

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO · UTFPR · 2024

Jogue como uma garota: análise de igualdade de gênero na criação de jogos digitais com Scratch

Monalize Marta Moreno · Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (Londrina)

SOBRE O QUÊ

Igualdade de gênero no ensino de criação de jogos digitais.

COMO O TEXTO DE ARNON FOI USADO

A autora usa o artigo de Arnon sobre liberdade de cátedra ao tratar dos princípios do ensino na Constituição e na LDB (p. 31) e o inclui nas referências com o endereço do Jus.com.br (p. 57).

ONDE LER A ÍNTEGRA

<https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/33866/1/monalizejogosdigitaisgenerodissertacao.pdf>

Reprodução de trechos, com indicação de autoria e origem, nos termos do art. 46, III, da Lei 9.610/1998: apenas as páginas da obra em que o texto de Arnon é mencionado. A obra pertence a seus autores; a íntegra está no endereço acima. A citação não significa vínculo nem recomendação dos autores ou das instituições.

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).

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.