

JOGO SER+: GÊNEROS, SEXUALIDADES E RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

BRUNO CRUZ CANDIDO¹; RENATA BARBOSA PORCELLIS DA SILVA³

¹*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – câmpus Pelotas – brunocruz.candido@gmail.com*

³*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – câmpus Pelotas – renatabps@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, os temas como gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais têm sido foco de implementação de políticas públicas educacionais nos últimos anos, com o compromisso de tornar a escola um espaço democrático e inclusivo, onde alunos/as possam ter a oportunidade de desenvolver a capacidade de convívio com a diferença, afastando-se de preconceitos e opressão. Em dada realidade, a busca por estratégias pedagógicas que fomentem o pensamento crítico-reflexivo dos discentes é iminente. Para além de uma educação focada apenas na dimensão cognitiva da aprendizagem, buscam-se ações educacionais que propicie um olhar não normatizador, que não bloqueie processos de singularização (GUATTARI; ROLNIK, 1996).

Apesar dos temas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais estarem pautados em documentos orientadores, muito pouco em relação a estes assuntos é debatido nas escolas ou ações são realizadas com tal escopo. Este trabalho teve como preocupação central o silenciamento sobre as diferenças de gêneros e sexualidades no ambiente escolar e das relações étnico-raciais. Tal silenciamento promove uma ótica sexista e heteronormativa que patologiza alunas/os LGBTI+ (LOURO, 2014) e nega a promoção de igualdade de oportunidades, segundo a raça ou a cor (CARNEIRO, 2011), tornando o ambiente escolar hostil a estes sujeitos.

Para tanto, visou-se a criação de uma ferramenta pedagógica que proporcionasse deslocamentos nos sistemas normativos sexo/gênero/desejo, abrindo possibilidades para a decomposição da matriz binária feminino-masculino, da heterossexualidade compulsória e do “embranquecimento” escolar. A proposta teve como objetivo central a criação de um jogo pedagógico que abordasse as temáticas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais voltadas a alunas/os do ensino médio.

Acredita-se que tal ferramenta seja de grande valia pois, “a estratégia pedagógica no formato de jogo revela-se alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção” (SOUZA, et.al., 2017. p.395). Entende-se que o jogo pode potencializar relações interpessoais e propiciar uma aprendizagem dinâmica e criativa, ideal para jovens no ensino médio. Ainda segundo Souza et.al.

Na literatura, são destacadas diferentes potencialidades do jogo como favorecedoras do processo ensino-aprendizagem: atratividade e melhor apropriação do conteúdo, ludicidade, interatividade e papel ativo do aluno no processo de aprendizagem; inventividade, partilha e envolvimento (2017, p. 398)

O conteúdo do jogo pretende estremecer a produção das verdades arbitrariamente instituídas, limitadas à noção de uma matriz binária homem-mulher e hegemonicamente branca, mostrando a existência de novas realidades e tomado-a

em sua potência criadora, apresentando outros modos de ver, sentir e se relacionar, para além do discurso instituído de coerção e de não reconhecimento das diferenças, discurso esse, permeado por estereótipos e preconceitos.

O campo da educação, onde tradicionalmente se vê a busca pela generalização e ajustamento, é desafiado a repensar suas práticas a partir de uma perspectiva da diferença. Nesta perspectiva, considera-se que o papel da educação neste contexto incluiria uma visão da diferença que privilegia outras visões, além daquela que trata o diferente simplesmente como algo que deva ser tolerado por todos. Um pensamento da diferença na educação, ciente da precariedade de qualquer noção de identidade, inclui a diferença na própria noção de constituição do sujeito. O outro deixa de ser constituído em relação àquilo que tem de diferente de mim; eu mesmo só me constituo pela própria diferença. Tal pensamento, perigoso e desestabilizante, torna-se cada vez mais necessário.

Acredita-se que para construir uma educação plural, que considere a diversidade sociocultural no contexto da cultura escolar e da produção do saber no processo de ensino-aprendizagem é preciso criar mecanismos voltados à valorização da diversidade sociocultural das/os estudantes, pois apenas uma política de tolerância do multiculturalismo é uma estratégia frágil (BUTLER, 2015). Nesse sentido, o conteúdo do jogo desenvolvido teve por compromisso ser um material cativante e inovador, que incentive a capacidade de convívio com a diferença. Trata-se de um projeto inédito, visto que tal ferramenta pedagógica nunca foi desenvolvida no Brasil com a temática proposta, podendo se tornar referência na área. O projeto foi aprovado pelo Edital PROEN-14/2018 e recebeu financiamento BIC-IFSul.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada no projeto foi a *Human Centered Design* (HCD, 2010), também conhecida como Design Centrado no Ser Humano, um método focado no usuário e seu comportamento. A razão pela qual esse processo é chamado de “Centrado no Ser Humano” é que ele começa pelas pessoas para as quais se esteja criando a solução. Ele é dividido em três etapas: ouvir (*hear*), criar (*create*) e implementar (*deliver*).

Na etapa ouvir, começa-se por examinar as necessidades, desejos e comportamentos das pessoas cujas vidas se quer influenciar com as soluções. A equipe de Design coletará histórias e se inspirará nas pessoas. Procura-se ouvir e entender o que os futuros usuários querem (HCD, 2010). Nesta etapa, foram realizadas as seguintes atividades: imersão em contexto, entrevista individual e entrevista em grupo.

A imersão em contexto tem seu foco no ser humano, e ocasiona contato direto com o mesmo. O método de entrevista divide-se em dois: individual e em grupo. A individual deve ser realizada sem público algum, apenas o entrevistado e mais dois ou três participantes do grupo de pesquisa. Esta é extremamente rica, pois proporciona um grande “mergulho” no comportamento do usuário. Já a entrevista em grupo é de grande valia para receber preciosas informações sobre a comunidade, sobre o meio do usuário, a dinâmica do grupo e ainda concede à comunidade a chance de expor suas ideias e pontos de vista.

A segunda etapa, criar, é onde os desejos e necessidades identificados na primeira etapa começam a ser transformados em ideias e protótipos. O trabalho é em equipe, procurando gerar várias possibilidades e alternativas de solução.

Durante essa fase o grupo passa do pensamento concreto ao abstrato de forma a identificar temas e oportunidades para, mais tarde, voltar ao concreto com a criação de soluções e protótipos. Sequencialmente, realiza-se a seleção de alternativa, onde será selecionada a geração que melhor corresponder à problemática do projeto.

A terceira e última etapa, implementar, marca o início da implementação de soluções. Desenvolve-se o detalhamento para a produção (desenho técnico) e o modelo físico em tamanho real, com os materiais adequados à sua utilização. Também nessa etapa é realizada a validação do projeto, colocando o jogo desenvolvido em contato com os usuários reais, que dão *feedback* e avaliam a experiência, a fim de demonstrar se o resultado foi suficiente para o projeto.

As três etapas da metodologia foram realizadas em oito semanas. Durante este período, o aluno bolsista recebeu orientações em relação ao conteúdo do jogo, frequentando os encontros do Fora da Caixa – Grupo de Pesquisa em educação, gêneros e sexualidades, nos quais foi desenvolvido o conteúdo do jogo a partir de fundamentação pós-estruturalista sobre gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais. As entrevistas focais foram realizadas com alunos do ensino médio-técnico do IFSul-câmpus Pelotas, os quais são os principais usuários do produto gerado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho teve como objetivo a realização de um jogo com intuito pedagógico para jovens adolescentes, buscando introduzir uma aprendizagem por meio de métodos diferentes dos convencionais. O jogo foi desenvolvido por meio de diversas reuniões para entendimento e análise das significações dos temas gêneros, sexualidades e relações raciais e do público alvo, realizando propostas de gerações de ideias e mapeamento dos usuários finais do jogo (professores e alunos), sendo assim um projeto com auxílio e participação efetiva dos usuários. As perguntas, assim como a dinâmica do jogo foram sendo desenvolvidas em encontros com as orientadoras e pessoas dentro das comunidades gays, trans, negras e feministas, formando assim questões atuais, relevantes e de grande importância para corpos dissidentes no ambiente escolar, de níveis básicos e intermediário para o ensino médio das escolas públicas e privadas. Analisando então a metodologia (HCD) foi de grande importância para o decorrer do projeto, conseguindo contemplar e nos dar suporte para pesquisas e criações com embasamento na análise do usuário e dos temas proposto pelos projetos.

Com o jogo estruturado, a aplicação de teste de usuários foi de grande importância para entender a dinâmica e a grande relevância que esse projeto tem, dando auxílio e abertura para se falar de temas que ainda podem ser considerados tabus na sociedade, como sexo, menstruação e masturbação, em sala de aula.

Atualmente o projeto inicial está finalizado, contendo duas versões, uma menor, focada para aplicação em sala de aula, em que todo professor tem acesso com download gratuito, e uma versão de auditório, para eventos e feiras, essa versão conta com uma roleta grande (1,5m), acessórios para realização de desafios e botões.

4. CONCLUSÕES

Obtivemos, como inovação, um jogo bem estruturado e acessível à jovens, dinâmico e extremamente relevante para utilização pedagógica. Os estudantes que forem jogar devem ser organizados em quatro equipes: equipe vermelha, equipe verde, equipe azul e equipe amarela.

O jogo possui uma roleta (imagem 1) com três grandes áreas divididas por cores e temas: amarelo para gêneros; azul para sexualidades; e rosa para relações étnico raciais. Cada área possui três subdivisões: perguntas e respostas; verdadeiro ou falso; desafio.

Para cada subdivisão foram elaboradas diversas cartas com questões referentes a identidades de gêneros, orientações sexuais e relações étnico-raciais. Estas cartas devem ficar em posse do professor que lerá a pergunta os jogadores. Para tanto, todas as cartas possuem a resposta correta, facilitando para o professor o processo de ensino-aprendizagem. Cada carta possui uma pontuação e a equipe que chegar a trinta pontos primeiro vence o jogo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUTLER, J. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

CARNEIRO, S. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil**. São Paulo: Selo Negro, 2011.

GUATTARI, F; ROLNIK, S. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 12^a ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

HCD. **Human Centered Design**: Kit de Ferramentas. 2^a ed. 2010. Disponível em: <https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese_download/ideo_hcd_toolkit_complete_portuguese.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2018.

LOURO, G. **Gênero, sexualidade e educação**: Uma perspectiva pós-estruturalista. 16^a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SOUZA, V; GAZZINELLI, M; SOARES, A; FERNANDES, M; OLIVEIRA, R, FONSECA, R. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. **Revista Brasileira de Enfermagem [online]**. Vol.70, n. 2, mar-abr, 2017.