IX Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade
V Seminário Internacional Corpo, Gênero e Sexualidade
V Luso-Brasileiro Educação em Sexualidade, Gênero, Saúde e Sustentabilidade

# "AGORA NÃO É HORA DE JOGAR E SIM DE ESTUDAR!" SERÁ?

## Bingo como recurso pedagógico na educação em gênero e sexualidade

***Eixo Temático 09* – Corpos, gênero e sexualidades no ensino de ciências e biologia: brechas e outros possíveis contra-hegemônicos**

Maria Angélica Vargas Pinto de Faria [1]

**RESUMO**

O trabalho foi produzido a partir de uma pesquisa realizada para elaboração de um TCC, o qual teve dois objetivos principais. Primeiro, verificar como estudantes de turmas de 8º e 9º anos, bisseriadas, de uma escola pública, compreendem, com o apoio da gamificação, conceitos sobre gênero e sexualidade no ensino de ciências; segundo, apresentar aos/as estudantes uma perspectiva de gênero e sexualidade inspirada nas diversas subjetividades vividas em sociedade. O jogo escolhido foi o bingo. A gamificação é um recurso pedagógico utilizado para abordar diversos temas, ampliar e/ou consolidar a aprendizagem e em relação a estes temas em específico constituiu uma estratégia para problematizar conceitos, a partir dos conhecimentos prévios dos/das discentes.

**Palavras-chave**: Gamificação. Bingo. Gênero e Sexualidade.

### Plano de aula: Bingo sobre Gênero e Sexualidade

A escola representa um lugar no qual há certas práticas envolvidas na produção de subjetividades. Podemos citar como exemplo crianças e/ou adolescente os quais expressam demarcadores sociais diferentes daqueles que a sociedade institui como norma padrão, como o cis heteronormativo, que são pessoas que possuem identidade de gênero correspondente com o sexo biológico.

É na escola, enquanto parte da sociedade, que se (re)produzem as normas responsáveis por enquadrar e, por vezes, excluir quem se distancia dos padrões. Porém, enquanto lugar de produção de conhecimento, a escola pode estar envolvida em processos

[1] Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Educação – PPGE da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, mavpinto30@gmail.com;

de problematização dos modos como as diferenças se constroem, se posicionam perante a sociedade e são discursivamente instituídas pela cultura.

A escola se configura como sendo um local caracterizado pelo acesso ao conhecimento, por ser inclusivo, onde as diferenças convivem em harmonia e, ao mesmo tempo, lugar de sofrimento e de violência por aqueles que fogem da norma estipulada como padrão de identidade sexual ou por orientação sexual.

Como nos explica Guacira Louro (2004), "a determinação dos lugares sociais ou das posições dos sujeitos no interior de um grupo é referida aos seus corpos." (Louro, 2004, p. 75). Assim, os sujeitos são "indiciados, classificados, ordenados, hierarquizados e definidos pela aparência de seus corpos; a partir dos padrões e referências das normas, valores e ideais da cultura" (Louro, 2004, p. 75), suas formas e caracteristicas são conforme a cultura as quais estão inseridos, bem como sua valorização.

Louro (2004) ainda destaca que a divisão masculino/feminino tem sido estabelecida entre as sociedades ao longo dos séculos. Divisão esta tida como primeira, originária ou essencial e, quase sempre, estando relacionada ao corpo.

Ainda segundo Louro (2004), a questão não é apenas assumir que as posições de gênero e sexuais se multiplicaram e, consequentemente, é impossível lidar com elas apoiadas em esquemas binários (homem/mulher). Escola, currículos, educadoras e educadores não conseguem se situar fora dessa história, sendo, portanto, constantemente desafiados, não possuindo respostas prontas e incontestáveis. Dessa forma, não há como ignorar as novas práticas, os novos sujeitos e suas contestações.

Vera Portocarrero (2004) nos diz que "o poder disciplinar age através da sanção normalizadora, que é o caráter da disciplina analisado por Foucault para mostrar como as instituições constituem seus próprios mecanismos de julgamento, pequenos julgamentos." (Portocarrero, 2004, p. 174). Assim, a escola cria leis e infrações próprias, punindo quem as infringem e até premiando quem as cumpre com rigor. Portocarrero (2004 apud Foucault, 2003, p. 149), ressalta que as regras abrangem "toda uma micropenalidade do tempo (atrasos, ausências, interrupções das tarefas), da atividade (desatenção, negligência, falta de zelo), dos discursos (tagarelice, insolência), do corpo (atitudes incorretas, gestos não conformes, sujeira), da sexualidade

(imodéstia, indecência)". A pesquisadora ainda destaca que é através da disciplina imposta que o poder da norma surge. O que é normal se estabelece por meio de coerção.

Portanto, os indivíduos que não possuem a identidade de gênero e a sexualidade dentro dos estabelecidos como padrão são marginalizados, podendo sofrer violência psicológica e física. Assim, no ambiente escolar busca-se estratégias para demonstrar que tais normas são uma imposição cultural e que existem várias identidades que devem ser respeitadas. O respeito vem pelo conhecimento do que se trata cada identidade. Assim, por que não usar a gamificação como uma estratégia?

Caroline Murr & Gabriel Ferrari (2020) nos traz o conceito de gamificação como sendo

> A gamificação, tradução do termo em inglês "gamification", pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando. (Murr &Ferrari, 2020, p. 7)

Portanto, na gamificação, com o objetivo de motivar o indivíduo, são inseridos elementos de jogos e aplicados em contextos que não, necessariamente, sejam focados em jogos.

Na educação, os jogos devem desempenhar funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas no processo de ensino-aprendizagem. Se apresenta como uma atividade dinâmica, lúdica, propiciando um ambiente favorável para que se desperte o interesse pelo aprendizado. Quando são propostas atividades neste sentido, a reação mais comum por parte dos/as alunos/as é de alegria e prazer.

Nas atividades em que os jogos estão presentes há uma participação mais ativa dos/das discentes, porém é importante que a atividade de jogo proposta represente um verdadeiro desafio despertando-o para a ação, para o seu envolvimento com a atividade e, consequentemente, motivando-o ainda mais. O jogo, por ter característica competitiva, é uma atividade "capaz de gerar situações-problema provocadoras, onde o sujeito necessita coordenar diferentes pontos de vista, estabelecer várias relações,

resolver conflitos e estabelecer uma ordem." (Moratori, 2003, p.12).

Ainda segundo Patrick Moratori (2003), o jogo proporciona ao/a aluno/a o desenvolvimento da capacidade de "pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação" (Moratori, 2003, p. 12). Assim, é necessário criar situações em que a criança reflita e analise o seu próprio raciocínio, sendo essencial a presença do professor como facilitador e mediador deste processo.

O que se pretende com o jogo é, de forma lúdica, não somente abordar os conceitos, mas promover um momento para possíveis dúvidas e debates. "O jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições." (Moratori, 2003, p.1).

A gamificação é uma estratégia eficaz no sentido de aumentar a motivação e o engajamento dos/as alunos/as no processo de ensino-aprendizagem, facilitando a assimilação do conteúdo, tornando o ensino mais efetivo e duradouro.

O presente trabalho teve como objetivo verificar como estudantes de turmas de 8º e 9º anos, bisseriada, de uma escola pública no município de Juiz de Fora, compreendem, com o apoio da gamificação, alguns conceitos sobre gênero e sexualidade no ensino de ciências. Nesse sentido, minha questão se pautou em: como estudantes de 8º e 9º anos compreendem conceitos de gênero e sexualidade no ensino de ciências através da gamificação?

O jogo escolhido foi o Bingo devido ao seu baixo custo e de grande aceitação por partes dos/as alunos/as. Através dele procurei verificar o conhecimento dos/as alunos/as sobre Gênero e Sexualidade, bem como, de forma lúdica, mostrar os conceitos e os termos utilizados para buscar conscientizar os/as estudantes sobre a importância de de se respeitar a diversidade de orientação sexual e de identidade de gênero.

## Rodadas

O jogo escolhido como instrumento de ensino aprendizagem foi o Bingo, com a temática "Gênero e Sexualidade". A escolha pelo bingo no processo

ensino/aprendizagem ocorre por ser esta uma atividade divertida e prazerosa, além estimular a participação dos/as alunos/as e a interação entre estes e o/a professor/a é um jogo em que não se requer muitos recursos, podendo ser utilizado em qualquer faixa etária, com as devidas adaptações, sem grandes gastos.

Neste trabalho optou-se como participantes alunos/as do 8º e 9º anos do ensino fundamental 2, em uma turma bisseriada. Foram escolhidos conceitos básicos acerca do tema, sendo elaboradas 20 cartelas e 22 cards com conceitos como gênero, sexualidade/orientação sexual, LGBTfobia, homossexual, heterossexual, drag, Trans, LGBTQQICAAPF2K+, heteronormatividade, travesti, transexual, lésbica, gay, cisgênero, bissexual, queer, intersexualidade, transgênero, pansexualiadade, crossdresser e assexual. Tais termos foram os escolhidos diante das observações feitas no dia a dia escolar, seja pela por iniciatica dos/as mesmos/as ao me procurarem pelos corredores da escola, quanto pela escuta atenta às conversas entre os/as alunos/as em sala.

Para a elaboração das cartelas, a princípio foi o utilizado "Flippity"[2], porém algumas cédulas estavam em branco, assim o utilizei como referência, sequência das palavras, para elaborar no Canva[3], assim como os Cards.

Foram distribuídas uma cartela para cada aluno(a) contendo apenas os termos que envolvem as questões de Gênero e Sexualidade. Após a distribuição das cartelas com feijão para marcação, os cards, contendo os termos e os conceitos, foram sendo sorteados e lidos aos/as estudantes. E, assim, ocorreu até que um/uma deles completasse a linha horizontal da cartela. Quando um card era sorteado não me limitei apenas em ler o conceito, mas explicá-lo e abrir para eventuais dúvidas e curiosidades.

Iniciei a atividade explicando-a. Alguns alunos/as são sabiam como jogar o Bingo. Após a explicação sobre o jogo em si e sua dinâmica, explanei sobre o tema do mesmo, destacando a importância de se conhecer sobre assunto a ser abordado e relacionando-o com o conteúdo que estava sendo lecionado ao 8º ano e já fora estudado

[2] Disponível em: https://www.flippity.net/. Acesso em: Acesso em: 11.nov.2023
[3] Disponível em: https://www.canva.com/ Acesso em: Acesso em: 11.nov.2023

pelo 9º no ano anterior, já que, conforme dito anteriormente, trata-se de uma turma bisseriada.

Iniciado o jogo, os cards foram sendo sorteados, lidos os conceitos e explicados, aproveitando sempre para ressaltar a importância de se respeitar as múltiplas subjetividades que compõem a sociedade. Os termos sorteados foram sendo anotados no quadro para facilitar a marcação na cartela e familiarização dos mesmos.

É importante destacar que a atividade foi realizada durante a aula como uma prática complementar ao conteúdo lecionado. Durante a matrícula de cada estudante é assinado um termo de autorização de imagem, mas mesmo assim as identidades foram preservadas.

## Rodada Final

Durante o desenvolvimento da atividade percebi uma boa receptividade pelos alunos/as. Alguns, no início, esboçaram risos discretos, talvez por se sentirem constrangidos pelo termo, como gays e lésbicas, estranhando outros, como o crossdresser, mas depois foram se familiarizando, compreendendo os conceitos. Para incentivar mais a participação dos/das estudantes, fui premiando-os com chocolates ou balas.

Ao final, primeiro perguntei sobre a opinião deles com relação ao jogo. Disseram que adoraram. E depois indaguei sobre o tema, se conheciam todos os termos. Disseram que achavam que foi importante a aprendizagem, pois não conheciam todos os termos, e na forma como estes foram apresentados ficou mais fácil o entendimento.

## Premiação

Percebi, com a aplicação do jogo, que muitos termos foram aprendidos de forma leve e lúdica, tendo em vista ser um assunto que tem gerado muito debate, principalmente nos últimos anos, mas de suma importância de ser abordado devido ao alto índice de violência no Brasil no que se refere a população LGBTQQICAAPF2K+.

Alguns termos geraram estranheza, como no caso do termo crossdresser, e outros foram consolidados, como de homossexual, gays, lésbica. A avaliação final foi positiva. A turma é composta por estudantes muito receptivos a atividades que contenham jogos, mídias, rodas de conversa, rotação por estações, etc. Por ser uma escola pequena e por lecionar a anos nesta escola, sempre pude aplicar diversas formas de metodologias ativas. Assim, são alunos/as bem receptivos a atividades não tradicionais e que, inclusive, pedem por metodologias ativas. Creio que isso favoreceu pela boa execução da atividade e pela boa receptividade com relação à temática, compreendendo a importância da abordagem do assunto.

## Referências

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho** - ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Trabalho de conclusão de disciplina (Mestrado em de Informática aplicada à Educação). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro,2003. Disponível em http://www.nce.ufrj.br/ensino/posgraduacao/strictosensu/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf. Acesso em 10 dez. 2023.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação** [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios, Florianópolis : UFSC : UAB, 2020. *E-book*

PORTOCARRERO, Vera Instituição Escolar e Normalização em Foucault e Canguilhem. **Educação & Realidade,** *[S. l.]*, v. 29, n. 1, 2004. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/25424. Acesso em: 7 mar. 2024.