me inscrevi como aluna especial no Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN), na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, o qual ingressei como aluna regular em 2020.

Com a pandemia, passamos a ter nossas aulas de modo remoto, o que não diminuiu nosso interesse pelas leituras, discussões e trabalhos. Nas aulas da disciplina de Educação, Ciência e Tecnologia, do professor Dr. Daniel Guerrini, tive o primeiro contato com o referencial teórico de Bourdieu na obra “Dominação Masculina”, tendo assim alguns questionamentos a respeito da representatividade das

mulheres nas áreas tecnológicas e como eu poderia contribuir com uma pesquisa que abordasse a igualdade de gênero nas escolas em que atuo. Nesse mesmo período, uma das alunas da turma, a Mestre Elaine Tozzi, fazia parte da coordenação do WASH e nos trouxe a oportunidade de ingressar como bolsistas para iniciar o Programa WASH no estado Paraná. Assim, participei da seleção e fui aprovada para iniciar oficinas de *Scratch* a estudantes do Ensino Médio Técnico dos colégios que atuo em 2021.

Em 2022 continuei fazendo parte do programa, atuando como coordenadora junto a bolsistas de Cambé e Assaí, no Paraná. Nessa função, fazia a formação dos bolsistas periodicamente, registrava as oficinas na plataforma e visitava as escolas para acompanhar o andamento dos bolsistas e estudantes das escolas de ensino fundamental dos municípios. Atualmente coordeno oficinas em escolas do município de Londrina.

O Programa WASH - *Workshop Aficionados em Software e Hardware*, é um programa que oferece atividades educacionais não formais aos estudantes do ensino fundamental, com a participação de estudantes do ensino médio, técnico e graduação, principalmente da rede pública. Foi implantado inicialmente no CTI Renato Archer, unidade de pesquisa do Ministério de Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações-MCTIC, no período de 2013 a 2018, com a participação de voluntários. Em 2018, tornou-se um Programa através do Documento de Referência constante na Portaria 178/2018, atuando em território brasileiro e sendo financiado por emendas parlamentares. Tem como idealizador e coordenador do Programa junto ao CNPq, o físico Victor Pellegrini Mammana, que afirma que “o valor fundamental do WASH é o método científico, apoiado na aprendizagem de técnicas de programação de computadores no contexto da Rede Pública de Ensino” (WASH, 2023). Dessa forma, o WASH fornece oficinas em que os estudantes vivenciam prática STEM (*Science* – Ciência, *Technology* – Tecnologia, *Engineering* – Engenharia, *Mathematics* – Matemática), propondo o protagonismo do estudante, através de projetos de pesquisa baseado no método científico (WASH, 2023). E, posteriormente, STEAM, que incluiu a arte como disciplina (TOZZI, 2023).

Nas oficinas do Programa WASH que ministrei, foi utilizada a ferramenta *Scratch*, que é uma linguagem computacional lúdica, intuitiva e visual. Foi desenvolvida por Michel Resnick, no *Media Lab* do MIT (Instituto Tecnológico de

Massachussets) e pode ser utilizada tanto online como offline para a criação de animações, histórias e jogos interativos (SCRATCH, 2023).

As oficinas de *Scratch* dentro do Programa *Wash* procuram estimular os estudantes a serem criativos e a produzirem suas próprias narrativas e jogos, contribuindo com seu raciocínio lógico e letramento digital (TOZZI, 2023).

Dessa forma, para a pesquisa em questão, foram realizadas oficinas de *Scratch* com estudantes do Ensino Médio Técnico, primeiramente para conhecimento da linguagem e criação de animações e jogos interativos e, posteriormente, foi feita uma discussão sobre estereótipos de gênero em jogos digitais conhecidos pelos estudantes e a proposta da criação de jogos com o protagonismo feminino e personagens sem os estereótipos comumente encontrados, dentre eles o protagonismo masculino, a donzela em perigo, mulheres hipersexualizadas e como um suporte aos homens.

O conceito de gênero é um tema atual, muitas vezes complexo quando discutido, pois, a mídia e as redes sociais têm propagado uma suposta “ideologia de gênero”, onde circulam discursos negativos por fazer crer que certos comportamentos atribuídos a homens e mulheres são “naturais” (CERDERA; LIMA, 2016). Sobre essas diferenças, Connel e Pearse (2015), dizem que reconhecemos uma pessoa como homem ou mulher quase que instantaneamente e organizamos nossos afazeres em torno dessa distinção. Arranjos como casamentos convencionais com pelo menos uma pessoa de cada gênero, ideias sobre comportamentos adequados, formas de vestir e lugares apropriados para homens e mulheres são tão familiares que parecem fazer parte da natureza. Assim, quando alguém não segue o padrão, as pessoas se escandalizam. Para as autoras, vários são os mecanismos que fortalecem essa naturalização, pois há um esforço social enorme para canalizar o comportamento das pessoas e ideias sobre comportamentos adequados, que circulam pelas mãos de legisladores, pais, mães, clérigos, professores, publicitários e apresentadores.

Considerando que é na escola que se encontram as mais diversas experiências de vida e realidades sociais, e que é necessário o combate ao preconceito e à discriminação, seja ela qual for, a discussão sobre igualdade de gênero vem ajudar a desconstruir estereótipos naturalizados e aceitos pela sociedade (LOURO, 2003).

Nesta perspectiva, segundo a UNESCO (2020), deve haver um maior aprofundamento no debate sobre a igualdade de gênero na escola para a construção de sociedades mais inclusivas. De acordo com as *Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos* (2016), as múltiplas formas de violências contra a pessoa humana, incluindo as desigualdades e discriminações, devem ser combatidas no ambiente educacional, envidando esforços para reverter essas situações construídas historicamente.

Dessa forma, a escola tem que permitir um espaço para debates de questões que vão além das disciplinas convencionais, reflexões que permitam que a mulheres se identifiquem e se reconheçam como merecedoras dos mesmos direitos que os homens e desfazendo-se de estereótipos criados e mantidos pela sociedade (CERDERA; LIMA; 2016).

O termo “gênero” começou a ser utilizado pela teoria social na década de 1970 como uma nova forma de se pensar as noções de feminino e masculino, inserindo-as em relações sociais de poder. Vários estudos foram feitos e, por meio deles, compreende-se que o gênero era produto de contingências sociais, variando de acordo com as diferentes culturas, momentos históricos, regiões e até mesmo sociedade, e não apenas de natureza. Já o termo estereótipo de gênero se refere às expectativas de características e comportamentos das mulheres e dos homens pela sociedade (LINS et al, 2016).

Estereótipos de gênero de personagens de games podem ser utilizados para iniciar essa discussão e fomentar a reflexão no ambiente escolar (ARAÚJO; CRUZ, 2017; MALTA; SABBATINNI, 2016; RODRIGUES, 2017). Assim, a escolha foi pensada de acordo com a popularidade dos jogos, que são uma forma de entretenimento bastante popular entre o público de várias idades. Além do que, eles podem influenciar alguns modos de pensar e agir dos indivíduos em outras áreas da vida, e também são capazes de proporcionar aprendizagens que são úteis em vários domínios, de forma eficiente e prazerosa (FARDO, 2013).

Nesse contexto, várias questões surgem a partir da reflexão sobre igualdade de gênero. Qual o papel da escola na discussão desses estereótipos e na desconstrução desses traços tão comumente aplicados e aceitos pela sociedade? E como os educadores podem dialogar com seus educandos sobre isso? Muitas são as dúvidas em relação à temática e várias pesquisas precisam ser desenvolvidas para

essas indagações. Especificamente nesta pesquisa foi desenvolvida a proposta de ensinar e aprender através de um roteiro de um jogo em *Scratch* que valorizasse o protagonismo da mulher, sem os estereótipos de gênero de personagens discutidos previamente com os estudantes, incentivando-os também a construir seus próprios jogos.

Assim sendo, o objetivo geral desta pesquisa é utilizar o debate sobre jogos digitais na formação do pensamento crítico reflexivo dos estudantes sobre igualdade de gênero e estereótipos através de oficinas realizadas com essa finalidade. E os objetivos específicos são: promover oficinas para construção de jogos digitais entre estudantes dos cursos técnicos do Ensino Médio; promover diálogos e discussões sociais e culturais no desenvolvimento de jogos digitais para esses mesmos estudantes; e discutir visões tradicionais e preconceitos de gênero entre eles.

Essa pesquisa tem uma abordagem metodológica qualitativa descritiva, com foco na pesquisa ação-participante, por ser um referencial teórico na pesquisa em Educação. Assim sendo, para atingir os objetivos propostos e responder às questões, essa metodologia foi utilizada como parâmetro para o desenvolvimento da pesquisa, da aplicação do produto educacional e posteriormente para identificar padrões e compará-los com o referencial teórico escolhido de acordo com o tema.

Para um melhor entendimento dessa pesquisa, ela foi dividida da seguinte forma: O capítulo 2 traz o referencial teórico sobre igualdade de gênero, estudos sobre gênero, gênero e jogos, estereótipos de gênero em jogos digitais e jogos digitais como ferramentas pedagógicas. O capítulo 3 traz a descrição do produto educacional, bem como a sua relevância em relação ao tema e ao contexto educacional. O capítulo 4 descreve a metodologia utilizada, descrevendo os fundamentos da pesquisa, seu contexto, desenvolvimento e análise dos dados. O capítulo 5 apresenta os resultados e discussões obtidos através da aplicação do produto educacional. E por fim, o capítulo 6 discorre sobre as conclusões e as elucidações das questões propostas por essa pesquisa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Igualdade de Gênero

A luta das mulheres pelos seus direitos já vem de longa data e é considerada uma prioridade em espaços acadêmicos e educacionais em seus diversos níveis. Ela começou nos séculos XVIII e XIX com o direito à educação, o direito ao voto nos séculos XIX e XX e o direito à igualdade no trabalho no final do século XX (MENEZES; SOUZA, 2016, p. 23).

O movimento social feminista, um dos mais importantes do século XX, tem contribuído para essa luta de igualdade entre homens e mulheres. Ainda que conhecido como um movimento de mulheres, o feminismo tem como um dos seus lemas: “Homens, seus direitos e nada a mais. Mulheres, seus direitos e nada a menos”, frase que evidencia a igualdade de direitos (LINS; MACHADO; ESCOURA; 2016, p. 264).

Louro (2003) aponta que o ano de 1968 tornou-se um marco da luta feminista. A partir desse ano é que o movimento ressurgiu não só através de grupos de conscientização, marchas e protestos públicos, mas através de livros, jornais e revistas. Dentre obras clássicas atuais, a autora cita “O Segundo Sexo”, de Simone Beauvoir (1949), “O Feminino Místico”, de Betty Friedman (1963) e *Sexual Politics*, de Kate Millet (1969), que marcaram o movimento dessa época. Assim como no meio acadêmico, militantes feministas levam para as escolas e universidades as questões que as mobilizavam. Nesses primeiros tempos, o principal objetivo das estudiosas feministas era tornar visível aquela que fora ocultada tanto socialmente e politicamente, inclusive na Ciência.

De acordo com os estudos aqui mencionados, especificamente sobre o feminismo e a igualdade de gênero que esse movimento tem como luta, Louro (2003) diz que as feministas anglo-saxãs deram um significado diferente ao termo *gender* em relação a *sex*, sendo que esse último está relacionado propriamente a características sexuais entre homens e mulheres, enquanto *gender* se refere a essas características num contexto social, como elas são representadas e valorizadas em uma dada sociedade e um dado momento histórico. A autora afirma ainda que ao dirigir o foco para a parte social, não é negada a parte biológica, mas enfatizada a construção social e histórica produzida sobre as características sexuais. E as concepções de gênero

também diferem no interior de cada sociedade, de acordo com os diversos grupos – étnicos, religiosos, raciais, de classes, que fazem parte dela.

Se pretendemos ultrapassar essas questões, precisamos reconhecer que muitas dessas caracterizações dicotomizadas se baseiam em teorias de dois mundos opostos: o masculino e o feminino, e sob o ponto de vista restritamente heterossexual. Assim, qualquer um que não se encaixe dentro desse padrão, pode ser tratado como tendo problemas ou desvios. Para a autora, é importante nos preocuparmos com isso porque esse é um campo político no qual estão implicadas relações desiguais de poder (LOURO, 2003).

Em sua obra “Dominação Masculina”, Pierre Bourdieu (2023) diz que a diferença biológica entre os sexos, isto é, entre os corpos, pode ser vista como justificativa natural da diferença socialmente construída entre os gêneros e, principalmente, da divisão social do trabalho. Ele também afirma que as estruturas de dominação são um produto de um trabalho incessante de reprodução dos grupos em presença nos mais variados campos: instituições, famílias, Igreja, Escola, Estado, que com suas armas como a violência física e simbólica, contribuem para sua perpetuação.

O autor também se refere à dominação masculina como uma violência simbólica, que é suave, invisível a suas próprias vítimas. Assim sendo, elas sofrem com atos discriminatórios que as excluem de posições de autoridades, pelo fato de serem mulheres, fazendo-as aceitar como naturais e inquestionáveis as posições que o mundo sexualmente hierarquizado lhes impõe, inserindo-as no mundo privado, nos espaços domésticos em oposição ao universo masculino, o qual está associado ao ambiente público, exótico e de poder. E dominação não está ligada a uma natureza biológica ou psicológica, mas foi construída historicamente, faz parte do *habitus*, ou seja, padrões de comportamento e valores, internalizados pelos indivíduos, que fazem com que as pessoas ajam de acordo com as expectativas de gênero da sociedade, dando aos homens a melhor parte, o que tem maior prestígio e poder. (BOURDIEU, 2023).

E seria possível neutralizar essa cultura machista e patriarcal através da educação? Para Bourdieu (2023), só uma ação política que leve em conta os efeitos da dominação que são exercidos através da cumplicidade das estruturas incorporadas (homens e mulheres) e as estruturas de grandes instituições como o Estado e a

Escola, poderão, a longo prazo, contribuir para o desaparecimento progressivo da dominação masculina.

2.2 Estudos sobre gênero

Quando refletimos sobre a questão das desigualdades na escola, o relatório anual de monitoramento global da Unesco afirma que a violência de gênero tem causado um impacto negativo na educação de crianças do mundo todo, colocando-as em risco de exclusão (UNESCO, 2020).

Por isso, é essencial propor diálogos e desenvolver projetos que promovam o respeito às diversidades, sejam elas culturais, raciais e étnicas, de crenças e valores, inclusive as sexualidades. Essa é uma das formas de se construir uma sociedade mais justa, livre de preconceitos, mais reflexiva e crítica (MARÇAL, 2019).

Os estudos de gênero possibilitam a reflexão e ação, transformando as relações desiguais e injustas em relações democráticas e igualitárias, respeitando e valorizando as diversidades de gênero e a igualdade de direitos entre homens e mulheres. Sendo assim, é possível construir uma escola genuinamente inclusiva e transformadora, sem restrição e exclusão em relação ao gênero (LINS et al, 2016).

Sendo assim, pensando em uma escola que transforma, a BNCC definiu as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas como a desnaturalização e problematização de formas de desigualdade e discriminação, promovendo ações que incentivem o respeito aos Direitos Humanos e às diferenças. Consequentemente, identificar formas de violência e discutir meios de combatê-las com base em argumentos éticos (BRASIL, 2017).

Para que a escola intervenha nessas questões, o professor deve pensar no seu papel no processo de ensino-aprendizagem e propor novas formas de fazer refletir sobre a igualdade de gênero, formando a criticidade dos seus estudantes, através de novos métodos e tecnologias que estimulem essa reflexão e o aprendizado.

2.3 Gênero e jogos

Com o objetivo de conhecer as publicações e trabalhos já realizados sobre a temática de gênero e jogos, foi realizada uma pesquisa nos sites da CAPES, Google Acadêmico e repositório da UTFPR. Foram utilizadas as palavras “gênero” e “jogos”.

Os trabalhos selecionados foram o que tinham a temática da discussão de gênero sexuais em jogos digitais, pois os demais não tinham relação com gênero no sentido de diversidade sexual e nem com os games utilizados para jogar em aparelhos digitais.

Seguem os trabalhos selecionados de acordo com a temática desta pesquisa:

Quadro 1 - trabalhos com a temática “gênero e jogos”.

TÍTULO	AUTOR(ES)	ANO
Elas no Controle: Mulheres Gamers e as Relações De Gênero no Ambiente Virtual de Jogos	Luiza de Abreu França Márcia Stengel Maria Madalena Silva de Assunção	2019
<i>Horizon Zero Dawn</i> : A influência educacional dos jogos digitais na neutralização dos estereótipos de gênero	Dalila Forni	2019
Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades, Preconceitos e Discriminação	Matheus Costa dos Santos	2020
Práxis De Consumo: Um Estudo Sobre A Busca Da Libertação Da Opressão De Gênero No Contexto Dos Jogos <i>On-Line</i>	Kelen Cristina Duarte Ronan Torres Quintão	2022
Elas São A Maioria Do Volume De Jogadores, Mas Não Programam	Victória Giovannetti João Luiz Becker	2023

Fonte: o próprio autor (2023).

No artigo “Elas no Controle: Mulheres Gamers e as Relações de Gênero no Ambiente Virtual de Jogos”, as autoras buscam compreender como as mulheres *gamers* percebem as diferenças e as desigualdades existentes entre homens e mulheres. Nessa pesquisa, as entrevistadas afirmaram que percebem mudanças nas personagens femininas nos jogos, o que antes era totalmente sexualizado e exagerado. Entretanto, ainda há situações machistas e sexistas, que fazem parte da construção social que influenciam os jogos. Assim sendo, ainda é comum ver mulheres sendo representadas como ícones sexuais, com corpos curvilíneos e roupas grudadas. As autoras relatam os assédios que acontecem por parte dos homens no ambiente virtual dos jogos, inclusive com conteúdo sexual e xingamentos

depreciativos por considerarem que ali não é um ambiente para mulheres. A pesquisa concluiu que no Brasil as mulheres são maioria como jogadoras, ou seja, 52,6% das pessoas que dizem jogar algo eletrônico são mulheres, segundo pesquisa da Game Brasil (2016). E mesmo havendo situações de violência e assédio por parte de outros jogadores, elas preferem jogar com pessoas conhecidas para evitar cenários hostis. Para que haja uma mudança nessa perspectiva, as autoras apontam que deveria haver uma maior união entre as comunidades femininas gamers, com estratégias conjuntas para enfrentar tais situações no ambiente virtual e também presencial. Além de alternativas criadas pelas empresas de jogos e campanhas para a visibilidade e reconhecimento das mulheres nesse meio.

O artigo "*Horizon Zero Dawn: A influência educacional dos jogos digitais na neutralização dos estereótipos de gênero*" diz que a narrativa de jogos digitais tem um potencial educacional na neutralização de estereótipos e promoção de igualdade de gênero. O estudo foca em particular o jogo *Horizon Zero Dawn* (2017) e analisa os modelos femininos tradicionais de ideais de gênero e depois explora a representação feminina e masculina no jogo, seus personagens principais e suas interações com a narrativa. O objetivo da pesquisa foi investigar a potencial influência de narrativas não estereotipadas de jogos digitais na percepção de normas de gênero, tendo como foco as qualidades, habilidades e personalidades de personagens únicos e suas interações. E analisando o estudo de caso do jogo citado, através de uma abordagem sensível ao gênero, a narrativa traz além da escolha de uma heroína feminina, uma variedade de papéis e identidades de gênero, e reconsidera estereótipos femininos e masculinos, oferecendo uma narrativa igual e complexa aos jogadores. Assim sendo, o autor afirma que jogos digitais tem um grande potencial educacional que inclui a educação de gênero, um tópico controverso e amplamente debatido de um ponto de vista pedagógico, além de conter ferramentas efetivas para reconsiderar normas de gênero e identidades padrões através de seus personagens.

A monografia intitulada "*Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: Identidades, Preconceitos e Discriminação*", teve como pesquisa analisar como o machismo e a LGBTfobia estão presentes nos jogos digitais, a partir de entrevistas feitas com estudantes de Psicologia. Para o autor, os fenômenos encontrados no mundo dos jogos eletrônicos podem levantar temas relevantes para essa discussão, pois de um lado eles têm o potencial de representar identidades não-

hegemônicas e, por outro lado, também são capazes de incentivar estereótipos femininos hipersexualizados e objetificados, além de personagens LGBTs que se resumem à preferência sexual dos mesmos. O autor relatou que foi interessante observar como os jogadores se engajam nas histórias e em situações com personagens que representam as minorias sociais e, dessa forma, os jogos podem ajudar na desconstrução de estereótipos e ser utilizados em contextos educativos formais e informais. As entrevistas da pesquisa demonstraram a violência que as mulheres e a população LGBT sofrem com a interação online no mundo dos jogos, dentre eles o assédio e as ofensas, o que faz, por exemplo, as mulheres se esconderem em *nicks* (nomes fictícios utilizados em jogos) masculinos para evitar essa violência. Dentre as conclusões que o pesquisador teve, pode-se destacar: a baixa representatividade de personagens femininos e LGBT nos jogos, bem desenvolvidos e que não sigam estereótipos; as ferramentas de reporte dos jogos – ferramentas que permitem que os jogadores, por exemplo, reportem erros do jogo e violações de regras – podem ajudar a coibir atitudes discriminatórias em jogos online; aliança com processos educacionais informais e formais para a desconstrução de estereótipos e o combate a atitudes discriminatórias; as reflexões podem atingir desde a indústria de games até o jogador casual, na direção de práticas que valorizem a diversidade, promovam o respeito e mudanças positivas nas vidas das pessoas.

O artigo “Práxis de Consumo: Um Estudo Sobre A Busca da Opressão de Gênero no Contexto dos Jogos *On-Line*” teve como objetivo entender como as mulheres buscam alterar as relações de consumo e se libertar da desigualdade de gênero no contexto dos games on-line no Brasil. Ambiente esse tachado como sendo tóxico, principalmente para as mulheres, com abusos verbais, assédios, machismo e ameaças. Duarte e Quintão (2022) definem a práxis de consumo como “uma ação reflexiva libertadora do oprimido em ambientes de consumo que reforçam a subalternização do outro”, que são constituídos por 3 elementos: opressão de gênero no consumo, mobilização do oprimido e ocupação do mercado. Na opressão de gênero no consumo, há uma ideologia da masculinidade hegemônica, desvalorizando as mulheres com funções menos importantes no jogo, com a sexualização e baixa representatividade feminina entre os personagens principais e narrativas que subalternizam as mulheres. Dessa forma, o ambiente dos jogos é hipermasculinizado, tornando a presença feminina uma anomalia e intimidando as mulheres através da

violência moral e psicológica. Já na mobilização do oprimido, as mulheres unem-se através de grupos e comunidades para contestar e enfrentar essa dominação masculina. Nesses grupos, elas fazem diálogos reflexivos sobre os problemas enfrentados e sugerem estratégias para lidar com a toxidade masculina, entre elas, o apoio em outras mulheres, dando um passo no processo de libertação da opressão nesse ambiente de consumo. Além disso, elas também têm ocupado o mercado de games on-line, assumindo seu próprio gênero e usando *nick names* femininos. Também tem crescido o número das que produzem conteúdo e canais de transmissão de partidas, bem como criadoras de jogos, percebendo-se como detentoras do direito de ocupar esse espaço. Dessa forma, as mulheres podem se libertar de uma práxis de consumo, tornando-se ativas em relação à realidade vivenciada, transformando a realidade opressora através de diálogos com outras mulheres e demais consumidores e atores do mercado.

E no artigo “Elas São a maioria do Volume de Jogadores, mas não Programam”, é destacada a representatividade das mulheres na área de programação de jogos, que não é tão grande como o número de mulheres jogadoras. E dentre as barreiras enfrentadas por elas nessa área está a falta de credibilidade quanto ao conhecimento técnico. Dessa forma, nessa pesquisa os autores demonstram que a representação das mulheres em certas profissões tem raízes históricas. E o acesso ao ensino foi um desafio a ser superado pelas mulheres até o século XX, o que habilitava sua entrada no mercado de trabalho. Assim, apesar delas conquistarem lentamente seu espaço, segundo o IBGE (2021), a escolha de áreas como Bem Estar, Serviços Sociais, Saúde e Ciências Sociais e Comportamentais é um cenário que ainda é repetido atualmente, com um desequilíbrio em áreas como Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática, o que demonstra a baixa representatividade de mulheres em STEM. Nessa pesquisa, para identificar os principais fatores que atuam como barreiras para aumento da representatividade das mulheres na indústria de games no país, foram entrevistadas 22 mulheres. Como resultado foram apontados os seguintes motivos como barreira para a entrada das mulheres na área de tecnologia: falta de apoio da família; episódios de preconceito e assédio por parte de colegas e professores ainda na faculdade; ambiente hostil; pouca representatividade na área; falta de credibilidade técnica; dificuldade em se relacionar com homens por se sentirem excluídas e sofrerem com comentários machistas.

Essa pesquisa sobre a literatura “jogos e gênero” contribuiu para reafirmar o preconceito e a discriminação que as mulheres também sofrem no mundo dos games, além da violência verbal que estão expostas em um ambiente ainda dominado por homens heterossexuais. Também demonstrou que elas lutam para ser reconhecidas nesse meio, seja jogando ou fazendo parte das empresas que criam esses jogos.

2.4 Estereótipos de gênero em Jogos Digitais

No início da década de 90, houve a necessidade de pensar em questões de gênero no que dizia respeito às novas tecnologias, pois um pequeno número de mulheres trabalhava nas áreas de tecnologia da informação. Um dos pontos que foram levantados a respeito desse desinteresse foi a questão dos jogos digitais, em que o público-alvo passou a ser jovens homens, uma tendência completamente instituída a partir dessa época. Assim, somente na metade da década de 90 a indústria passou a pensar no público feminino, criando jogos com temáticas ditas femininas, mas que acabaram colocando as mulheres em posições objetificadas e sexistas (GOULART; HENNIGEN, 2014).

Nesse contexto, estereótipos de personagens são criados e mantidos como padrão. O protagonismo masculino faz parte da história da humanidade, sendo a mulher apresentada como um suporte ao homem, quase sempre invisível. E isso não seria diferente nos jogos digitais (MALTA; SABBATINI; 2016).

Nesse sentido, é comum encontrar jogos com mulheres hipersexualizadas, como é o caso do mundialmente conhecido *Mortal Kombat* e o polêmico *Dead or Alive*, que possui personagens em biquínis e poses constrangedoras (ARAÚJO; CRUZ, 2017).

Figura 1 – Li Mei, aprendiz de artes marciais no *Mortal Kombat: Deadly Alliance*.



Fonte: *Fantasy Warden*, 2023.

Figura 2 - Honoka, personagem do *Dead or Alive* que pode ter suas roupas reduzidas pelo jogador.



Fonte: Tecmundo, 2019.

Entretanto, nos últimos anos alguns jogos têm dado representatividade às mulheres e à diversidade, como é o caso do jogo *Overwatch*, lançado em 2016, que apresenta personagens que fogem do padrão de estereótipos, incluindo personagens de diversas etnias, contextos e idades, também asiáticos, homossexuais, negros, gordos, magros, jovens, velhos e até mesmo uma personagem autista (ARAÚJO; CRUZ, 2017).

Em sua obra *“Playing Like a Girl”*, Shira Chess, feminista e professora de entretenimento e estudos de mídia na Universidade da Geórgia, Estados Unidos, diz que devemos jogar como feministas, pois isso excede as fronteiras de gênero e ainda defende a igualdade de gênero. Ela afirma ainda que o feminismo precisa dos videogames tanto quanto os videogames precisam do feminismo.

Assim, os jogos além de ser uma forma de entretenimento, podem ser utilizados para reflexão das sociedades e culturas, sendo uma tecnologia de mobilização social. O ambiente dos jogos é excludente para as pessoas que não se enquadram no imaginário do “jogador padrão”. Nesse sentido, o “gamer padrão” é entendido como homem, branco, cisgênero e heterossexual. Identidades divergentes dessa “norma” sofrem com práticas discriminatórias e violências diversas (RODRIGUES, 2017).

2.5 Jogos Digitais como Ferramentas Pedagógicas

Os *games* ou jogos digitais fazem parte da vida da população, sejam em celulares ou dispositivos eletrônicos, também sendo utilizados em espaços educacionais, com uma relevante produção de conhecimento sobre o assunto no Brasil (Antunes, Rodrigues, 2022). Além disso, a aprendizagem baseada em jogos digitais é uma metodologia que tem sido cada vez mais usada na educação (SENA et al., 2016).

A produção científica a respeito dos jogos vem de longa data, pois há um registro de 1887, no volume 16 do *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, que traz vários jogos para o “jogar e a diversão”, termos que os antropólogos da época diferenciavam respectivamente, como atividade e finalidade, não havendo uma separação no que hoje entendemos como *play* e *game*. Ainda no século XIX, na Inglaterra, há registros de jogos utilizados por professores nas áreas de geografia, história, gramática e aritmética, evidenciando assim que, o uso de jogos na educação não surgiu apenas no século XX (ANTUNES, 2022).

Também há evidências mais antigas, pois segundo Kishimoto (2007), uma das estudiosas sobre jogos e educação no Brasil, a partir do Renascimento o jogo foi utilizado para divulgar princípios de moral e ética, além de conteúdos de história, geografia e outros, favorecendo assim o desenvolvimento da inteligência e facilitando o estudo, dando forma lúdica aos conteúdos. Para a autora, a utilização do jogo traz

uma motivação interna que potencializa a construção do conhecimento, mas que deve ter também estímulos externos e outras influências para a sistematização de conceitos.

No Brasil, o uso de jogos como ferramenta pedagógica foi alvo de críticas pela Igreja Católica por considerá-los algo profano no século XV. Posteriormente teve sua volta como jogos educativos através dos jesuítas, mas que não tiveram grande avanço por causa da expulsão dos mesmos em 1758 (SILVA; BIANCO, 2020 *apud* Almeida, 2003).

Em relação ao início do uso pedagógico dos jogos digitais, Egenfeldt-Nielsen, um dos estudiosos nessa área, em sua obra “*Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games*” (2011), relata que durante o século 19, os jogos eram utilizados na Alemanha para simular estratégias de guerra no campo de batalhas, o que se tornou o primeiro esforço organizado para usar jogos com propósitos educacionais na cultura ocidental, espalhando seu uso militar pelo mundo. E os jogos e simuladores também foram utilizados para ensinar estratégias e administração de negócios, sendo que nos dias de hoje eles são uma parte natural da especialização em escolas americanas de Negócios.

Como precursores dos jogos digitais educacionais, temos os filmes sem som no início de 1890 em Nova Iorque e os programas educacionais de televisão que surgiram na década de 30, também nos Estados Unidos. Somente no início de 1960, com a evolução dos computadores, é que surgiram programas que continham lições de Matemática para serem utilizados como ferramentas pedagógicas. Os jogos digitais só passaram de fato a serem utilizados na educação no início da década de 80, quando os educadores e pesquisadores queriam formas de manter os estudantes mais motivados (Egenfeldt-Nielsen, 2011).

Para Ramos e Pimentel (2021), o termo jogos digitais refere-se aos videogames, os *games* para *arcades*, para dispositivos móveis como *smartphones*, *tabletes* e *minigames*, além daqueles que são jogados em computadores e consoles. Os autores consideram que as experiências vividas através de jogos digitais podem influenciar os aspectos cognitivos e favorecer a aprendizagem dos estudantes, além de mobilizar os jogadores para vencerem desafios e cumprirem objetivos. Para isso, eles afirmam que o jogador deve aprender sobre o jogo, suas regras, seus comandos e objetivos, aprimorando suas habilidades. Se for um jogo *multiplayer*, há a

aprendizagem comportamental, relacional e de estratégia, promovidas pelos diálogos entre os jogadores

Esses artefatos são usados na Educação para motivar, ensinar e lembrar, podendo para esses fins utilizar jogos comerciais, jogos educacionais (*serious games*) ou propor aos estudantes que criem seus próprios jogos, cabendo ao professor analisar qual seria a proposta adequada (Egenfeldt-Nielsen, 2011).

Através dos jogos digitais, o professor pode motivar o estudo e aprendizagem de conteúdos do currículo, utilizando-os antes do tema ou tópico a ser explanado, fazendo com que os estudantes se deparem com desafios propostos pelos jogos que precisam de solução. Ou pode ser utilizado a partir do contato com o jogo, pois ele traz o tema a ser estudado. Também é comum ser utilizado após a explanação do assunto para reforçar ou lembrar conceitos já estudados em momentos anteriores. (RAMOS; PIMENTEL, 2021).

Além do efeito motivador que proporciona sentimentos de aventura e prazer, os jogos facilitam o aprendizado, pois contribuem para o raciocínio dedutivo e memorização, também desenvolvendo habilidades cognitivas como resolução de problemas, pensamento crítico, tomada de decisões e criatividade (PAIVA; TORI, 2017).

Tendo isso em vista, a teoria da aprendizagem em jogos digitais compreende que os jogos, através dos contextos e desafios, podem criar um processamento diferente no cérebro, resultando em aspectos cognitivos que resultam em aprendizagens significantes (RAMOS; PIMENTEL, 2021).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é norteadora do processo de ensino aprendizagem nas escolas do Brasil, diz que, em relação ao Ensino Médio, algumas das competências que os estudantes devem adquirir são:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017).

Com base no exposto, esta pesquisa está de acordo com a BNCC, que através do uso de tecnologias digitais, busca utilizá-los de forma reflexiva e significativa, por meio da criação de jogos digitais que trazem a temática de

estereótipos de gênero. Dessa forma, os estudantes exercem seu protagonismo, de forma crítica e ética, tornando-se sujeitos participantes do processo de ensino-aprendizagem e do meio em que vivem.

Portanto, para a escolha dos jogos digitais nesta pesquisa, também foi levada em consideração a motivação que os jogos digitais produzem nos jovens, visto que jogar *games* faz parte da vida da maioria deles. Além do que, os games possuem uma variedade de temáticas, personagens e cenários que podem ser utilizados para a discussão de temas relevantes para o ensino de conteúdos curriculares. No caso da pesquisa em questão, os *games* foram utilizados para exemplificar estereótipos femininos e masculinos e gerar uma discussão e reflexão antes da criação dos seus próprios.

E para despertar o interesse dos estudantes e desenvolver habilidades essenciais para a realidade atual, faz-se necessário o uso de metodologias inovadoras em sala de aula, metodologias ativas que façam que os estudantes consigam aprender de forma dinâmica, promovendo seu protagonismo no processo de ensino-aprendizagem, o que faz parte de um dos princípios da BNCC (Lopes, 2023). Dessa forma, a criação de jogos digitais para a reflexão sobre a temática vem de encontro com essa metodologia, que faz com que os sujeitos se vejam no centro desse processo, construindo seu aprendizado através da reflexão e da prática.

Nesse contexto, usar a criação de jogos digitais dessa forma, vem de encontro com uma educação libertadora, proposta por Paulo Freire (2019) que diz que educador e educandos devem se encontrar numa tarefa em que ambos são sujeitos, conhecendo-a criticamente e recriando o conhecimento, tornando-se refazedores permanentes e buscando a libertação dos oprimidos. Uma educação que verdadeiramente se compromete com a libertação deve ser baseada em uma problematização dos homens em suas relações com o mundo, fazendo-se dialógica. Essa prática chamada de educação problematizadora insere os educandos em uma atuação crítica da realidade, fazendo-os se sentirem desafiados e com uma consciência do mundo.

Portanto, a escolha dos jogos digitais para a discussão de temas sociais, vem do fato de que há estudos que comprovam que os *games* proporcionam aos jogadores (estudantes) sentimentos e emoções, desenvolvendo senso crítico e reflexão sobre questões que envolvem os Direitos Humanos, contribuindo efetivamente para uma

melhor compreensão do tema (SOARES, DA COSTA, 2023). No caso específico desta pesquisa, o tema diz respeito sobre a igualdade entre homens e mulheres, que está entre as mais fundamentais garantias dos direitos humanos, estabelecidas pelas Nações Unidas em 1945. E de acordo com o Comité para a Eliminação da Discriminação contra as Mulheres, não basta garantir tratamento idêntico ao dos homens, mas sim que o Estado propicie um ambiente em que as mulheres alcancem a igualdade na realidade em que vivem (UNITED NATIONS, 2014).

Dessa forma, esse combate deve estar presente nas escolas, pois os estudantes para ter consciência do mundo em que vivem, precisam também ter consciência dos problemas da sociedade, identificando no caso dessa pesquisa, as questões que tratam das desigualdades entre homens e mulheres, a fim de reconhecê-las e lutar para que haja um ambiente em que todos sejam tratados da mesma forma, com uma mudança na realidade principalmente das mulheres. E a criação de jogos digitais pode despertar essa consciência, pois com suas temáticas e variedades de personagens, pode servir como objeto de discussão e reflexão sobre os estereótipos naturalizados pela sociedade e a igualdade de gênero.

3 CONCEPÇÃO E ESTRUTURA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Para a discussão sobre igualdade de gênero foram escolhidos os jogos digitais ou *games* principalmente por causa da sua popularidade e o potencial que há para a produção de discursos a partir deles, em especial no debate sobre diversidade de gêneros, já que a escola pode ressignificar seu papel utilizando-os como elementos de reflexão (CERDERA; LIMA; 2016).

Assim sendo, foi escolhido o produto educacional constituído de um roteiro de um jogo em *Scratch* que valorizasse o papel da mulher como protagonista, sem os estereótipos comumente encontrados, levando em conta também os estereótipos masculinos observados nas discussões previamente realizadas.

Nesse roteiro foi feita a releitura de um jogo bastante conhecido chamado *Donkey Kong*, em que os papéis dos personagens são trocados com o objetivo de valorizar o protagonismo feminino.

Nessa proposta, a escolha do jogo digital deve-se ao fato de ser uma ferramenta pedagógica que possibilita aprendizagens diversas, tornando a construção de conhecimentos mais fácil e prazerosa. Além disso, os jogos auxiliam na construção da autoconfiança, favorecendo a autoaprendizagem, estimulando os estudantes a aprender e ter prazer na construção do conhecimento (POSSOLLI; MARCHIORATO, 2017).

Para a programação dos jogos foi utilizado o *Scratch*, que é uma linguagem de programação com uma interface simples, que trabalha conceitos de lógica de programação através de blocos de comandos que não são complexos, a fim de expressar seus pensamentos. A interface é intuitiva e os ambientes criados são em duas dimensões (2D) (SÁPIRAS et al. 2015).

De acordo com a Fundação *Scratch* (2023), o *Scratch* é a maior comunidade de programação do mundo para crianças, tendo alcançado a marca de 100 milhões de usuários registrados em 2022. Ele foi lançado em 2007 como uma aplicação para *download* para desktop em que as crianças podiam criar suas próprias histórias, animações e jogos e compartilhá-las na comunidade online fazendo um *upload* no site do Scratch. A partir de 2013, a atualização do *Scratch* 2.0 trouxe a possibilidade da criação no próprio site, resultando em um crescimento exponencial da comunidade *Scratch* e atualmente está disponível gratuitamente no mundo todo.

Vale lembrar que o *Scratch* é um *software* livre de programação desenvolvido por *Lifelong Kindergarten Group* no *Media Lab*, MIT (com financiamento da *National Science Foundation*, *Intel Foundation*, *Nokia* e do consórcio de pesquisa do *MIT Media Lab*). Através dele, os estudantes podem criar suas próprias histórias animações e jogos interativos, desenvolvendo assim a criatividade, o raciocínio sistemático e o trabalho em equipe, competências essenciais do nosso dia a dia (SCRATCH, 2023). É importante salientar que o *Scratch* ainda não é acessível para pessoas cegas, o que é questionável em relação sobre a sua acessibilidade, cabendo aos pesquisadores do mundo todo buscarem uma solução para que as pessoas com essa deficiência possam usufruir dos mesmos benefícios que hoje está restrita aos videntes (TOZZI, 2023).

Cabe apontar aqui que a discussão de gênero ficou focada na relação entre homens e mulheres, não abordando a diversidade, pois como os estudantes eram menores de idade e estavam fazendo as oficinas online e em casa, poderiam haver questionamentos por parte dos responsáveis, algo que tem acontecido nos últimos anos nas escolas e em nossa sociedade em relação a uma suposta “ideologia de gênero”.

A respeito disso, Miguel (2016), em seu artigo “Da doutrinação marxista à ideologia de gênero - Escola Sem Partido e as leis da mordaza no parlamento brasileiro nos últimos anos”, o autor diz que tem havido uma discussão maior na sociedade sobre “ideologia de gênero” e projetos de lei foram apresentados no Congresso Nacional e também nos poderes legislativos estaduais, questionando uma “doutrinação ideológica” nas instituições de ensino, com uma falsa crença que estaria sendo ensinado às crianças a seguir determinada orientação sexual. Ele afirma ainda que o debate público de vozes abertamente conservadoras, apoiado pelo fundamentalismo religioso, pelo anticomunismo radical e pelo ultraliberalismo, ganhou visibilidade e criou um movimento chamado Escola Sem Partido, que acusa as escolas de “doutrinação pedagógica” e propõe medidas para impedir professores e professoras de expor opiniões consideradas impróprias, dentre elas as questões de gênero.

Em relação às leis que regem a educação no Brasil, especificamente a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece a lei de diretrizes e bases da educação nacional, que tem como princípios e fins que a educação é tanto dever da família

quanto do estado, dever esse que inspira os princípios de liberdade e os ideais de respeito e solidariedade humana. E os municípios e estados tem um plano de educação que podem variar dependendo do contexto de cada região, mas que devem ter como parâmetro o Plano Nacional de Educação (PNE). Este plano possui metas, dentre elas a redução das desigualdades e valorização da diversidade, que podem incluir questões de gênero e sexualidade, embora não haja uma expressa determinação em relação a essas questões específicas (COSTA, 2023).

Convém salientar que a legislação aponta a necessidade de trabalhar as questões ligadas a gênero e sexualidade desde a educação infantil até o ensino médio, não focada na padronização de comportamento, mas no reconhecimento das diferenças e na promoção dos direitos, além de ser pautada no enfrentamento e conscientização das violências contra as mulheres (COSTA, 2023).

Em relação ao projeto político-pedagógico, as diretrizes curriculares nacionais para o Ensino Médio, em seu artigo 16, afirma que as unidades escolares que ofertam essa modalidade de ensino devem considerar:

(...) XV - valorização e promoção dos direitos humanos mediante temas relativos a gênero, identidade de gênero, raça e etnia, religião, orientação sexual, pessoas com deficiência, entre outros, bem como práticas que contribuam para a igualdade e para o enfrentamento de todas as formas de preconceito, discriminação e violência sob todas as formas; (Resolução nº 2, de 30 de janeiro de 2012 – define Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio)

Assim sendo, as leis reconhecem a importância de se trabalhar nas escolas as questões ligadas ao gênero, promovendo uma educação que respeite as diferenças e combata o preconceito.

A legislação brasileira garante a liberdade de cátedra dos professores, que é o direito que os professores possuem de discutir diversos assuntos em sala de aula e em seus grupos de pesquisa. No artigo 206 da Constituição Federal, o ensino tem como base um dos seguintes princípios: “pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino; (...)”. E o artigo 3º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, diz que o ensino será ministrado nos seguintes princípios: “(...) II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III – pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas;” (AMORIM, 2018).

Dessa forma, impedir que os estudantes tenham acesso a uma educação crítica e questionadora do mundo ataca seus próprios direitos e ataca a liberdade de expressão do professor para escolher o melhor caminho para promover a formação dos seus estudantes, o que é uma necessidade de sua responsabilidade profissional. E a educação não pode ser neutra, ela tem que ser capaz de intervir no mundo, sem se tornar cúmplice das injustiças e violências que ocorrem na sociedade. Consequentemente, impedir que as questões de gênero sejam discutidas na escola é impedir que algo seja feito para reverter a violência ligada às mulheres, gays, travestis e outros que não são vistos como “normais” e dignos de respeito (MIGUEL, 2016).

À vista de toda essa discussão, nessa pesquisa, optou-se pela questão de gênero em relação a igualdade entre homens e mulheres, o que significa que ambos devem ter os mesmos direitos e deveres em uma sociedade. Levando isso para os jogos digitais, que os estudantes refletissem sobre o papel da mulher nos jogos, principalmente em relação ao seu protagonismo e merecedora de destaque, sem precisar ser hipersexualizada e, consequentemente, levando essa criticidade para a vida real.

4 METODOLOGIA DE PESQUISA

4.1 Metodologia e caracterização da pesquisa

Para a realização desse estudo e de acordo com os objetivos elencados, a pesquisa utilizada será de natureza descritiva, que segundo Gil (2002), tem como objetivo principal a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou as relações entre variáveis.

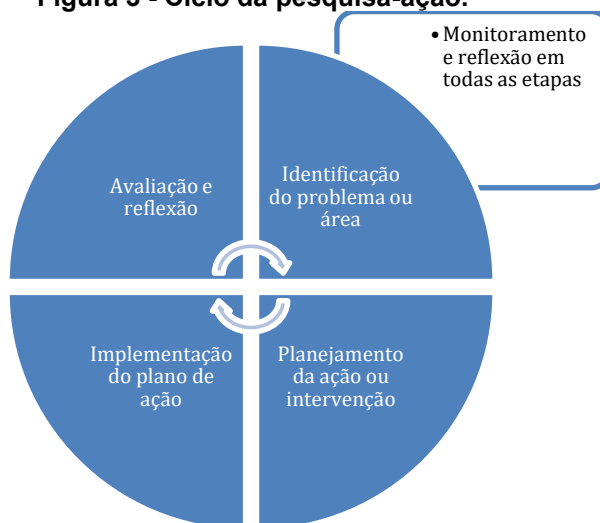
Este trabalho tem uma abordagem metodológica qualitativa, com foco na pesquisa-ação participante. Lembrando que a abordagem qualitativa é um referencial teórico na pesquisa em Educação, investigando os fenômenos educativos escolares ou fora da escola, nos diversos espaços da sociedade (TOZONI-REIS, 2009).

A pesquisa qualitativa busca interpretar resultados, identificando padrões e comparando com a literatura e o referencial teórico. E o pesquisador tem um papel fundamental em fazer uma reflexão sobre sua atuação (MATTAR, RAMOS, 2021).

Sobre a pesquisa-ação, Thiollent (2011) afirma que ela é utilizada em vários países e aplicada em diversos campos de atuação, incluindo a educação. E para uma pesquisa ser considerada pesquisa-ação, ela deve possuir realmente uma ação das pessoas ou grupos implicados no problema sob observação. E essa ação deve ser não trivial, ou seja, uma ação que mereça ser elaborada e conduzida, fazendo com que essa pesquisa busque a ampliação do conhecimento dos pesquisadores e dos participantes.

No Brasil, a pesquisa-ação tem um papel crescente na pesquisa educacional, concebida com uma metodologia derivada da observação antropológica, como uma forma de comprometimento dos pesquisadores com causas populares relevantes e propondo ideias que transformem uma situação (THIOLLENT, 2011).

Independente da corrente de pesquisa-ação, todas possuem um ciclo que abrange: a identificação de um problema ou de uma área, o planejamento ou intervenção, a implementação do plano de ação e a avaliação e reflexão sobre a intervenção, envolvendo o monitoramento e a reflexão em todas as etapas, com uma espiral em que elas vão se repetindo (MATTAR, RAMOS, 2021).

Figura 3 - Ciclo da pesquisa-ação.

Fonte: o próprio autor (2023).

Na corrente da pesquisa-ação participante, o pesquisador participa mais ativamente da investigação, com a colaboração ativa e crítica dos participantes, procurando empoderar e dar voz a grupos marginalizados e oprimidos, de maneira com que ocorram mudanças sociais significativas e de maneira contínua, quase sempre assumindo um viés político (MATTAR, RAMOS, 2021).

Assim sendo, seguindo o ciclo da pesquisa-ação, foi identificado o problema: utilizar jogos digitais na formação do pensamento crítico reflexivo dos estudantes sobre estereótipos e igualdade de gênero, em que foram verificados o comportamento, as atitudes, sentimentos e percepções dos estudantes em relação ao tema aplicado na construção de jogos digitais.

Para o planejamento foi necessário fazer uma revisão bibliográfica da produção científica sobre o processo de ensino-aprendizagem da igualdade de gênero através de jogos digitais, bem como temas correlatos nos últimos anos. De acordo com Lakatos e Marconi (2003) a pesquisa bibliográfica deve buscar os principais trabalhos relacionados ao tema com dados atuais e relevantes.

Cabe salientar que a escolha da pesquisa-ação foi baseada na proposta da pesquisadora e do Programa *Wash*, em que a autonomia do aluno é incentivada através de experiências que eles vivenciam e produzem para aprender (WASH, 2023). Assim sendo, a metodologia da pesquisa-ação descrita por Thiollent (2011) propõe pesquisas em que as pessoas implicadas tenham algo a “dizer” e a “fazer”, havendo uma ampla interação entre elas e o pesquisador. Além disso, o autor diz que a

pesquisa-ação tem também o objetivo de produzir conhecimentos e experiências que contribuam com as questões abordadas e que sejam divulgadas nos canais próprios das Ciências Sociais e linhas de pesquisa em questão.

Seguindo a etapa do planejamento, foi realizado o cronograma de atividades com o mês de aplicação:

Quadro 2 - Cronograma das atividades.

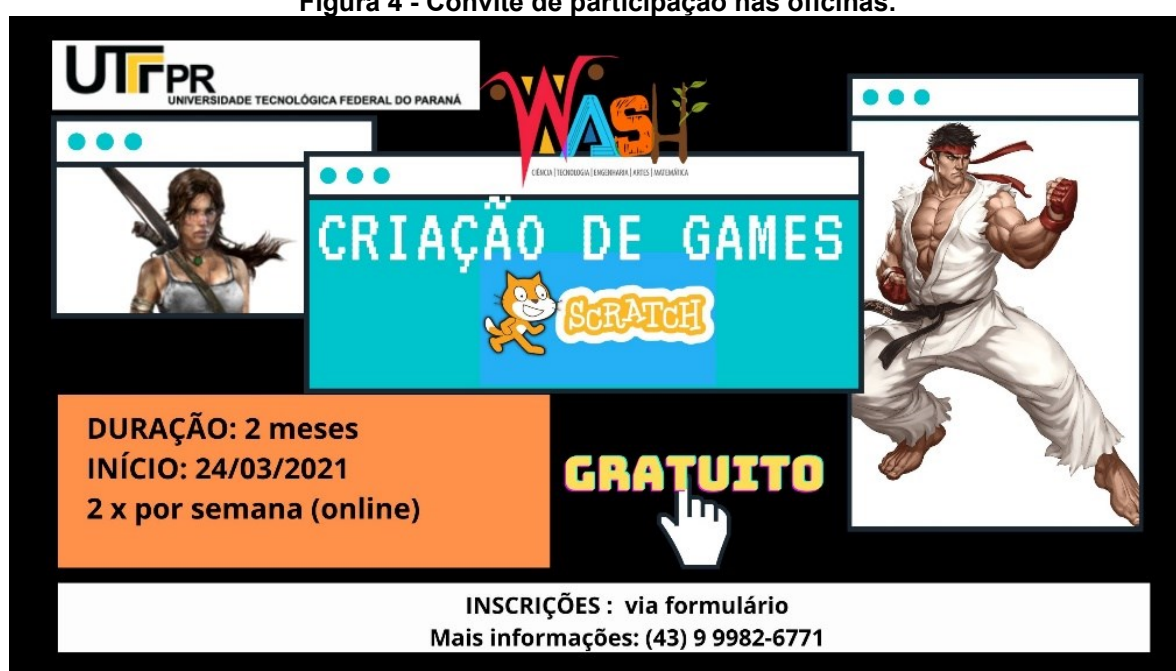
MÊS/ANO	ATIVIDADES	BREVE DESCRIÇÃO
Fevereiro/2021	Divulgação das oficinas de jogos em <i>Scratch</i> .	Divulgação das oficinas aos estudantes.
Fevereiro/2021	Planejamento	Pesquisa sobre os materiais que serão utilizados e a estrutura física disponível.
Fevereiro / Março / 2021	Elaboração do material didático	Criação do material didático para as oficinas práticas de construção de jogos digitais utilizando o <i>Scratch</i> .
Março / 2021	Início das oficinas: introdução ao <i>Scratch</i>	Oficinas iniciais com a apresentação e introdução aos principais comandos no <i>Scratch</i> . Desenvolvimento de jogos no <i>Scratch</i> : Labirinto, <i>Space Invaders</i> , Dino.
Abril / 2021	Debate e coleta de dados através de questionário sobre o tema	Estudo e debate sobre igualdade de gênero, com enfoque em estereótipos de gênero em jogos digitais.
Abril /2021	Planejamento dos jogos	Discussão e definição das histórias e personagens com a finalidade de desconstrução de estereótipos.
Maio /2021	Construção dos jogos	Construção dos jogos digitais utilizando o software <i>Scratch</i> .
Maio /2021	Avaliação	Avaliação dos estudantes pela sua participação nas oficinas, levando em conta aspectos como assiduidade, criatividade, apreensão do conteúdo e aplicação do tema proposto.
Junho /2021	Exposição dos jogos construídos	Apresentação dos jogos construídos pelos estudantes.
Junho / 2021	Análise dos resultados	Análise e descrição do processo.

Fonte: o próprio autor (2023).

4.2 Procedimento de coleta de dados

A aplicação do produto educacional aconteceu no período de 24 de março de 2021 a 06 de junho de 2021, com encontros de uma hora e meia uma vez na semana. Os estudantes interessados em participar das oficinas fizeram sua inscrição por meio de um formulário Google, em que o link foi disponibilizado nos grupos dos estudantes e divulgado anteriormente nas salas das primeiras e segundas séries do Ensino Médio Técnico do Centro Estadual de Educação Profissional Professora Maria do Rosário Castaldi e Colégio Estadual Vicente Rijo.

Figura 4 - Convite de participação nas oficinas.



Fonte: o próprio autor (2023).

A proposta inicial era que fosse uma turma de até 20 estudantes pelo motivo de ter disponível um computador para cada um no laboratório de Informática, pois as oficinas aconteceriam presencialmente. Entretanto, com o avanço da pandemia e o fechamento das escolas, optou-se por oficinas online, através da ferramenta *Meet*, do Google.

Encerrado o período de inscrição, foi criado um grupo no *WhatsApp* para facilitar a comunicação e orientar sobre o dia e horário das oficinas. Vale destacar que nem todos os estudantes que se inscreveram no formulário participaram das oficinas. Ao todo foram 26 inscrições de estudantes, mas somente 11 participaram das oficinas. Alguns relataram a desistência por não possuíam um computador *desktop* ou

notebook em casa, o que dificultava realizar os jogos propostos, pois alguns recursos não funcionavam em celulares.

Como as oficinas fizeram parte do Programa *Wash* (*Workshop Aficionados em Software e Hardware*), elas tiveram que ser registradas em uma plataforma online chamada *Platuóxe*. Assim sendo, toda oficina tinha seu registro feito nesse ambiente online em que cada uma delas era identificada com um título, conteúdos, objetivos e participantes. Ao final de cada oficina, uma lista de presença era disponibilizada aos participantes que deveriam assiná-la através de um cadastro feito previamente.

Figura 5 - Registro de oficina na plataforma de Gestão Platuóxe.

Oficina de apresentação do Scratch

24/03/2021
19:30 - 21:00

*Este evento acontece de forma remota
@Local: on-line - @Link remoto
@Link de presença

Apresentação do programa Wash e da plataforma Scratch.
Definição e explicação da ferramenta Scratch: como baixar e instalar; como utilizar online; interface; projetos para explicação de comandos básicos.
Com as turmas:
Colégio Estadual Vicente Rijo - 2º anos de Técnico em Administração e Técnico em Informática
Centro Estadual de Educação Profissional Professora Maria do Rosário Castaldi - 1º Técnico em Administração, Mecatrônica, Manutenção e Suporte de Computadores
Registro da oficina em <https://www.youtube.com/watch?v=wZ8gtat5q5s>

Atividades
Apresentação sobre o WASH Oficina

Temáticas
Scratch Apresentação

Instituições
Programa WASH

Participantes

- Ana Carolina de Deus Soares
- Anna Beatriz Lima
- Daniel Anônimo Lima
- Lucas Maxwell Machado Rodrigues
- Robson Vinicius Pereira de Oliveira
- Kauany Emy Kuracka Gund
- Karlan Ken Yamashita Yamada
- Giovana Conessa Martins Ferreira
- Pedro Felipe Piantieria de Oliveira

Fonte: o próprio autor (2023).

A princípio as oficinas iriam acontecer duas vezes por semana, com duração de uma hora e meia, mas devido a disponibilidades dos participantes, foi optado pela maioria que ocorresse somente uma vez. Elas eram gravadas e os links disponibilizados para quem quisesse rever.

Para a coleta e análise dos dados, foi assistida as oficinas e transcrita as falas dos estudantes e do chat para posterior análise.

4.3 Caracterização dos participantes e local da pesquisa

Os participantes das oficinas foram 11 estudantes de colégios estaduais de cursos técnicos em Londrina, Paraná – Centro Estadual de Educação Profissional Professora Maria do Rosário Castaldi e Colégio Estadual Vicente Rijo.

Para preservar a identidade dos participantes, os nomes dos estudantes não foram divulgados.

Em relação ao gênero, 5 participantes se identificam com o gênero feminino e 6 com o masculino. E em relação a idade e a série do Ensino Médio, segue o quadro a seguir:

Quadro 3 - Quantidade de estudantes por idade e série.

Idade	Quantidade	Série
14	2	1 ^a
15	5	1 ^a
16	2	2 ^a
17	2	2 ^a

Fonte: o próprio autor (2023).

As oficinas aconteceram virtualmente no período de abril a junho de 2021, com o uso da ferramenta *Meet*, do *Google*, pois não foi possível realizá-las presencialmente pelo motivo da pandemia.

Então, seguindo o cronograma de atividades, a implementação do plano de ação iniciou-se com as oficinas de introdução ao *Scratch* para que os estudantes fizessem o cadastro na plataforma online e conhecessem os principais comandos dessa linguagem. Dessa forma, foram desenvolvidos alguns jogos simples para que eles conhecessem algumas possibilidades e aprendessem a lógica de programação com comandos básicos, que iriam utilizar posteriormente para a criação de seus próprios jogos. Assim, foram desenvolvidos os jogos Labirinto, *Space Invaders* e Dino.

O jogo Labirinto é um jogo que trabalha com vários comandos simples, de movimentação, estruturas de decisão e repetição, muito utilizadas na programação. Nesse jogo, o personagem tem que ir de um lado para o outro do labirinto, apanhando prêmios para ganhar pontos e se desvencilhando de um vilão, para não perder pontos e morrer. O jogo chega ao fim quando o personagem perde as três vidas ou chega ao final do labirinto e ganha o prêmio principal.

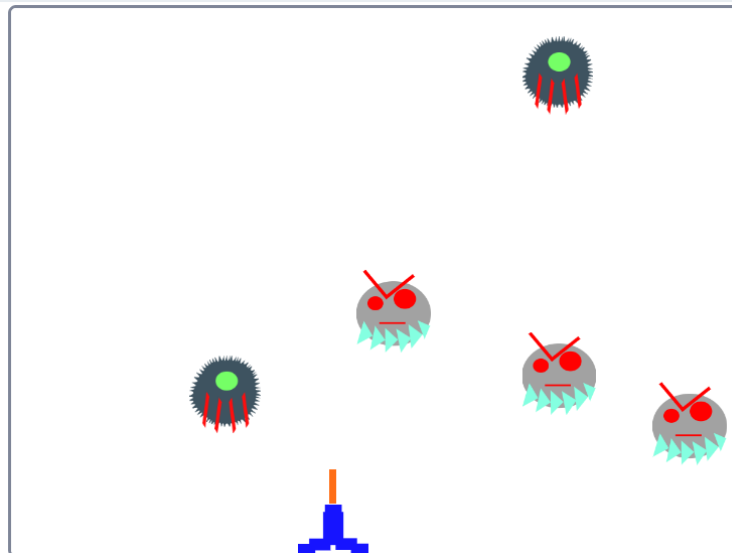
Figura 6 - Jogo Labirinto no Scratch.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/661583303/>

Em seguida, foi desenvolvido o jogo *Space Invaders*, baseado em um clássico dos videogames da década de 80, em que o jogador controla um canhão para atirar em *aliens* que estão vindo em sua direção.

Figura 7 - Jogo *Space Invaders* desenvolvido por um participante.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/522455465/>

Posteriormente, foi explicado aos participantes como fazer o jogo Dino no *Scratch*, que é bastante conhecido por estar no navegador *Google* quando não há acesso à Internet. Nesse jogo um dinossauro tem que correr e pular cactos para o jogo não acabar.

Figura 8 - Jogo do Dino desenvolvido por um participante.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/519288889/>

Para os estudantes compartilharem seus jogos com o grupo, foi criado um estúdio, que é uma galeria online do *Scratch* onde os projetos de um mesmo tema ou grupo são compartilhados para que todos tenham acesso. O estúdio foi nomeado de Turminha Studio e pode ser acessado no endereço: <https://scratch.mit.edu/studios/29300522>.

Depois de realizado os jogos mencionados, os participantes já possuíam conhecimentos básicos do *Scratch* e já era possível introduzir o tema estereótipos de gênero para discussão e posterior construção de seus próprios jogos.

Então, dando continuidade ao cronograma e para avaliar o nível de conhecimento dos estudantes sobre o tema estereótipos de gênero, foi utilizado um questionário com questões fechadas e introduzido o conceito. Dessa forma, o questionário foi utilizado como etapa inicial da pesquisa para caracterização dos participantes e coleta de informações para a etapa seguinte (MATTAR; RAMOS, 2021).

Com os dados coletados através do questionário, foi iniciada a discussão sobre estereótipos de gênero em jogos em que os participantes puderam fazer uma reflexão sobre suas repostas sobre papéis de personagens e personagens preferidos em jogos, procurando identificar padrões em relação ao gênero.

A discussão foi organizada seguindo as seguintes perguntas aos participantes:

“O que é gênero?”

Quando vocês pensam em uma profissão, vocês costumam relacionar a um gênero específico?

As pessoas tendem a associar uma profissão a determinado gênero? Exemplo: policial – homem, enfermeira – mulher.

Vocês já se imaginaram em uma profissão vista pela sociedade como apropriada ao gênero oposto?

Vocês têm alguém da família que exerce uma profissão vista como não convencional em relação ao gênero?

O que são estereótipos de gênero?

As pessoas que não se enquadram em estereótipos são tratadas de forma diferente?

Quais personagens vocês escolheram como preferidos? Façam uma análise das características desses personagens? Possuem estereótipos? Quais?”

Depois da análise dos personagens mencionados pelos participantes e para continuar a reflexão sobre como os estereótipos reforçam práticas de opressão de gênero (CERDERA; LIMA; 2016), a proposta foi a construção conjunta de um jogo que valorizasse o protagonismo feminino. Assim sendo, foi feita uma releitura do jogo *Donkey Kong*, que é um jogo clássico da Nintendo, lançado em 1981 e em que originalmente um encanador de bigodes tenta salvar a princesa do macaco malvado, que dá nome ao jogo.

Figura 9 - Jogo *Donkey Kong*, da Nintendo, lançado em 1981.

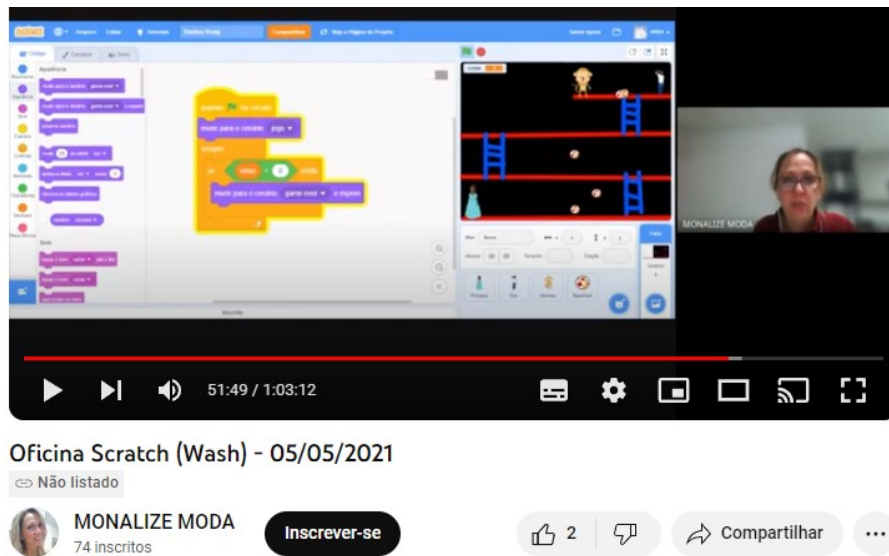


Fonte: Tech Tudo, 2015.

Nessa releitura, os papéis dos personagens foram mudados – a princesa salva o mocinho, que foi capturado pelo macaco, retirando assim o estereótipo da mulher indefesa que é salva por um homem.

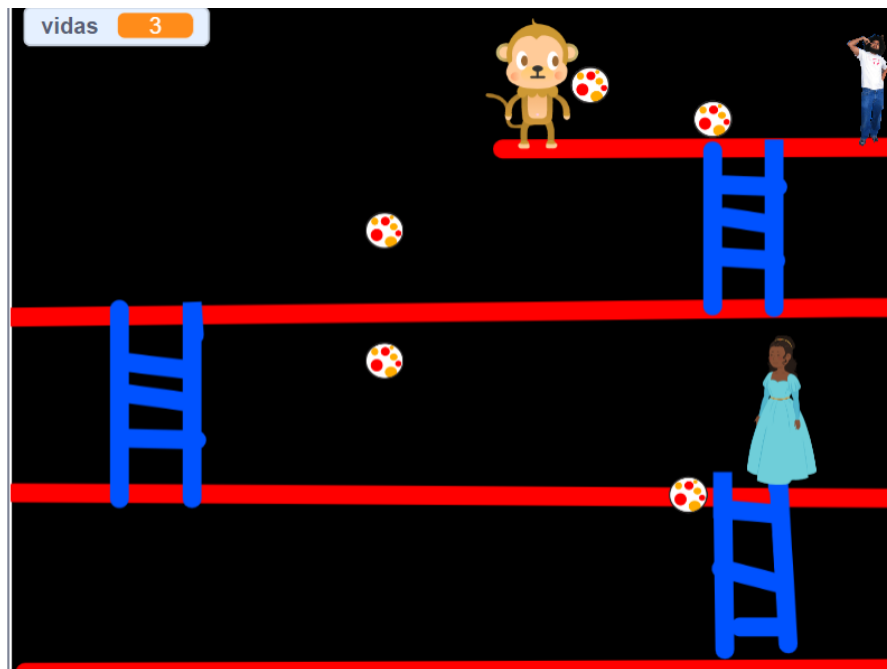
A partir da discussão e da aplicação do produto educacional, o roteiro do jogo do *Donkey Kong* no *Scratch*, foi proposto aos estudantes que fizessem seus próprios jogos com personagens que não seguissem estereótipos de gênero. Posteriormente, esses jogos foram apresentados pelos próprios estudantes, que disponibilizaram os links para que todos pudessem jogar e comentar o que acharam.

Figura 10 - Oficina do jogo *Donkey Kong* no Scratch.



Fonte: o próprio autor (2023).

Figura 11 - Releitura do jogo *Donkey Kong* em que a princesa tem como objetivo resgatar o mocinho Dan.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/522793707/>

O capítulo seguinte tem o objetivo de analisar e fazer uma reflexão sobre as etapas da pesquisa, apresentando os resultados e as discussões.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a iniciar a discussão sobre estereótipos de gênero, foi aplicado um questionário para saber a opinião dos estudantes em relação à associação que eles faziam entre papéis de personagens e gênero.

De acordo com Mattar e Ramos (2021), os questionários podem ser utilizados como etapa inicial de uma pesquisa para caracterização dos participantes, tendo como algumas vantagens a simplicidade da aplicação e a facilidade de posterior organização dos dados.

O questionário foi composto por 10 questões objetivas e 2 questões abertas. Dentre os papéis de personagens, foram citados: bombeiro/bombeira, médico/médica, mecânico/mecânica, motorista, cabeleireiro/cabeleireira, militar, estilista, bailarino/bailarina, piloto/pilota de corrida, maquiador/maquiadora. Os estudantes deveriam assinalar o gênero imaginado para o papel de personagem citado: feminino, masculino ou indefinido, sendo que esse último indicaria que não há um gênero específico relacionado ao papel.

O propósito era mostrar através das respostas selecionadas por eles, que a cultura e a história de uma sociedade interferem na visão que as pessoas têm em relação ao gênero (LINS et al, 2016). E é nos campos sociais que se reproduzem relações desiguais entre os sujeitos, que não deveriam ser buscadas nas diferenças biológicas (Louro, 2003).

O resultado de algumas repostas pode ser visualizado no quadro a seguir.

Quadro 4 - Respostas ao questionário sobre papéis de personagens e seu gênero.

Profissão	Feminino	masculino	indefinido
bombeiro/bombeira	2/11	7/11	2/11
mecânico/mecânica	1/11	8/11	2/11
piloto/pilota	1/11	6/11	4/11
maquiador/maquiadora	8/11	1/11	2/11

Fonte: o próprio autor (2023).

Analisando de uma forma geral as respostas dadas, pode-se inferir que como Bourdieu (2023) aponta, as profissões predominantemente designadas a homens e mulheres obedecem sempre à lógica do modelo tradicional da divisão entre o masculino e feminino. Ele afirma ainda que os homens continuam a dominar o espaço público e a área de poder, enquanto as mulheres ficam destinadas aos espaços privados ou as extensões desses espaços, como os serviços sociais, hospitalares,

educativos ou ainda aos universos de produção simbólica como as áreas literária, artística, jornalismo etc. Além disso, pode-se relacionar o que o autor diz a respeito da dominação masculina nas posições mais altas da sociedade, especificamente em relação às diferentes profissões que homens e mulheres podem ocupar, pois as oportunidades de acesso das mulheres decrescem à medida que atingem posições mais raras e elevadas. Dessa forma, as mulheres ocupam sempre as posições menos favorecidas e precárias.

Do mesmo modo, ainda refletindo sobre as profissões de ambos os gêneros, CONNEL e PEARSE (2015) afirmam que na política, as mulheres seguem sendo uma minoria, assim como na gestão de grandes empresas, contabilidade, direito, e em profissões técnicas, como engenharia e postos ligados à computação. E apesar das mulheres ocuparem uma parte substancial da população economicamente ativa, elas estão nos empregos menos valorizados, realizando também outro tipo de trabalho – o doméstico e de cuidados, que não é pago.

Nas duas últimas questões, os estudantes deveriam indicar seu personagem de game favorito e classificá-lo em relação ao gênero. As respostas seguem no quadro a seguir:

Quadro 5 - Personagens preferidos dos participantes.

Personagem	Jogo	Gênero	Descrição
Obi-Wan Kenobi.	Star Wars	Masculino	Mestre Jedi com habilidades de corrida defensiva e golpes de sabre de luz com precisão, além de ter um truque mental para desativar as habilidades dos inimigos
Vaaz Montenegro	Far Cry 3	Masculino	Vilão insano do jogo que apresenta comportamentos violentos e imprevisíveis.
Homem Galinha	Fall Guys	Masculino	Personagem personalizável em que se pode escolher uma fantasia engraçada para jogar, dentre elas, a de homem galinha.
Leah	Diablo 3	Feminino	Personagem secundária, com aparência comum, que tem visões do futuro.
Among Us	Among Us	Indefinido	Tripulantes de uma nave espacial vestidos de astronautas. O jogador escolhe a cor da sua roupa dentre 12 disponíveis.
Ibuki	Street Fighter	Feminino	Ninja adolescente que tem habilidades em arte marciais e veste um uniforme escolar japonês.
Super Mario	Super Mario Bros	Masculino	Encanador de bigodes que tem a missão de resgatar a princesa Peach do vilão Bowser.
Cloud Strife	Final Fantasy VII	Masculino	Protagonista loiro, de olhos azuis, veste um uniforme de infantaria e possui várias habilidades diferentes.

Steve	Minecraft	Masculino	Personagem padrão do jogo em formato quadrado, lembrando <i>pixels</i> de tela, característico do estilo do <i>Minecraft</i> .
Ezio Auditore da Firenze	Assassin's Creed	Masculino	Assassino italiano e protagonista da saga <i>Assassin's Creed</i> . Possui habilidades de combate, furtividade e carisma.
Kelly	Free Fire	Feminino	Personagem jovem que tem a habilidade de correr mais rápido que qualquer adversário.

Fonte: o próprio autor (2023)

Dentre os personagens citados, nota-se que apenas 3 são femininos e 1 é indefinido, sendo escolhas dos participantes do gênero feminino. Os demais são todos masculinos e foram escolhidos pelos participantes do gênero masculino, evidenciando que eles escolheram de acordo com o gênero que se identificam.

Percebe-se que na maioria dos personagens masculinos citados, a disposição para a luta faz parte das características, o que é refletido por uma cultura padrão em que os meninos são estimulados a praticar esportes competitivos, em que a dominação física é celebrada desde cedo. Do mesmo modo, são estimulados a se mostrarem corajosos e implacáveis, temendo serem acusados de terem comportamentos socialmente atribuídos a mulheres, caso não o façam. Praticar atos violentos torna-se um recurso social (CONNEL e PEARSE, 2015).

Com esses dados coletados, foi feita uma discussão com os estudantes a respeito das respostas que deram e eles relataram que não tinham observado que suas respostas estavam ligadas aos padrões da sociedade que separam ou excluem a mulher de determinados papéis. Da mesma forma que os homens se veem direcionados a ocupar profissões que são vistas como próprias a eles.

Além disso, foi esclarecido aos estudantes que gênero é o sexo social, não são somente nossas diferenças físicas, o nosso sexo biológico que diferencia machos e fêmeas, mas sim como nós somos tratados em sociedade, então a ideia do que é homem, do que é mulher é algo que foi construído durante a história e está relacionado com a nossa cultura (LOURO, 2003).

Foi importante destacar que ideias sobre comportamentos adequados a cada gênero circulam através de legisladores, nas atitudes de pais, clérigos, professores, pessoas famosas e em eventos conhecidos mundialmente, ajudando a criar essas diferenças entre masculinidades e feminilidades exemplares (CONNEL e PEARSE, 2015). As autoras ainda afirmam que:

Ser um homem ou uma mulher, então, não é um estado predeterminado. É um tornar-se: é uma condição ativamente em construção. A filósofa feminista pioneira Simone de Beauvoir colocou isso em sua famosa frase: “Não se nasce mulher; torna-se”. Embora as posições de homens e mulheres não sejam simplesmente paralelas, o princípio também é verdadeiro para os homens: ninguém nasce masculino, é preciso tornar-se homem (CONNEL e PEARSE, 2015, p. 38).

Dentre as ideias preconceituosas, os participantes citaram: “homem não pode chorar”; “homem não pode usar rosa”; “mulher dirige mal”; “mulher não pode usar roupa larga, porque fica parecendo homem”.

E para trabalhar o conceito de estereótipos de gênero, foi perguntado aos estudantes sobre os personagens de jogos que eles conheciam para poder identificar características ou funções comuns ligadas a gênero, bem como opiniões ou preconceitos generalizados sobre homens e mulheres.

Sobre os estereótipos encontrados em jogos, foi lembrado que a criação de um personagem em posição inferior ou de maneira mais sexualizada não é um problema, porém, isso se torna questionável quando é feito repetidamente, limitando e excluindo tipos de personagens, estabelecendo assim padrões de representação excludentes, como por exemplo personagens femininas representadas de forma sexualizada, com corpos voluptuosos, trajando roupas reveladoras e fora do contexto, com representações arquetípicas como a donzela em perigo ou a *femme fatale*, o que diminui consideravelmente a diversidade de personagens que podem ser criadas e desenvolvidas. (ARAÚJO; CRUZ, 2017).

Nessa discussão, as participantes do sexo feminino questionaram o porquê do homem muitas vezes ter o papel de salvar a mocinha e então foi esclarecido que isso é um estereótipo que ainda está presente em jogos e que limitam o papel da mulher.

Sobre os estereótipos femininos em jogos, Cerdera e Lima (2016) apontam que os pesquisadores constataram que em muitos jogos a ideia da donzela em apuros ainda permanece, com personagens femininas frágeis e que precisam de ajuda, como é o caso do clássico dos jogos da série Mario até o recente Spelunky.

Com esses conceitos discutidos, e como exemplo de personagem homem e másculo, os estudantes citaram o personagem Ezio Auditore, da famosa saga *Assassin's Creed*, um dos principais personagens desse jogo eletrônico.

Figura 12 - Ezio Auditore, um dos mais famosos personagens do jogo *Assassin's Creed*.



Fonte: TechTudo, 2023.

Como personagem masculino, também foi mencionado o Corredor, do jogo *Clash Clans*, que é um homem forte, de pele negra, que fica montado em um porco saltador. Foi ressaltada a característica de ser musculoso, o que reforça os estereótipos dos personagens masculinos nesses jogos. “Para erguer um machado desse tamanho, tem que ser forte”, observou o aluno sobre o personagem.

Figura 13 - Personagem Corredor, do jogo *Clash Clans*.



Fonte: Clash Royale Dicas, 2023.

Uma das alunas da turma citou a personagem feminina Ibuki, do jogo *Street Fighter*, que é uma adolescente ninja japonesa que tem um corpo atlético e usa roupas

ousadas, reforçando o estereótipo de personagens com corpos curvilíneos e trajes sensuais. “Eu gostei dela, porque ela não tem tanto decote”, ressaltou a aluna.

Figura 14 - Adolescente ninja Ibuki, do jogo Street Fighter.



Fonte: *Capcom Database*, 2023.

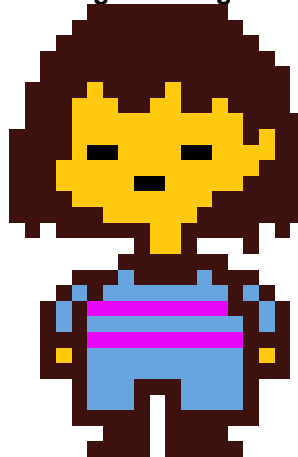
Para contrapor os exemplos citados anteriormente, foram mencionadas outras personagens: Kelly, do jogo *Free Fire*, que é uma adolescente de 17 anos que gosta de correr e não segue estereótipos; Frisk, uma personagem jogável de *Undertale*, que não se identifica com o feminino nem o masculino. “Ela tem uma característica muito interessante, que é um personagem sem gênero. Foi uma grande revolução, porque colocou muitas coisas que não têm nos jogos”, explicou o estudante.

Figura 15 - Adolescente Kelly, do jogo *Free Fire*.



Fonte: Liquipedia, 2023.

Figura 16 - Frisk, personagem sem gênero do jogo *Undertale*,



Fonte: Liber Proeliis, 2023.

Também foi falado das Mosqueteiras, de *Clash Royale*, que têm cabelos roxos, usam armaduras e carregam espingardas, diferenciando-se de outras personagens femininas. “Fogem dos estereótipos porque ao invés de ser 3 mosqueteiros homens, são 3 mulheres”, observou o aluno.

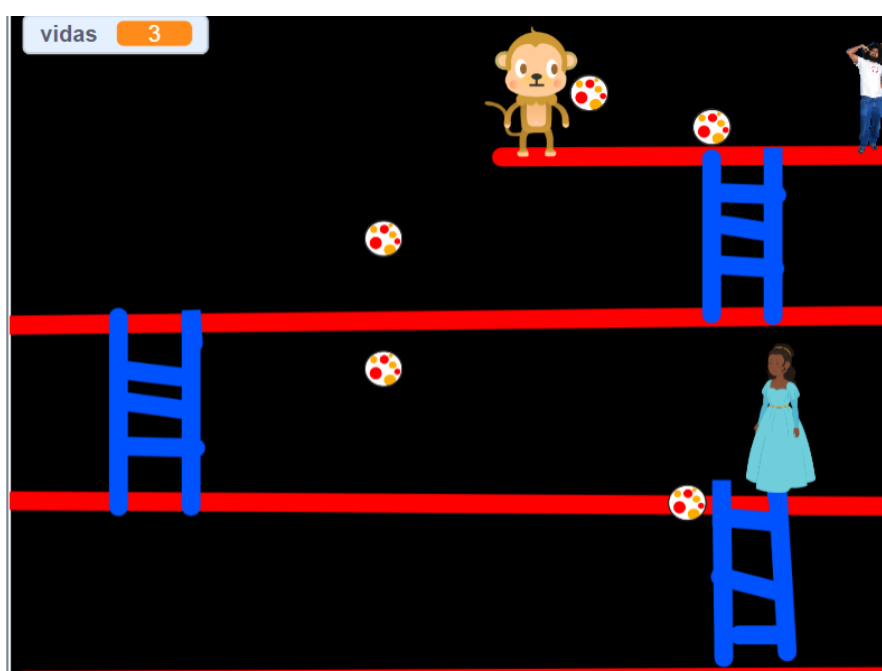
“Recomendo o jogo *Life is Strange*, de certa forma, as duas personagens principais desse jogo não apresentam os estereótipos encontrados em outros. As personagens são mais parecidas com a vida real”, comentou uma das alunas.

Na visão dos estudantes, as pessoas querem se ver representadas nos jogos, querem jogar algo que as represente, por isso a importância da diversidade de personagens em relação ao gênero e sem os estereótipos comumente encontrados.

Dessa forma, colocando as mulheres em posições ocupadas tradicionalmente por homens, exercendo as mesmas funções, com igual capacidade, sem associação da fraqueza ao seu gênero, difunde-se a ideia de que o gênero não limita as habilidades ou capacidades de um personagem e, conseqüentemente, do ser humano (ARAÚJO, 2018).

Segue a imagem do jogo que foi realizado com os estudantes:

Figura 17 - Releitura do jogo *Donkey Kong* em que a princesa tem como objetivo resgatar o mocinho Dan.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/522793707/>

Posteriormente às reflexões sobre o que são estereótipos de gênero, os estudantes foram convidados a criar os seus próprios personagens e jogos que fugissem da ideia de atribuir papéis e comportamentos específicos a determinados gêneros. A proposta é que fizessem um jogo com personagens sem estereótipos, valorizando a igualdade de gênero.

Para a construção dos personagens, os estudantes utilizaram o aplicativo online *PiskelApp* e fizeram a programação dos jogos no *Scratch*.

Segue uma breve descrição de cada um dos jogos, baseada nas informações fornecidas pelos próprios estudantes, que serão mantidos no anonimato, pois são adolescentes menores de idade.

Um dos jogos que mais chamaram mais a atenção dos participantes e divertiu a todos foi nomeado de *Zombie Attack*. Nele a personagem principal é uma mulher latina que tenta proteger os civis indefesos da horda de zumbis que estão atacando a cidade.

Percebe-se que a escolha das personagens foi feita levando em conta a representatividade das mulheres nos jogos, principalmente as brasileiras. A aluna relatou que criou esse jogo para mostrar que as mulheres também podem ser personagens principais, detentoras de coragem e habilidades especiais.

Figura 18 - Jogo Zombie Attack: meninas contra zumbis.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/538971811/>

Outro destaque é o Super-Ana, em que a personagem que dá nome ao jogo foi inspirada no filme do *Astro Boy*, que ao invés de ser um menino, é uma menina. Vale destacar que o aluno, do sexo masculino, se preocupou em criar uma personagem feminina que voa, inspirada em um personagem favorito de filme. Ele também relatou que dificilmente se depara com personagens femininas que voam.

Figura 19 - A super-heroína Ana, inspirada no filme Astro Boy.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/539688174/>

O jogo a seguir foi criado por um aluno que queria que o herói fugisse do estereótipo de forte. Por isso, ele criou um personagem chamado Astolfinho, que era pequeno e tinha uma barriga saliente.

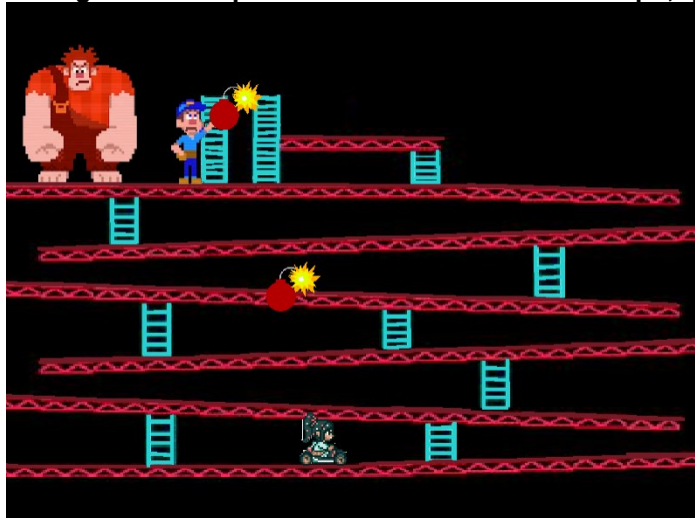
Figura 20 - Astolfinho, um super-herói nada convencional.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/539704898>

Em outra releitura do famoso *Detona Ralph*, a aluna inverteu os papéis dos personagens, para demonstrar que nem sempre o que parece herói é o que salva a mocinha. E nem sempre quem aparece que é o vilão do jogo, realmente o é. Assim, os papéis de cada personagem foram trocados para fugir do estereótipo da donzela em perigo.

Figura 21 - A personagem Vanellope tem a missão de salvar o Ralph, que não é o vilão.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/526038582/>

E para finalizar a apresentação dos jogos construídos, destaca-se também um jogo chamado *Coringa Runner*, em que o personagem, um palhaço que corre da polícia e que não tem um gênero definido.

Figura 22 - Personagem sem gênero fugindo da polícia.



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/543067690/>

Nos jogos criados pelos estudantes, percebeu-se a escolha pelo protagonismo feminino, com personagens detentoras de habilidades e poderes, fugindo de estereótipos de mulher como um suporte ao homem e que precisa de ajuda. O homem também foi retratado fugindo do padrão de forte, sendo representado por um personagem comum e, ao invés de salvar uma donzela, ele que foi salvo por uma.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa demonstrou o quão essencial é a discussão sobre igualdade de gênero em nossa sociedade, principalmente em relação à discriminação e o preconceito que a mulher sofre no mundo dos jogos e em outras papéis que não lhe são convencionais. E que essa discussão pode ser feita em ambientes educacionais formais e informais, o que já é recomendado pela legislação brasileira. Para isso, os jogos digitais, além do seu efeito motivador, oferecem temáticas variadas e personagens que podem ser utilizadas para a exposição e reflexão do assunto, no caso, estereótipos de gênero e papéis de personagens, que levando para o mundo real, podem-se associar à igualdade de gênero, que faz parte de uma das garantias dos Direitos Humanos.

Além disso, percebeu-se o grande potencial que os jogos digitais têm em levantar reflexões sobre a igualdade de gênero, como por exemplo, o protagonismo feminino, personagens femininas não sexualizadas, abertura às diferenças, desconstrução de profissões relacionadas a determinado gênero e desconstrução do super-herói masculino, forte e destemido. Da mesma forma, os jogos abrem discussões para a violência contra a mulher, nesse caso, principalmente a verbal utilizadas nos jogos online e o incentivo para que haja mais mulheres na criação de games, ampliando uma diversidade que até então é minoria. Não esquecendo também da representatividade do LGBTQIA+, que deve ser estimulada, representada e respeitada.

Na construção dos jogos, observou-se o cuidado que os estudantes tiveram em escolher personagens sem os estereótipos de gênero comumente encontrados em jogos digitais. Assim como construíram a história com papéis não convencionais, usando de mais diversidade em seus personagens. É importante também ressaltar que os estudantes do sexo masculino tiveram a preocupação de colocar a mulher como personagem principal dos seus jogos, incentivando um maior protagonismo do sexo oposto.

A escolha do *Scratch* como linguagem de programação facilitou a construção dos jogos em poucos encontros, demonstrando que essa linguagem além de ser lúdica, é fácil de ser aprendida e foi uma boa escolha para a metodologia de aplicação do produto educacional, motivando os estudantes a construírem seus próprios jogos de forma criativa e rápida.

Além disso, foi importante observar que os jogos digitais possuem um grande potencial pedagógico para a discussão de identidades e normas de gênero através de seus personagens. E isso pode acontecer através de processos educacionais formais ou informais que façam discussões e reflexões para a desconstrução de estereótipos e discriminações, valorizando o respeito em relação à diversidade, tanto no mundo dos *games* quanto na sociedade como um todo.

Um ponto importante a ser observado, é que poderia ter havido mais questões a respeito da igualdade de gênero para os estudantes, não somente a troca de papéis e protagonismo da mulher, mas também a questão da violência, não só contra as mulheres, mas com a comunidade LGBTQIA+, que sofrem continuamente com isso na sociedade atual.

De qualquer forma, ficou a reflexão e lição que estereótipos de gênero limitam a liberdade de escolha das pessoas. Homens e mulheres podem escolher e agir da forma que desejarem, sem necessidade de atender expectativas que foram criadas durante a história e relacionadas à nossa cultura e que geram desigualdades na sociedade.

É relevante também dizer que o produto educacional criado pode ser utilizado em diferentes componentes curriculares ou temas que abordem o respeito às diferenças, a diversidade, os Direitos Humanos e a liberdade que todo ser humano deve ter.

Com essa pesquisa também espera-se incentivar a inclusão de projetos que tratem das questões de gênero e outros temas que valorizem a diversidade e o respeito no ambiente escolar e na sociedade, formando cidadãos que tenham uma maior abertura às diferenças, algo altamente necessário nos dias de hoje.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, Arnon. **A liberdade de cátedra e os direitos do professor em sala de aula em tempos de perseguição**. Revista Jus Navigandi, ISSN 1518-4862, Teresina, ano 23, n. 5605, 5 nov. 2018. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/70034>. Acesso em: 22 jan. 2024.
- ARAUJO, G.; CRUZ, G. **Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou**: Análise crítica do design das personagens de *Overwatch*. SBGAMES 16, Curitiba, 2017.
- BARROS, José D.'Assunção. **Igualdade e diferença**: Uma discussão conceitual mediada pelo contraponto das desigualdades. Revista Brasileira de Educação, v. 23, 2018.
- BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. 11ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.
- CONNEL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero**: Uma perspectiva global. 1ª ed. São Paulo: nVersos Editora, 2015.
- CORREDOR. **Informações, Estratégias e Wiki**. 2021. Disponível em: <<https://www.clashroyaledicas.com/2016/02/corredor-informacoes-estrategias-hog-rider-wiki.html>>. Acesso em: 16 dezembro 2023.
- COSTA, Thalles F. **Educação com Perspectiva de Gênero a partir da Lei nº 14.164/21**: Conscientização, Engajamento e Reconhecimento. 2023.
- C. P. Cerdera e M. R. O. Lima. **Estereótipos de gênero em videogames**: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. In: XV SBGames - São Paulo – SP, novembro, 2016.
- DE ABREU FRANÇA, Luiza; STENGEL, Márcia; DE ASSUNÇÃO, Maria Madalena Silva. **Elas no controle**: mulheres gamers e as relações de gênero no ambiente virtual de jogos. Pretextos-Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas, v. 4, n. 8, p. 181-200, 2019.
- DONKEY KONG. 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/12/conheca-curiosidades-e-polemicas-dos-jogos-da-serie-donkey-kong.ghtml>> Acesso em: 16 dezembro 2023.
- EZIO AUDITORE. 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2023/06/altair-ezio-e-mais-relembre-todos-os-protagonistas-de-assassins-creed-edjogos.ghtml>> Acesso em: 16 dezembro 2023.
- FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2014.
- FORNI, Dalila. **The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes**. 2019.
- FRISK. 2023. Disponível em: <<https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Frisk>>. Acesso em 16 dezembro 2023.

HONOKA. 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/190837-dead-or-alive-6-nao-deve-diminuir-sexualizacao-personagens.htm>>. Acesso em: 16 dezembro 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Romeu. **A análise de dados em pesquisa qualitativa**. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). Pesquisa Social. 23.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. **Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade**. Revista Estudos Feministas, v. 22, n. 1, p. 215-236, 2014.

IBUKI. 2023. Disponível em: <<https://capcom.fandom.com/wiki/Ibuki>>. Acesso em: 16 dezembro 2023.

KELLY. 2023. Disponível em: <<https://liquipedia.net/freefire/Kelly>>. Acesso em: 16 dezembro 2023.

LAKATOS, Eva Maria; DE ANDRADE MARCONI, Marina. **Metodologia do trabalho científico**: Procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LDB - **Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996. BRASIL.

LI MEI. 2023. Disponível em: <<https://fantasywarden.com/games/all-mortal-kombat-female-characters>>. Acesso em: 16 dezembro 2023.

LINS, Beatriz Accioly; MACHADO, Bernardo Fonseca; ESCOURA, Michele. **Diferentes, não desiguais**: A questão de gênero na escola. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2016.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, Sexualidade e Educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

MALTA, Aline Rodrigues; SABBATINI, Marcelo. **A Mulher em jogo**: as relações entre jogos digitais e gênero. HUM@NAE, v.10, n.1, 2016.

MARÇAL, Leonardo. **Igualdade de gênero no ambiente escolar**. Educação Pública, v. 19, nº 21, 17 de setembro de 2019.

MATTAR, João. RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da Pesquisa em Educação**: Abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. 1. ed. São Paulo: Edições 70, 2021.

MIGUEL, Luis Felipe. **Da “doutrinação marxista” à “ideologia de gênero”- Escola Sem Partido e as leis da mordada no parlamento brasileiro**. Revista Direito e práxis, v. 7, n. 15, p. 590-621, 2016.

PAIVA, Carlos A.; TORI, Romero. 2017. **Jogos Digitais no Ensino**: Processos cognitivos, benefícios e desafio. XVI SBGames, Curitiba, novembro, p. 1052-1055.

PROGRAMA WASH. **O que é o Programa Wash?** Disponível em <<https://wash.net.br/o-que-e-o-wash/>> Acesso em 07 agosto 2020.

POSSOLLI, G.E.; MARCHIORATO, A. L. (2017) **Gamificação na Área de Saúde para Educação Infantil**: Desenvolvimento e validação de um jogo digital. IV Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE.

RODRIGUES, Letícia et al. **Questões de gênero em jogos digitais**: Uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

ROMANUS, Juliana Saldanha, SANTOS, Marinês dos. **Representações de tipos de feminilidades e masculinidades em games**: Identidades de gênero e estereótipos. Cadernos de Gênero e Tecnologia. v. 8, n. 31-32 (2014).

SÁPIRAS, Fernanda Schuck; DALLA VECCHIA, Rodrigo; MALTEMPI, Marcus Vinicius. **Utilização do Scratch em sala de aula** *Using Scratch in the classroom*. Educação Matemática Pesquisa: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática, v. 17, n. 5, p. 973-988, 2015.

SANTOS, Matheus Costa dos. **Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos**: Identidades, preconceitos e discriminação. 2020. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/14715>. Acesso em 15 novembro 2023.

SCRATCH. **Acerca do Scratch**. Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/about>>. Acesso em: 07 agosto 2020.

SECRETARIA DE DIREITOS HUMANOS DA PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **Educação em Direitos Humanos: Diretrizes Nacionais**. 2013.

TOZZI, Elaine da Silva et al. **História e caracterização de 10 anos do WASH**: Um programa heterárquico de aprendizagem STEAM. 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação**: Uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, v. 31, n. 3, p. 443–466, set. 2005.

UNESCO. **Relatório de monitoramento global da educação**. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000037372>>. Acesso em 27 julho 2020.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; BARRETO, Jéssica Oliveira; ATELLA, Georgia Correa. **As Várias Faces dos Jogos Digitais na Educação. Informática na Educação**: Teoria & prática, Porto Alegre, v. 20, n. 4, p. 203-218, ago. 2017.

APÊNDICE 1 – Questionário sobre papéis de personagens.

Imagine os seguintes papéis de personagens a seguir. Como você categoriza cada um deles: feminino, masculino ou indefinido (?)

1 - Bombeiro/bombeira *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

2 - Médico/médica *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

3 - Mecânico / mecânica *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

4 - Profissão: motorista (de ônibus ou carro) *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

5 - Profissão: cabeleireiro/cabelereira *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

6 - Profissão: militar *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

7 - Profissão: estilista *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

8 - Profissão: bailarino/bailarina *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

9 - Profissão: piloto/pilota de corrida *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

10 - Profissão: maquiador/maquiadora *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido

11 - Meu personagem favorito de games: ***12 - O personagem mencionado acima é reconhecido como sendo: ***

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Indefinido