UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM INOVAÇÃO NA COMUNICAÇÃO DE INTERESSE PÚBLICO

Cleide Aparecida da Silva

O JOGO DR PARA ABORDAGEM DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO: POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE

São Caetano do Sul
2023

CLEIDE APARECIDA DA SILVA

O JOGO DR PARA ABORDAGEM DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO: POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE

Trabalho de Conclusão apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Mestrado Profissional em Comunicação de Interesse Público da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Inovação na gestão e produção da Comunicação de Interesse Público.

Linha de Pesquisa: Produção e Recepção da Comunicação de Interesse Público.

Orientadora: Prof.ª Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira.

São Caetano do Sul

2023

Ficha Catalográfica

SILVA, Cleide Aparecida da

O jogo como produto comunicacional para a abordagem da violência: uma proposta de aplicação no ensino profissionalizante / Cleide Aparecida da Silva – São Caetano do Sul – USCS, 2023.

Orientadora: Profa. Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira.

Dissertação (Mestrado) – USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2023.

1. Violência 2. Jogo 3. Comunicação 4. Educação. I. Oliveira, Rebeca Nunes Guedes (orient.). II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação III. O jogo como produto comunicacional para a abordagem da violência

Reitor da Universidade Municipal De São Caetano do Sul

Prof. Dr. Leandro Campi Prearo

Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa

Prof.ª Dra. Maria Do Carmo Romeiro

Gestora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação

Profa. Dra. Regina Rossetti

O JOGO DR PARA ABORDAGEM DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO: POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE

Trabalho de Conclusão apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Mestrado Profissional em Comunicação de Interesse Público da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Inovação na gestão e produção da Comunicação de Interesse Público.

Linha de Pesquisa: Produção e Recepção da Comunicação de Interesse Público.

Trabalho de conclusão apresentado e aprovado em: ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dra. Rebeca Nunes Guedes de Oliveira (Orientadora)

Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS

_____

Prof.ª Dra. Rafaela Gessner Lourenço

Universidade Federal do Paraná – UFPR

_____

Prof.ª Dra. Marta Regina Paulo da Silva

Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS

A produção e o resultado desse trabalho são fruto do respeito e amor do meu esposo Walter e do meu filho Arthur, amores da minha vida. O caminho foi difícil, cheio de desafios, mas sempre depois da tempestade vem a bonança. “Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida” (Provérbio 4:23).

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Rebeca Nunes Guedes de Oliveira, que me orientou, confiou em mim e com carinho me ajudou a viver a criação de uma nova história, auxiliando o meu desenvolvimento profissional, que fez toda a diferença na minha trajetória.

À Professora Vivian Jorge, que me ajudou a confiar em mim e a ter força para vencer os obstáculos, acreditando na minha capacidade e me direcionando com todo o seu amor e sabedoria.

Aos professores participantes da OTC, no Senac São Bernardo, pela disponibilidade em participar da oficina, colaborando para o desenvolvimento da pesquisa através de suas contribuições.

Ao ex-diretor do Senac São Bernardo, Prof. Dr. Jurandir Santos, por confiar no meu trabalho e pela permissão para desenvolver, na Unidade de São Bernardo do Campo, um trabalho em que consegui demonstrar que podemos unir o lúdico à educação.

Aos professores do curso de Pós-Graduação em Comunicação de Interesse Público pela troca de conhecimento.

Aos meus amigos, que me apoiaram e acreditaram no meu trabalho.

À minha irmã, Rosangela, por vibrar comigo a cada etapa vencida.

À minha sogra, Dona Cireni, por me ajudar em todos os momentos

Ao meu esposo Walter, pela compreensão, pelo carinho, respeito e amor, sentimentos que fizeram toda a diferença, que me fortaleceram para seguir e chegar onde cheguei.

Ao meu filho, que compreendeu todo o meu esforço para chegar ao final e poder ser um exemplo como mãe que o ama incondicionalmente.

E a Deus, por ser o meu alicerce, a minha rocha, sem ele eu nada sou. “Ainda que eu falasse as línguas dos homens e dos anjos, e não tivesse amor, seria como o metal que soa ou como o sino que tine.” (Coríntios 13:1).

“O professor é, naturalmente, um artista, mas ser um artista não significa que ele ou ela consiga formar o perfil, possa moldar os alunos. O que um educador faz no ensino é tornar possível que os estudantes se tornem eles mesmos.”

(Paulo Freire)

RESUMO

O estudo em questão tem como tema o enfrentamento da violência nos relacionamentos afetivo-sexuais e a inovação na abordagem do problema a partir da aplicação de um jogo de tabuleiro como comunicação de interesse público para integrar a realidade do Ensino Profissionalizante em uma instituição do ABC Paulista. Teve como objetivo construir, em uma perspectiva participativa, uma proposta de aplicação do jogo DR em uma instituição de Ensino Profissionalizante. Trata-se de um estudo exploratório, de natureza qualitativa, que utilizou como estratégia de coleta de dados as oficinas de trabalho crítico-emancipatórias com uma pesquisa de caráter interventivo, que avaliou, junto a profissionais, as possibilidades de aplicação de um produto previamente desenvolvido. A análise de conteúdo revelou como resultados as categorias e percepção dos profissionais na experiência com o jogo DR: emoções e interação na abordagem de um tema complexo; possibilidades e limitações para a aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas. A partir dos resultados, foi elaborado um infográfico, como produto de comunicação que integra os resultados da pesquisa. A oficina de trabalho crítico (OTC) possibilitou a elaboração do produto em uma perspectiva participativa, de modo que se espera constituir um instrumento de apoio à aplicação do jogo enquanto estratégia na instituição.

Palavras-chave: comunicação; jogo; Ensino Profissionalizante; violência de gênero.

ABSTRACT

The theme of this study is coping with violence in affective-sexual relationships and innovation in addressing the problem, as a communication of public interest, to integrate the reality of Vocational Education in an institution of the ABC Paulista. It aimed to build, in a participatory perspective, a proposal for the application of the DR Game in a Vocational Education institution. This is an exploratory study, of qualitative nature, which used as a data collection strategy the critical-emancipatory workshops with interventional research, which evaluated, with professors, the possibilities of application of a previously developed product. The content analysis revealed as results the categories and teacher perception of the experience with the DR Game: emotions and interaction in the approach to a complex topic; possibilities and limitations for the application of the DR game in the daily life of educational practices. Based on the results, an infographic was elaborated, as a communication product that integrates the results of the research. The critical-emancipative workshop (CEW) enabled the elaboration of the product in a participatory perspective so that it is expected to constitute a tool to support the application of the game as a strategy in the institution.

Keywords: communication; game; Vocational Education; gender-based violence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo DR 32
Figura 2 – Verso das cartas dos baralhos do jogo DR.....33
Figura 3 – Representação gráfica da frente das cartas dos baralhos do jogo DR.....33
Figura 4 – Apresentação e regras do jogo DR, 2022 34
Figura 5 – Representação dos participantes sobre a experiência com o jogo DR, 2022.....43
Figura 6 – Palavras que representam a experiência com o jogo DR, 2022 44
Figura 7 – Mapa mental de proposta de aplicação do jogo DR construido pelos participantes da OTC, 2022 56
Figura 8 – Infográfico: Aplicação do jogo DR nas práticas educativas do SENAC/SPC, 2022.....58

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Etapas da OTC.....37
Quadro 2 – Roteiro da OTC Limites e Possibilidades de aplicação jogo DR no SENAC SBC, 2022.....39
Quadro 3 – Categorias, subcategorias e depoimentos, 2022.....45

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CDC/EUA	Center for Disease Control and Prevention
G1	Portal de noticias da Globo
GEAPAVI	Grupo de Estudos e Ações para a Paz e Não Violência
OMS	Organização Mundial de Saúde
ONU	Organização das Nações Unidas
OPAS	Organização Pan-Americana de Saúde
OTCE/OTC	Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatório
PCDT	Plano Coletivo do Trabalho Docente
SENAC	Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
SEPM	Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 14
1.1 Origem do estudo 14
1.2 Problematização e pergunta-problema 14
1.3 Objetivos 17
1.3.1 Objetivo geral 17
1.3.2 Objetivos específicos 17
1.3.3 Justificativa da pesquisa 17
1.3.4 Delimitação do tema 20
1.3.5 Vínculos com Área de Concentração e Linha de Pesquisa 20
2 REVISÃO DE LITERATURA 23
2.1 A violência nas relações afetivo-sexuais como violência de gênero 23
2.2 O enfrentamento da violência de gênero 25
2.3 Jogo DR: uma proposta de enfrentamento da violência na perspectiva de gênero 30
3 MÉTODOS DE PESQUISA 35
3.1 Caracterização do estudo 35
3.2 Cenário do estudo 35
3.3 Participantes do estudo 36
3.4 Coleta de dados 37
3.5 Tratamento e análise dos dados 40
3.6 Aspectos éticos 40
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO 41
4.1 Proposta dos profissionais a partir da experiência com o jogo DR: emoções e interação na abordagem de um tema complexo 48
4.2 Possibilidades e limitações para a aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas 51
5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO 57
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 59
REFERÊNCIAS 61
APÊNDICE A – APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA 65
APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO 66

1 INTRODUÇÃO

1.1 Origem do estudo

O estudo em questão tem como tema o enfrentamento da violência nos relacionamentos afetivo-sexuais e a inovação na abordagem do problema a partir da aplicação de um jogo de tabuleiro chamado DR, que foi desenvolvido com o intuito de abordar diversos problemas junto a jovens brasileiros, concebido enquanto produto de comunicação que favorece a interação, a livre expressão e a reflexão crítica.

A motivação para a pesquisa parte da experiência prévia da autora como profissional do Senac São Bernardo do Campo, de sua atuação junto ao Grupo de Estudos e Ações para a Paz e Não Violência (Geapavi) e da necessidade de estratégias inovadoras para a abordagem do tema violência acompanhado de profissionais e estudantes do Ensino Profissionalizante da instituição.

Em sua atuação por um ano como docente de campo de estágio no Senac São Bernardo do Campo, teve a oportunidade de fazer parte do grupo Geapavi, que atua no desenvolvimento e implementação de estratégias voltadas ao tema da cultura de paz e não violência no âmbito escolar.

O ingresso no Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público da Universidade de São Caetano do Sul (PPGCOM/USCS) despertou o interesse em aplicar um produto comunicacional, o jogo DR, desenvolvido a partir de pesquisa aplicada entre 2018 e 2022 no PPGCOM/USCS.

Assim, este estudo constitui um desdobramento da pesquisa *Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem da violência de gênero entre jovens brasileiros* (OLIVEIRA, 2019) e propõe, como continuidade, a proposta do seu produto final junto a docentes e profissionais que atuam com a temática no contexto do ensino profissionalizante do Senac São Bernardo do Campo.

1.2 Problematização e pergunta-problema

De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS, 2002), a violência nos relacionamentos assume uma magnitude epidêmica. Dado o impacto do problema na

saúde e qualidade de vida das mulheres, é recomendado que programas de prevenção sejam implementados nas diversas fases da vida, desde as fases precoces da vida, sendo a escola um espaço de atuação estratégico para a implantação de programas de enfrentamento (OMS, 2016).

O desenvolvimento e a implementação de estratégias de enfrentamento da violência podem contribuir para a aquisição de competências e habilidades para o estabelecimento de relacionamentos saudáveis e práticas não violentas na resolução de conflitos. Contudo, as evidências sobre programas de prevenção da violência em contexto escolar concentram-se ainda em países desenvolvidos (OMS, 2016).

Dada a complexidade que envolve a problemática relativa ao campo das relações interpessoais, pressupõe-se que há necessidade de criação de estratégias emancipatórias. A comunicação dialógica abre possibilidades de interações menos limitantes e disciplinadoras, ampliando a capacidade de mobilizar a reflexão crítica nos sujeitos frente a problemas cotidianos que, por serem frequentes, são banalizados ou naturalizados socialmente.

A fim de contribuir nesse sentido, há proposições de novas abordagens que possibilitem a interlocução entre educação e comunicação por meio da introdução de tecnologias que sirvam de suporte para a abordagem do tema. A utilização do jogo como estratégia para abordar o tema violência é proposta devido à sua capacidade de integrar grupos diversos, de ser um facilitador na aprendizagem e no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colocando em cena a realidade através de diferentes linguagens.

A interface entre comunicação e educação nos jogos de tabuleiro passa pela interação como premissa inerente. Não é possível jogar sem interagir, pois é na interação que envolve a ambiência lúdica que a comunicação dialógica desponta como caminho para favorecer a aprendizagem em uma perspectiva crítica. Seu caráter emancipatório pode abrir possibilidades de reflexão crítica, de modo que a educação libertadora acontece também a partir da reflexão e problematização das experiências cotidianas dos sujeitos.

Para Freire (1983, p. 46):

> […] a comunicação […] implica numa reciprocidade que não pode serrompida. Por isto, não é possível compreender o pensamento fora de sua dupla função: copioscitiva e comunicativa [...] a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um

> encontrode sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados. (FREIRE,1983, p.46)

Oliveira (2001) aponta que os jogos educacionais têm como objetivo possibilitar entretenimento para o usuário, podendo ademais influenciar o seu desenvolvimento socioafetivo e cognitivo. Através do jogo, podemos mediar a realidade interagindo com os grupos, as instituições de ensino e a sociedade. Para Freire (2002), o potencial do jogo em trazer à tona um universo de contato íntimo com a realidade faz dele um elemento importante da cultura:

> O jogo tem a propriedade de trazer as experiências do mundo exterior para o espírito humano, de maneira que, jogando com elas, a cultura possa ser criada, revista, corrigida, ampliada, garantindo o ambiente de nossa existência. Ora, todos sabemos que no nosso espírito as experiências viram imagens, viram ações internas, imaginação […]. A matéria da experiência, tornada representação mental, especialmente na atividade de jogo, ganha uma plasticidade que se distancia muito do real. E é com essa plasticidade que jogamos para criar um outro mundo, aquele ao qual podemos nos ajustar (FREIRE, 2002, p. 88).

Nesse contexto, a violência nos relacionamentos afetivo-sexuais ainda é um problema de ordem pública, que acomete diferentes gerações e classes sociais. Empiricamente, na prática como docente no ensino profissionalizante, observa-se a violência nas relações afetivo-sexuais como problema que emerge como tema nos espaços informais de convivência dos discentes. Corroboram os dados oficiais, que apontam que:

> […] 3.200 alunos na faixa etária de 15 a 19 anos de 104 escolas públicas e privadas entre 2007 e 2009. A investigação aponta que a maioria das meninas e dos meninos, 76,6%, simultaneamente perpetra e sofre vários tipos de violência no relacionamento, dados que corroboram as pesquisas internacionais. Na violência verbal, esse número sobe para 96,9%. Na tipologia violência física, 64,1% de estudantes agridem e também são agredidos fisicamente por seus parceiros(as) (ANDRADE; LIMA, 2018, p. 21).

Assim, faz-se necessária a criação de estratégias inovadoras de abordagem, de modo que a comunicação lúdica pode ser usada como uma ferramenta para a abordagem do problema. Assim, o presente estudo questiona: Como construir, em uma perspectiva participativa, uma proposta de implantação do jogo DR para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais, em uma instituição de Ensino Profissionalizante do ABC Paulista?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

- Construir, em uma perspectiva participativa, uma proposta de aplicação do jogo DR para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais no cenário do estudo.

1.3.2 Objetivos específicos

- Levantar as estratégias implementadas no cenário do estudo para a abordagem de temas relacionados à violência de gênero, que possam ser potencializadas com o uso do jogo DR;
- compreender a percepção de educadores em relação ao jogo DR;
- identificar possibilidades de aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas no cenário do estudo;
- desenvolver um produto de comunicação, em formato de infográfico, que integre o conhecimento produzido para apoiar a instituição que compõe o cenário do estudo na implantação do uso do jogo em seus espaços de formação.

1.3.3 Justificativa da pesquisa

A violência nas relações afetivo-sexuais vem aumentando nos últimos anos, causando impactos na saúde e na sociedade. Mulheres mais jovens correm o maior risco de violência recente. Entre aquelas que já estiveram em um relacionamento, as maiores taxas de violência praticada pelo parceiro nos últimos 12 meses ocorreram entre as jovens de 15 a 24 anos (OPAS/OMS, 2021).

A violência de gênero vulnerabiliza grupos sociais, e em suas relações afetivas os jovens vêm sendo vistos como crescente problema social e de saúde pública devido a sua magnitude.

Segundo o Centers for Disease Control and Prevention (CDC/EUA):

> […] a violência no namoro entre adolescentes refere-se à: violência física – ocorre quando o parceiro(a) utiliza a força física contra o outro; 2) sexual –

> forçar o parceiro(a) a relacionar-se intimamente sem consentimento; 3)psicológica ou emocional – ameaçar, insultar e controlar o parceiro(a) (esta pode ser denominada também de violência verbal ou verbo-emocional); e 4) perseguição – diz respeito a assediar sucessivamente o parceiro(a), provocando medo e ansiedade pela presença indesejada. A vivência de um namoro violento pode desencadear problemas de saúde como: depressão, ansiedade, abuso de álcool e drogas, comportamentos antissociais e ideação suicida. Assim, é vista como um problema de saúde pública que apresenta consequências a curto e longo prazo para o adolescente em desenvolvimento (ANDRADE; LIMA, 2018, p. 21).

É necessário que a violência seja vista como um problema que precisa ser enfrentado, uma vez que, desde 2002, é reconhecida como uma pandemia que impacta e reflete nas esferas da vida, passando de geração para geração na replicação do fenômeno e trazendo impacto social, econômico e na qualidade de vida de meninas e mulheres (D'OLIVEIRA *et al*., 2009).

A dissertação tem relação com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5 (ODS 5), igualdade de gênero, que compõe a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU). Os ODS articulam o desenvolvimento sustentável com metas e ações importantes a serem implementadas na área de saúde, educação e trabalho e, também, nas discriminações e violências baseadas no gênero. As metas do ODS 5 são:

> 5.1) Acabar com todas as formas de discriminação contra todas as mulheres e meninas em toda parte
> 5.2) Eliminar todas as formas de violência contra todas as mulheres e meninas nas esferas públicas e privadas, incluindo o tráfico e exploração sexual e de outros tipos
> 5.3) Eliminar todas as práticas nocivas, como os casamentos prematuros, forçados e de crianças e mutilações genitais femininas
> 5.4) Reconhecer e valorizar o trabalho de assistência e doméstico não remunerado, por meio da disponibilização de serviços públicos, infraestrutura e políticas de proteção social, bem como a promoção da responsabilidade compartilhada dentro do lar e da família, conforme os contextos nacionais
> 5.5) Garantir a participação plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança em todos os níveis de tomada de decisão na vida política, econômica e pública
> 5.6) Assegurar o acesso universal à saúde sexual e reprodutiva e os direitos reprodutivos, como acordado em conformidade com o Programa de Ação da Conferência Internacional sobre População e Desenvolvimento e com a Plataforma de Ação de Pequim e os documentos resultantes de suas conferências de revisão
> 5.7) Realizar reformas para dar às mulheres direitos iguais aos recursos econômicos, bem como o acesso a propriedade e controle sobre a terra e outras formas de propriedade, serviços financeiros, herança e os recursos naturais, de acordo com as leis nacionais
> 5.8) Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres

> 5.9) Adotar e fortalecer políticas sólidas e legislação aplicável para a promoção da igualdade de gênero e o empoderamento de todas as mulheres e meninas em todos os níveis. (IPEA, 2019)

O enfrentamento da violência nas relações afetivo-sexuais requer a ação integrada de diferentes áreas (saúde, segurança pública, justiça, educação, assistência social, entre outras), para a implementação de ações que desconstruam as desigualdades e discriminações de gênero, que engendram a violência (HUERTAS, 2020). Nesse sentido, o estudo espera contribuir na estruturação do ensino profissionalizante, no que concerne ao desenvolvimento de estratégias comunicacionais inovadoras para uma abordagem de temas complexos, a exemplo da violência.

Caridade e Machado (2006) destacam três pontos frágeis para pesquisar violência nas relações afetivo-sexuais: definição de violência, a dificuldade de acessar a população jovem e a escassa produção acadêmica sobre o tema. A partir das questões apresentadas se faz clara a relevância de introduzir abordagens inovadoras para o enfrentamento da violência, que devem considerar as especificidades do público-alvo e das instituições, de modo que os sujeitos envolvidos sejam protagonistas de seus conhecimentos e atitudes, podendo se expressar livremente, assim como nos jogos.

O jogo como meio de comunicação pode promover reflexão e descontração mesmo em assuntos mais complexos, como a violência de gênero, produzindo a comunicação participativa, o diálogo, a livre expressão e o protagonismo dos sujeitos, levando a novas descobertas, sentimentos, embates discursivos, ou seja, o jogo proporciona uma democracia, uma liberdade de expressão. Assim, pode mobilizar discursos presentes na sociedade, descortinando contradições e estereótipos muitas vezes normalizados socialmente, sobre os quais é importante a mobilização de uma atitude crítico-reflexiva (OLIVEIRA; FONSECA, 2019, p. 8).

A partir desse enfoque, o jogo DR foi desenvolvido como estratégia para a abordagem do problema junto a jovens brasileiros. Trata-se de um jogo de cartas competitivo, cuja mecânica envolve o exercício da livre expressão na construção de frases que envolvem temas relacionados aos relacionamentos afetivo-sexuais, na perspectiva de gênero. O jogo foi construído em uma perspectiva emancipatória, junto a adolescentes, estudantes de Ensino Médio de uma escola sediada em São Caetano do Sul. Os temas que nortearam a construção das cartas resultaram de

pesquisa exploratória desenvolvida por Huertas (2020) e revelaram que a violência nos relacionamentos entre jovens recebe importante influência dos estereótipos de gênero que operam definindo papéis e comportamentos nessas relações.

Precisamos, como profissionais, considerar a diversidade de gênero, classe, etnia, geração e orientação sexual no sentido de reconhecer e coibir as diversas violências pautadas nas diferenças e iniquidades sociais. Hoje, temos, através dos meios de comunicação e da vasta informação disponível, um conhecimento mais ampliado em relação à diversidade, de modo que as práticas profissionais voltadas ao enfrentamento de problemas complexos, como a violência, devem superar a lógica conteudista do certo ou errado e colocar os sujeitos como protagonistas na construção de conhecimentos a partir da reflexão crítica a respeito das informações, atitudes e comportamentos que influenciam a violência e as desigualdades de gênero.

1.3.4 Delimitação do tema

A proposta da dissertação tem como objetivo de interesse público a proposta do uso dos jogos para integrar comunicação e educação na abordagem do tema da violência nas relações afetivo-sexuais no âmbito do Ensino Profissionalizante. Dessa forma, o presente estudo propõe avaliar junto, aos profissionais, as possibilidades de aplicação de um produto previamente desenvolvido, o jogo DR, para, a partir de seus resultados, elaborar um infográfico como produto de comunicação que integre os resultados da pesquisa, construído em perspectiva coletiva que apoie a implementação do jogo enquanto estratégia na instituição. A proposta de um produto voltado à comunicação de interesse público no sentido de interpretar a realidade para o avanço do conhecimento e das práticas profissionais de intervenção constitui o escopo desta pesquisa, desenvolvida no âmbito de um Mestrado Profissional.

1.3.5 Vínculos com Área de Concentração e Linha de Pesquisa

Para Paulo Freire, a educação emancipatória estimula a formação de sujeitos autônomos, críticos e libertos, superando a relação opressor e oprimido (FREIRE, 1968). Nesse sentido, considera-se que o jogo como meio de comunicação promove

interação social e a compreensão da influência de sujeitos que constituem uma sociedade permite o entendimento de si e do outro de uma maneira autônoma.

> […] a comunicação implica numa reciprocidade que não pode ser rompida. Portanto, não é possível compreender o pensamento sem referência à sua dupla função: cognosciva e comunicativa […] a educação é comunicação, é diálogo na medida em que não é transferência de saber, masencontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados (FREIRE, 1977, p. 67-69).

A comunicação estreita laços, assegura a cidadania e faz reconhecer direitos civis, políticos e sociais. No entanto, a violência nas relações afetivas entre adolescentes vem sendo vista como um crescente problema social e de saúde pública. O convívio com embate entre diferentes opiniões pode invisibilizar a agressividade nas relações e dificultar o reconhecimento e verbalização do problema nessa faixa etária.

O uso de materiais lúdicos, como os jogos, será a intervenção utilizada como estratégia, pensando uma abordagem inovadora e participativa do problema, com o intuito de produzir autonomia e construção de subjetividades críticas em prol da cidadania.

Nesse sentido, a comunicação como estratégia de intervenção ambientada em um jogo de tabuleiro constitui a proposta de aplicação do presente estudo junto a docentes que atuam diretamente com a educação profissionalizante. A Agenda 2030 da ONU reconhece a eliminação da violência contra mulheres e meninas como meta a ser alcançada, confirmando a relevância dessa problemática de interesse público em âmbito mundial.

Os discursos sociais e políticos são baseados nas relações de ações, atitudes e vocábulos entre os homens, e, sem tais ações, não há um resultado adequado para a função central de um discurso.

Neste estudo, considera-se que o jogo pode trazer à tona aspectos da realidade, muitas vezes, não reconhecidos como problemas. A violência nos relacionamentos afetivo-sexuais é comumente naturalizada, banalizada e romantizada em discursos agressivos que muitas vezes se fazem predominantes no seu eixo social e nas tendências midiáticas contemporâneas. Assim, a comunicação constitui instrumento de visibilidade social que mobiliza o debate e a reflexão crítica do fenômeno. Desse modo, considera-se a comunicação de interesse público como

estratégica. “A inovação como fenômeno social, englobando dimensões tecnológicas e simbólicas, é algo presente na sociedade contemporânea midiatizada […]” (ROSSETTI, 2019, p. 17). O lúdico através do jogo de cartas é uma ambiência de mobilização da interação e da comunicação para o desvelar da reflexão crítica sobre o problema, aspecto relevante para a construção da autonomia e da crítica social. O estudo tem como proposta a inovação do sujeito com enfoque teórico e apropriação social. A partir do processo de reflexão e ação mobilizado pelo jogo, espera-se que os sujeitos possam transformar sua visão e ação no mundo a partir da comunicação e das relações que estabelece no processo de interação.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 A violência nas relações afetivo-sexuais como violência de gênero

> O conceito (de gênero) pretende se referir ao modo como as características sexuais são compreendidas e representadas ou, então, como trazidas para a prática social e tornadas parte do processo histórico (LOURO, 1997, p. 23).

Quando se relaciona a palavra gênero em um âmbito social, observa-se uma construção voltada a corpos sexuados, sem uma negação a sua origem biológica, vindos de um caráter de construção social e histórica, como mostra Louro (1998). Porém essa diferenciação gera divergência de ideias e ideais, iniciando-se assim violências de gênero.

A violência é entendida como um problema social e que impacta significativamente a qualidade de vida, a saúde e o desenvolvimento social. Este estudo busca explorar a temática violência nas relações afetivo-sexuais, tendo como escopo o enfrentamento a partir de abordagens de prevenção do fenômeno.

A escola vem exercendo um duplo papel, quando o assunto é educação. As famílias colocam nessa instituição a responsabilidade de educar e demonstrar o que é considerado socialmente certo e errado. Sem um suporte familiar, a violência tende a ser fortalecida de diversas maneiras de expressão, verbal, física ou até mesmo psicológica. A escola, muitas vezes, não consegue dar o suporte eficaz tanto no quesito educacional como no pedagógico, pois sua gama de trabalho duplica e os profissionais ficam vulneráveis às práticas de violência.

A palavra violência vem do latim *volentia*, que significa o ato de violar o outro ou a si mesmo. Tal ação vem ocorrendo desde relacionamentos juvenis e que geram grandes danos psicológicos para o oprimido que podem ser levados para toda a vida.

A partir disso, a visão do oprimido com relação ao mundo em que está inserido demonstrará mudanças, que serão expressas por vocábulos e ações em seu meio social.

> A violência é entendida como uma expressão sintomática de um enfraquecimento – com alterações que chegam a patológicas - da função dasrelações sociais. É justamente nesse cenário que foi identificada a necessidade de explorar as publicações e, consequentemente, o entendimento que se tem da violência psicológica entre parceiros íntimos,

> levando-se em consideração os diferentes pontos de vista a respeito do tema,a dificuldade de identificação, bem como os meios de prevenir ou tratar o problema em pauta (SANTOS, 2012, p. 57).

Partindo desse pressuposto, ressalta-se que a comunicação se transforma em uma estratégia poderosa para a participação dos jovens na cidadania e no enfrentamento da violência, proporcionando uma crítica social a cada um, sendo uma potencialidade para o enfrentamento do problema por meio do discurso crítico, que pode empatar as relações estabelecidas no meio familiar, escolar e social (SANTOS, 2012).

Para o desenvolvimento do tema relacionado à violência nas relações afetivo-sexuais, como um tipo de violência produzida em uma base de desigualdades de gênero, a pesquisadora deste trabalho utilizou como base Oliveira (2019), segundo a qual:

> A violência de gênero é produzida socialmente, e tem relação direta com o processo histórico e econômico de formação da sociedade e do Estado. Assim, as instituições sociais, pelas diferentes possibilidades de comunicação, veiculam e produzem ideologias que podem imprimir um sentido conservador ou transformador das concepções dominantes. A iniquidade de gênero tem comprometido a saúde de homens e mulheres ao se apresentar transversal a todos os aspectos da vida, legitimando a opressão que se manifesta nas diversas violências (OLIVEIRA, 2019, p. 2).

Com a ideia desenvolvida por Oliveira (2019), as temáticas envolvidas acrescentaram ao trabalho o conhecimento e a observação de que, no meio das relações entre jovens, os aspectos sociais e culturais são diferentes, impactando diretamente a comunicação social, que são os condutores para a expressão de ideologias, levando, muitas vezes, à distorção sobre o que é violência e como ela se propaga entre as pessoas, ou seja, não fornecendo subsídios verdadeiros sobre a problemática que atinge vários níveis e setores da sociedade de diferentes gêneros.

Durante a jornada do ser humano, presenciamos fases que irão conduzir um trecho da criação da história de cada indivíduo, sendo modificado a partir do meio cultural em que está inserido e pelas diferentes fases percorridas, gerando maiores críticas contra a sociedade, modificações na maneira de expressar as violências e, principalmente, a sua ideologia com relação ao eixo social. Contudo, não se pode deixar de observar que todos passam por obstáculos que os moldam e os levam para diferentes atitudes sociais.

> Apesar de ser uma fase muito bonita e promissora, os jovens passam por sofrimentos, como a dor, a frustração, o medo e a morte. É nosso papel ajudá-los a enfrentar essa fase, sem, no entanto, negar a melancolia e o perigo que fazem parte da vida (SANTOS, 2012, p. 146).

Santos (2012) demonstra a ideia de que a adolescência é um momento de mudanças, de transformação, e mediante essa metamorfose se faz necessária a criação de ferramentas e estratégias que sirvam como alicerce para amparar e auxiliar o adolescente a organizar as múltiplas ideias que a sociedade transmite, formando-o para que ele seja o condutor de sua autonomia de escolha, abstraindo sentimentos de frustração e de melancolia e conseguindo lidar com as barreiras futuras.

Segundo Freire (1983), o ser humano em seu eixo natural está envolvido em mudanças e recriações de opiniões constantes. Em relação a essa recriação, quando se analisa a adolescência, a gama de novas informações que nos rodeia é muito intensa e se torna verdadeira para aquele momento, por estarmos em um dos estágios iniciais da jornada de opiniões que se transformam a depender do recorte geracional.

Ao observar um relacionamento agressivo em adolescentes, o trauma será levado para a vida e pode ser modificado somente com o decorrer do tempo, para as gerações posteriores.

Por essa perspectiva, a construção de ideologia se faz através da convivência em sociedade, grupos, culturas diferentes, entre outros, direcionando e ofertando através do diálogo a liberdade de expressão política e social. Dessa forma, as relações são iniciadas levando o indivíduo ao convívio em sociedade, despertando e florescendo a sua participação como cidadão desde sua adolescência, almejando modificar a sua realidade atual.

2.2 O enfrentamento da violência de gênero

A Organização Mundial de Saúde (OMS), que é uma agência com especialização em saúde global visando ao bem-estar físico, mental e social, demonstra a partir de estudo que a violência no namoro na fase da adolescência é o início prematuro da violência interpessoal doméstica.

O jogo DR foi desenvolvido para jovens, sendo que, nesta pesquisa, será avaliada sua aplicação em um cenário profissionalizante que engloba cada dia mais os jovens e adultos.

Uma série de preocupações globais que estão relacionadas com a violência intensa na juventude provocou inquietação de órgãos governamentais. Com o incômodo, houve a criação de programas com o intuito de intervir na redução da agressividade e violência juvenil que se estende à vida adulta.

A violência é utilizada de maneira intensa quando o desejo é padronizar as claras funções existentes entre homens e mulheres. A mulher traz historicamente o papel de oprimida, muitas vezes, mulheres com vozes silenciadas e submissas ao homem, uma construção ainda presente na sociedade do século XXI. “A violência de gênero contra a mulher está baseada em uma construção sociocultural, que atribui relações assimétricas entre homens e mulheres, implicando em relações de poder desiguais” (OMS, 2012).

Com uma percepção de opressor e oprimido, após uma grande luta realizada pelas mulheres, foi criada a Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres (SEPM) em 2003, para reverberar a tentativa de promover a igualdade e combater de forma intensa o preconceito de gênero e a discriminação vinda pelo patriarcado.

> A SPM atua em três linhas: Políticas do Trabalho e da Autonomia Econômica das Mulheres, Enfrentamento à Violência contra as Mulheres e Programas e Ações nas áreas de Saúde, Educação, Cultura, Participação Política, Igualdade de Gênero e Diversidade. A SPM ajudou na fundamentação da Lei Maria da Penha, em 2006 gerando a Central de Atendimento 180 e o Pacto Nacional pelo Enfrentamento à Violência contra a Mulher com estados e municípios (SEPM, 2003).

O caso de Maria da Penha está diretamente relacionado com a relação de violência doméstica a que muitas mulheres ainda são submetidas nos dias atuais, proporcionando às mulheres os direitos e as leis ao seu favor para que não se calem em nenhum relacionamento abusivo, independente de idade. O artigo 2º da Lei Maria da Penha afirma que:

> […] toda mulher, independentemente de classe, raça, etnia, orientação sexual, renda, cultura, nível educacional, idade e religião, goza dos direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sendo-lhe asseguradas as oportunidades e facilidades para viver sem violência, preservar sua saúde física e mental e seu aperfeiçoamento moral, intelectuale social (BRASIL, 2006).

Na Lei Maria da Penha, “uma das principais inovações trazidas pela lei são as medidas protetivas de urgência para as vítimas” (IMP, 2018). Porém, essa lei não está somente ligada ao setor jurídico, ela traz consigo campanhas com perspectivas de gênero, raça e etnia, entre outras propostas de caráter social para uma maior conscientização da sociedade.

Os jovens vivenciam diferentes maneira de agir perante uma relação amorosa, causando, nessa faixa etária, ações que irão transpor a cultura vigente em seu âmbito social e gerando diferentes ações e reações com relação aos seus relacionamentos afetivos.

A violência no relacionamento é algo que se pode considerar como uma questão de saúde pública, implicando o caráter físico, sexual, psicológico, e a possível causa de obsessões e perseguições em relacionamentos que se rotulam como amorosos. Estudo brasileiro pioneiro, realizado em dez capitais brasileiras, pesquisou a violência no namoro entre 3.200 jovens estudantes de escolas públicas e privadas, com idade entre 15 e 19 anos e apontou, em 2011, que 76,6% das meninas e meninos participantes tanto perpetram quanto sofrem algum tipo de violência nas suas relações afetivo-sexuais. Os achados são condizentes com estudos internacionais, segundo as autoras. No que concerne à violência verbal, o percentual chega a 96,9% e a 64,1% em relação à violência física (MINAYO; ASSIS; NJAINE, 2011, p. 75-89).

A adolescência é uma faixa etária em que as famílias começam a se abrir para agregar novas culturas ao seu eixo familiar, ou seja, quando seus filhos começam a se relacionar de forma mais pessoal, intensa e amorosa com outros indivíduos, causando assim uma ideia de que essa fase envolve a articulação de importantes aspectos que marcam comportamentos e atitudes desse grupo social: geracionais, de gênero, sociais e subjetivos (ANDRADE; LIMA, 2018). Demonstram, a partir disso, sua cultura familiar para o seu parceiro ou parceira, causando assim, muitas vezes, o espelho das relações que observaram durante toda sua jornada entre os familiares.

No decorrer do tempo, o número de projetos voltados ao público jovem para a prevenção a abusos teve um aumento significativo, conforme podemos perceber mediante as informações cedidas pelas mídias com uma alta divulgação de trabalhos voltados ao enfrentamento da violência na adolescência. Torna-se uma preocupação de saúde pública em que se faz necessário o fortalecimento nos

programas de saúde e educação voltados para os adolescentes, utilizando ferramentas diversas, como palestras, mídias, oficinas, grupos, jogos etc., podendo ser aplicadas em todos os espaços em que esses públicos têm uma participação maior.

O jogo em si é considerado uma excelente ferramenta de comunicação, sendo também uma forma de construção social e cultural, pois, através dele, podemos expressar livremente nossas opiniões, ideias, desenvolvimento pessoal, conhecimento de um determinado assunto a ser abordado, estimulando o raciocínio e o aprendizado sobre conceitos e noções, a partir de um universo lúdico que recria a realidade.

A realidade de muitos jovens e adultos é modificada com oportunidades em Ensino Profissionalizante, cujo principal foco é o desenvolvimento de técnicas e saberes que poderão modificar sua vida profissional. Mesmo que o jogo DR tenha sido desenvolvido para jovens, nesta pesquisa será realizada uma adaptação para a Educação Profissionalizante, que engloba cada dia mais os jovens e adultos que almejam mudar de vida.

Quando se observa o mundo e a sociedade que nos engloba, o nível de informações e o contexto social podem ser difíceis de interpretar e se posicionar, mas “quando se compreende a realidade, pode-se desafiá-la e procurar possibilidades de soluções. O homem deve tentar transformar a realidade para ser mais” (FREIRE, 1976, p. 119). Depois de ser colocado em frente aos propósitos sociais e entender de maneira clara e abrangente, haverá uma mudança de atitude no seu eixo social, podendo haver um posicionamento de maneira concreta de propor com diversas atitudes positivas a sociedade, usando da comunicação e da interação com a sociedade.

A partir disso, a visão do oprimido com relação ao mundo em que está inserido demonstrará mudanças que serão expressas por vocábulos e ações em seu meio social. Como afirma Habermas (2012, p. 191):

> O conceito do agir comunicativo pressupõe a linguagem como médium de uma espécie de processos de entendimento ao longo dos quais os participantes, quando se referem a um mundo, manifestam de parte a parte pretensões de validade que podem ser aceitas ou contestadas.

A violência está interligada a uma questão social em que se faz necessária a criação de intervenção, debates e estudos mais profundos voltados a essa temática, pois, atualmente, a violência está alcançando um aumento expressivo nos noticiários do dia a dia. Demonstra-se, ainda, uma relação de opressor e oprimido, com uma vasta desigualdade de gênero. O G1 (portal de notícias da Globo) publicou na segunda-feira, dia 06/06/2022, a notícia de uma violência física causada por oito meninos do Ensino Médio.

> A Polícia Civil de São Paulo apreendeu oito adolescentes por suspeita de terem cometido estupro coletivo de três garotas. Os casos ocorreram em abril na Vila Curuçá, Zona Leste da capital paulista. As vítimas têm 12, 13 e 15 anos (COLOMBRO, 2022).

A falta de discussão do assunto entre os estudantes e o corpo docente acaba não colocando em pauta assuntos que, ao serem abordados, serviriam como uma troca de conhecimento, uma tempestade de ideias (*brainstorming*), ou seja, conduziria o adolescente a ser o autor do seu conhecimento através da liberdade de expressão e a saber que atos como o ocorrido são inapropriados na sociedade, com o entendimento de conseguir distinguir o que é certo e errado com relação à violência contra o próximo. “Argumentação é o tipo de discurso em que os participantes tematizam pretensões de validade controversas e procuram resolvê-las ou criticá-las com argumentos” (HABERMAS, 2012, p. 48).

O discurso é utilizado como meio de comunicação que acontece entre interlocutores, tendo como objetivo central o fortalecimento de estruturas sociais entre os sujeitos na construção de elementos ideológicos individuais e coletivos.

Contudo, existem diversas maneiras de violência e a forma verbal é um exemplo das mais comuns na sociedade, passando por vezes despercebida. As formas de violência se modificam com o tempo e o espaço da sociedade, transitando entre a mídia, o dia a dia e as diferentes faixas etárias.

Nas mídias, observam-se reportagens sobre adolescentes que cometem diferentes tipos de violência, causando algumas vezes o homicídio do seu companheiro, por ciúmes ou términos. No portal G1, abordou-se o caso de uma jovem que foi assassinada pelo ex-namorado por querer desistir do relacionamento: “Juliana Fernandes Cândido tinha 19 anos e queria ser enfermeira. Ela foi morta

enquanto entrava no carro dirigido pelo pai, próximo de onde estudava. Ex-namorado, de 17 anos, é o principal suspeito" (G1, 2022, [s.p.]).

As relações entre pessoas fazem com que o ser humano seja cidadão participante de uma sociedade e autor da construção de suas condutas e atitudes, sendo o meio em que vivemos um influenciador nas modificações de opiniões e de posicionamentos mais agressivos ou mais amenos com relação ao outro.

> […] É preciso que a educação esteja – em seu conteúdo, em seus programas e em seus métodos – adaptada ao fim que se persegue: permitir ao homem chegar a ser sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer com os outros homens relações de reciprocidade, fazer a cultura e a história (FREIRE, 2006, p. 29).

2.3 Jogo DR: uma proposta de enfrentamento da violência na perspectiva de gênero

Em aspectos socioculturais, observa-se a presença de jogos não apenas na época da infância, mas em diversos momentos no decorrer da vida, gerando um grande desenvolvimento social e cognitivo bem como o entendimento de regras e da formulação de diversas análises no decorrer das jogadas.

Muitos educadores utilizam o lúdico para conseguir cativar e se aproximar de maneira mais fluida dos discentes, colocando a temática a ser ensinada do seu currículo mais próxima da realidade dos estudantes. Segundo Lino de Macedo (2021, [n.p.]), "O lúdico é sinônimo de jogo, mas é também uma atitude, um jeito de se posicionar diante das situações. Por isso, um professor com espírito lúdico é aquele que trata os alunos com carinho e enfrenta os problemas com tranquilidade e leveza […]".

Para poder englobar diversos tipos de gostos e culturas, os jogos apresentam uma grande gama de classificações; para ser caracterizado de maneira correta, é analisado o objetivo final do jogo, sendo distribuídos em jogos de ação, aventura, cassino, lógicos, estratégicos, educativos, entre outros.

> A interação que se acontece durante um jogo pode-se demonstrar de uma maneira lúdica como diversas pessoas reagem com determinadas situações, havendo uma troca de conhecimento intrínseco e espontâneo. Podendo fazer uma observação das extensões sociais, políticos e seu papel mediador de ações de grupos sociais diversos demonstrandos diferentes reações em cada partida (MCLUHAN, 1964, p. 41).

Para complementar a ideia de interação social e educação, a educomunicação é um conceito que produz a interlocução entre comunicação e educação na busca de promover a participação, o protagonismo e processos de aprendizagem pautados na reflexão e na crítica sobre a realidade. Compreende-se que essa interlocução é potente para promover nos espaços educativos o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem, sua autonomia e a liberdade de expressão nessa metodologia de ensino, que utiliza a mídia com auxílio da tecnologia como uma ferramenta comunicacional em massa.

Para Soares (2004), a escola é considerada um ecossistema em que a educomunicação se divide em 3 esferas primordiais para o desenvolvimento e a criação de uma nova linguagem comunicacional:

> 1- Integrar às práticas educativas o estudo sistemático dos sistemas de comunicação […];
> 2- Criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos […];
> 3- Melhorar o coeficiente expressivo e comunicativo das ações educativas […] (SOARES, 2004, p. 1-2).

A educomunicação permite, portanto, que o aluno tenha liberdade de expressão, conseguindo expor suas criações e desenvolver novos projetos com auxílio de tecnologias que proporcionam as informações imediatas e variadas, possibilitando um leque de novas informações vindas da comunicação social ou midiáticas agregadas à educação em diferentes fases.

> A Educomunicação é um conjunto das ações voltadas ao planejamento e implementação de projetos de práticas destinadas a criar e desenvolver ecossistemas comunicativos abertos e criativos em espaços educativos, garantindo, desta forma, crescentes possibilidades de expressãoa todos os membros das comunidades educativas (SOARES, 2011, p. 36).

O jogo traz como base a possibilidade de interagir com o outro de diferentes classes sociais, crenças, entre outros. Jogar é colocar em prática a liberdade de expressão de uma forma leve e agradável, podendo fazer-se entendido por jogadas ou até mesmo relatos sobre as diversas jogadas, fazendo com que apresentem as seguintes qualidades: “1) Terem prazer funcional; 2) Serem desafiadoras; 3) Criarem possibilidades ou disporem delas; 4) Possuírem dimensão simbólica; 5) Expressarem-se de modo construtivo ou relacional” (MACEDO, 2005 p.15).

O jogo DR consiste em um jogo de cartas, que tem como centro de sua mecânica a construção de frases pelos jogadores. É comporto por três baralhos (roxo, cinza e amarelo). O baralho roxo contém frases ou perguntas a serem completadas ou respondidas. Nas frases, há uma, duas ou três lacunas a serem completadas de modo a dar sentido a elas. As cartas cinza contêm expressões que completam ou respondem as cartas roxas. No baralho roxo há ainda as cartas “Dominação × Resistência”, que conduzem o jogador ao baralho amarelo, no qual há três tipos de carta, a saber: a) Dominação, com frases que reiteram a violência e as desigualdades de gênero, fazem o jogador perder pontos; b) Cartas Resistência, que trazem frases de enfrentamento à violência, contém informações importantes sobre o tema e fazem o jogador ganhar pontos; c) Carta Duelo, que convida o jogador a duelar com outro jogador de sua escolha, argumentando a favor ou contra narrativas trazidas na carta, com a temática que envolve as relações afetivo-sexuais, na perspectiva de gênero. A seguir, serão apresentadas imagens do jogo, bem como o manual de regras.

Figura 1 – Jogo DR

Fonte: Acervo da orientadora do estudo.

Figura 2 – Verso das cartas dos baralhos do jogo DR

Fonte: Jogo DR (2022).

Figura 3 – Representação gráfica da frente das cartas dos baralhos do jogo DR

Fonte: Jogo DR (2022).

Figura 4 – Apresentação e regras do jogo DR, 2022

Vai rolar **DR** sim! Porque "discutir a relação" vai muito além de briguinhas, cobranças ou aborrecimentos amorosos. Este jogo é para quem quer debater e refletir sobre como o namoro pode ser o momento do aprendizado dos prazeres, mas também a chance compartilhada de aprender sobre respeito aos sentimentos e singularidades entre as pessoas. Aqui, quem namora, já namorou ou ainda vai namorar se diverte dizendo o que pensa e sente sobre desigualdade de gênero, violência, machismo, preconceitos e tabus. O desejo de sorte no jogo e no amor está no ar, mas saiba que isso sempre dependerá das suas próprias escolhas na vida!

O jogo
Hora de embaralhar ideias e sentimentos. Complete as frases ou perguntas das cartas roxas com as cartas cinzas que você tem em mãos. O objetivo é construir a melhor frase, que será escolhida pelo grupo. Você pode zoar, falar sério, ser irônica/o ou crítica/o, o importante é procurar entender quem é você no namoro e o que faz um relacionamento afetivo ser saudável ou nocivo, feliz ou infeliz. Há outras cartas na manga: caso você caia no baralho amarelo, Duelo, Dominação e Resistência entram em cena trazendo disputas, avanços e retrocessos.

Componentes:

110 Cartas Roxas

300 Cartas Cinzas

1 Token de Narrador/a

22 fichas para marcação de pontos (1 ficha = 1 ponto)

12 marcadores para votação

40 Cartas Amarelas

Preparo:

- Embaralhe cada baralho, separadamente, sem misturar as cores.
- Disponha os baralhos, separados por cor (Roxo, Cinza e Amarelo), em três pilhas no centro da mesa.
- Deixe as fichas de pontos (douradas) ao lado das pilhas de cartas.
- Dê um marcador de votação (formato de mão) para cada pessoa.
- Distribua 10 cartas Cinzas para cada pessoa.

Jogando:

1. O grupo escolhe uma pessoa para começar o jogo, que será o/a narrador/a da vez. A cada rodada, o Token de Narrador/a deve ser passado para a pessoa da direita, que assume esse papel.
2. O/a Narrador/a compra uma carta da pilha de Cartas Roxas e a lê em voz alta. A carta roxa contém uma pergunta ou uma frase a ser completada.
3. Cada pessoa escolhe, dentre as 10 Cartas Cinzas que tem em mãos, uma para completar a Carta Roxa, preenchendo a lacuna ou respondendo a uma pergunta. (se houver duas lacunas, escolhe duas cartas cinzas, se três lacunas, três cartas cinzas)
4. Todas as pessoas (incluindo o/a Narrador/a) colocam a sua Carta Cinza sobre a mesa (virada para baixo) e o/a Narrador/a, após pegar todas as cartas, lê em voz alta as frases formadas, colocando as cartas visíveis sobre a mesa.
5. Hora da escolha! Cada pessoa, inclusive o/a Narrador/a, vota em uma Carta Cinza que em sua opinião melhor completa a Carta Roxa.
6. Para votar, cada pessoa posiciona sua ficha de votação em cima da carta que escolheu (todas ao mesmo tempo). Mas atenção! Ninguém pode votar na própria carta.
7. A Carta Cinza mais votada ganha e, em caso de empate, o/a Narrador/a desempata (podendo, nesse caso, optar por sua própria carta).
8. A pessoa que jogou a carta escolhida ganha 1 ponto (pega para si uma ficha dourada de pontuação).
9. Todas as cartas usadas da rodada devem ser colocadas em um monte de descarte.
10. Todas as pessoas compram o número de Cartas Cinzas necessário para completar sempre 10 Cartas Cinzas na mão.
11. Quando o/a Narrador/a comprar a Carta Roxa e estiver escrito Dominação x Resistência deverá, imediatamente, descartá-la, comprar uma Carta Amarela e realizar seu comando. As cartas amarelas podem dar ou tirar pontos, conforme explicações a seguir.
12. O jogo termina quando alguma jogadora ou jogador conseguir 3 pontos. (Caso deseje uma partida mais longa, 5 pontos)

É bom saber:
O/a Narrador/a da vez pode trocar as cartas cinza que tem em mãos, se desejar. Para isso, antes de ler a carta roxa, deve colocar as cartas que quer trocar no final do baralho cinza e comprar a mesma quantidade de cartas.

Sobre as cartas amarelas:
No baralho Cartas Amarelas há três tipos de cartas:

DOMINAÇÃO: trazem situações que reforçam desigualdades e violência de gênero e TRANSFEREM PONTOS do/a Narrador/a para outra pessoa (caso o/a narrador/a não tenha nenhum ponto, não perde nada).

RESISTÊNCIA: trazem situações que promovem a igualdade de gênero e fazem o/a narrador/a GANHAR PONTOS.

DUELO: traz uma afirmação polêmica que deve ser debatida entre duas pessoas. O/a Narrador/a escolhe uma pessoa para duelar e se prefere defender ou criticar a ideia da carta. A pessoa que melhor argumentar deve ser escolhida em votação pelo grupo e ganha 1 PONTO.

Fonte: Manual de regras, jogo DR (2022).

3 MÉTODOS DE PESQUISA

3.1 Caracterização do estudo

Trata-se de uma pesquisa interventiva para estudo exploratório, de natureza qualitativa, que utilizou como estratégia de coleta de dados as oficinas de trabalho crítico-emancipatórias (OTC) (FONSECA; AMARAL, 2012) com uma pesquisa de caráter interventivo. A OTC tem como pressuposto teórico-metodológico a educação crítico-emancipatória. A estratégia parte do uso de diferentes técnicas que mobilizem a problematização da realidade junto aos participantes. A partir do enfoque crítico-emancipatório, a OTC possibilitou a construção de um produto, em uma perspectiva coletiva, de modo que o produto é apropriado pelo grupo, possibilitando a aprendizagem crítico-reflexiva. A abordagem da OTC caracterizou a pesquisa como interventiva, uma vez que alia pesquisa e intervenção.

3.2 Cenário do estudo

As oficinas foram realizadas junto a educadores vinculados ao Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (Senac) do município de São Bernardo do Campo (SP). O Senac foi criado em 1946, quando o Conselho Nacional do Comércio recebeu a autorização vinda do governo federal para que conseguissem criar escolas em todo o país.

Trata-se de uma instituição educacional em que se utiliza a metodologia de ensino Pontes. Em 2013, o Projeto Pontes teve início nas unidades do Senac Bauru, Campinas, Lapa Scipião e São José e, a partir de 2014, começou a se expandir para outras unidades. Essa ideia de metodologia é uma referência educacional de Portugal que tem como proposta educacional o desenvolvimento da autonomia e a consciência social.

A escolha do cenário para a conclusão do estudo está relacionada à missão institucional de proporcionar o desenvolvimento de pessoas por meio de ações educacionais que estimulem o exercício da cidadania e a atuação profissional transformadora e empreendedora, de forma a contribuir para o bem-estar da sociedade, tendo como valores institucionais: 1 – Compromisso social; 2 – Desenvolvimento sustentável; 3 – Educação para autonomia.

O Geapavi (Grupo de Estudo para a Paz e Não Violência) atua como um mediador para redução da violência interna no Senac; a dissertação trabalhou em paralelo com o grupo, na tentativa de redução dos conflitos internos entre os jovens, ofertando como instrumento de comunicação o jogo DR.

O Senac, desde 1946, é considerado a principal instituição quando o assunto é Educação Profissionalizante. Hoje está presente em 1.800 municípios, apresentando um modelo educacional que instiga a formação da cidadania, autonomia e empreendedorismo, sendo uma metodologia que gera inclusão e protagonismo estudantil.

Para que todos consigam acessar uma oportunidade de modificação na vida profissional, o Senac, além de oferecer cursos presenciais, oferece vagas gratuitas para pessoas que têm uma baixa renda, havendo uma intensa preocupação com a sociedade e auxílio na realização de diversos sonhos e em diferentes faixas etárias (jovens/adultos). Tanto que, das mais de 450 mil matrículas que o Senac São Paulo efetivou em 2022, 175 mil correspondem a bolsas de estudos pelo Programa Senac de Gratuidade e mais de 7 mil são pela Política de Responsabilidade Social.

3.3 Participantes do estudo

Os participantes desta pesquisa foram os educadores de áreas diversas da unidade de São Bernardo do Campo. Foi divulgado um convite aberto para levantar interesses dentro da instituição. Cinco (5) profissionais envolvidos em atividades de Ensino Profissionalizante participaram do estudo por manifestarem interesse e conseguir disponibilidade de tempo para participar da OTC na data agendada e divulgada previamente pela instituição. Entre os participantes, dois se declararam do gênero masculino e três, do feminino. A idade variou entre 26 e 36 anos. Quanto à escolaridade, um tinha o Ensino Médio completo, dois tinham graduação completa e dois, pós-graduação. As áreas de formação foram: *Design* de Moda, Beleza, Ciências Sociais, Estética e Pedagogia, sendo que quatro atuavam como docentes e um, como técnico administrativo na instituição.

3.4 Coleta de dados

Nesta pesquisa, a coleta de dados foi feita a partir da aplicação de OTC, cuja finalidade foi construir, coletivamente com educadores da instituição, uma estratégia de implantação do jogo DR. O uso da OTC teve por objetivo articular subjetividade e racionalidade à experiência dos sujeitos para a construção coletiva do conhecimento aplicado à realidade na qual se pretendia intervir.

A OTC tem como base pedagógica a educação crítico-emancipatória. Para tal, assume como fundamentos teórico-metodológicos: as emoções como construtoras do conhecimento; a ideia de empoderamento; a abordagem dialética; a participação; a responsabilidade compartilhada (FONSECA *et al*., 2018). O Quadro 1 apresenta as etapas do desenvolvimento das OTC.

Quadro 1 – Etapas da OTC

ETAPAS DAS OFICINAS DE TRABALHO CRÍTICO-EMANCIPATÓRIAS		
1	Aquecimento	É realizada uma atividade para preparação do grupo para os momentos subsequentes e para interação entre os participantes.
2	Reflexão individual	É desenvolvida com base na experiência e na observação dos participantes.
3	Reflexão grupal	É elaborada a partir da participação individual que integra a discussão coletiva, sintetizando as informações trabalhadas pelo grupo.
4	Síntese	Consiste na análise e no resumo dos principais aspectos discutidos pelo grupo, associados à introdução de novos conhecimentos. Além disso, após a síntese, orienta-se a realização de um momento de avaliação da oficina mediante a percepção dos participantes envolvidos no processo de trabalho.

Fonte: Fonseca *et al.* (2018).

Essa modalidade de coleta de dados integra pesquisa e intervenção na realidade e deve partir da realidade do serviço e das possibilidades de integrar ações existentes e que possam ser potencializadas com o uso do jogo. Além da intervenção no momento da coleta de dados, o presente estudo propôs, a partir dos resultados da pesquisa, a construção de um produto de comunicação que possa apoiar educadores para a aplicação do jogo DR.

As OTC são caracterizadas por um ambiente descontraído, mediado por práticas pedagógicas participativas, nas quais a horizontalidade das relações entre pesquisadores e participantes é premissa importante (FONSECA; OLIVEIRA; FORNARI, 2018).

A OTC articula subjetividade, racionalidade, experiência e construção do conhecimento, constituindo um espaço de construção coletiva em que o produto dessa construção pode ser apropriado por todos os participantes, visto que é possível identificar nesse produto os conteúdos dessa construção participativa (FONSECA; OLIVEIRA; FORNARI, 2018).

A escolha dessa abordagem se deu pelo fato de ter sido o enfoque teórico-metodológico utilizado no processo de construção do jogo DR (HUERTAS, 2020). Lourenço e Fonseca (2019) destacam também resultados positivos na experiência do uso das OTC para abordagem da violência no namoro por parte dos profissionais de saúde.

As oficinas foram gravadas na íntegra, em áudio e vídeo, e foram realizadas observações dos participantes, com preenchimento de um roteiro. Todos tiveram a oportunidade de jogar o DR como etapa específica da OTC, integrando atividades que possibilitaram que pensassem, a partir das práticas cotidianas da instituição, a aplicação do jogo DR, seus limites, possibilidades e interlocução entre comunicação, ludicidade e educação no campo de práticas de enfrentamento da violência no cenário do estudo.

Mediante a perspectiva crítico-emancipatória da OTC, em que todos os participantes são sujeitos na construção do conhecimento e inseridos em uma maior consciência social, a instituição foi escolhida para ser a referência da aplicação da dissertação em uma implantação de “jogo” entre os profissionais, de modo a mobilizar a reflexão crítica sobre as possibilidades de uso do jogo junto aos discentes da instituição.

A oficina foi realizada em uma única sessão, de aproximadamente 3 horas, e contou com a coordenação da orientadora do presente estudo e da mestranda autora deste trabalho e funcionária do cenário do estudo. Todas as etapas, estratégias e materiais necessários foram descritos previamente em um roteiro de planejamento da OTC.

A oficina foi realizada no dia 3 de outubro de 2022 às 14h, horário de Brasília, na unidade do Senac de São Bernardo do Campo, com um convite aberto para educadores de áreas diversas. Com uma sessão de 3 horas, cinco educadores participaram e experimentaram o jogo DR.

Para a realização da OTC, foi elaborado um roteiro prévio (Quadro 2), com o planejamento dos procedimentos e recursos a serem utilizados em cada etapa, de

modo a atender aos objetivos propostos para a oficina. A duração da OTC foi de 3 horas, em uma única sessão. Todo o processo foi gravado em áudio e vídeo de modo a registrar todo o processo e apreender as expressões verbais e não verbais, especialmente durante as partidas com o jogo, que compôs uma das etapas da OTC.

Quadro 2 – Roteiro da OTC Limites e Possibilidades de aplicação jogo DR no SENAC SBC, 2022

Momento	Conteúdos	Materiais
Aquecimento (30 minutos)	Apresentação da pesquisadora, da pesquisa e dos objetivos da oficina. Apresentação dos participantes. Assinatura do TCLE e preenchimento do questionário de caracterização com a questão norteadora: "Você desenvolve alguma prática educativa voltada ao tema da violência nas relações afetivo-sexuais ou violência de gênero? Comente a respeito ou descreva uma situação específica." Apresentação de vídeos: - conheça o jogo DR (2 min) - tutorial animado com as regras do jogo DR (5 min)	Data show e computador Questionários impressos TCLE
Desenvolvimento (120 minutos)	1) Partida com o jogo DR (40 minutos) 2) Momento Individual (20 minutos): a) Como você descreveria em uma palavra sua experiência com o jogo? b) O que você sentiu e pensou antes, durante e após partida? Em uma roda de conversa, convidar os participantes a coletivizar a reflexão individual. 3) Momento Grupal (60 minutos) Discutir e responder as questões: a) Em suas práticas educativas nesta instituição, quais espaços/práticas (curricular ou institucional) poderiam ser potencializados com o jogo DR? b) Indique espaços, práticas e temas que são pertinentes à aplicação do jogo DR c) Como você avalia a relação entre o jogo DR e o enfrentamento (prevenção) da violência nas relações afetivo-sexuais entre adolescentes? (indicar potencialidades e/oulimitações do jogo). ● Construção Grupal de um mapa mental em cartaz representando o SENAC SBC, sinalizando espaços e práticas que constituempossibilidades de implantação do jogo DR.	Jogo DR

Síntese (20 minutos)	O jogo DR como estratégia de enfrentamento da violência nas relações afetivo-sexuais entreadolescentes.	Data show e computador – exposição dialogada
Proposta de encerramento (10 minutos)	Expressar uma palavra ou frase que represente a oficina.	Não necessita

Fonte: Elaborado pela autora.

3.5 Tratamento e análise dos dados

Todo o conteúdo das gravações e anotações em roteiro e caderno de campo foi transcrito e analisado com base nos objetivos propostos e na análise de conteúdo proposta por Bardin (2011).

A partir dos resultados, o conhecimento construído foi consolidado em um produto de comunicação, no formato de infográfico, com a finalidade de apoiar educadores na aplicação do jogo DR, bem como difundir o conhecimento utilizando linguagem adequada aos trabalhadores da educação.

3.6 Aspectos éticos

O projeto de pesquisa do qual este estudo é parte integrante tem aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Municipal de São Caetano do Sul/USCS (Parecer Consubstanciado CEP 3.544.998, CAAE 12865319.0.0000.5510) e atendeu a todos os requisitos éticos da pesquisa envolvendo seres humanos na área de Ciências Humanas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo DR foi desenvolvido como produto de pesquisa realizada entre 2019 e 2022. O protótipo, até chegar à versão final, foi testado em mais de 50 partidas, envolvendo mais de 300 adolescentes estudantes de Ensino Médio, que participaram ativamente do processo, desde a concepção, até o aperfeiçoamento. O presente estudo propôs avaliar o jogo por um outro público: profissionais educadores que atuam junto a adolescentes e também com pessoas de diversas faixas etárias que estão em cursos profissionalizantes.

Para a proposta do jogo neste estudo, foi utilizada a OTC como modalidade de pesquisa em que os participantes atuam como sujeitos ativos na construção do conhecimento. Para além de avaliadores do jogo, o intuito foi avaliar quais são as possibilidades de uso do jogo na instituição e construir coletivamente uma proposta de aplicação nas práticas educativas. Uma OTC foi planejada especificamente para esta dissertação e aplicada junto aos educadores, previamente convidados no cenário do estudo. A partir da experiência com esse novo público, foi possível levantar novos aspectos relativos à visão dos educadores para a introdução do jogo em seu cotidiano.

A coleta de dados se iniciou com um convite aberto a todos os profissionais de áreas diversas, com um total de 15 inscritos para realização de uma jogada do DR no Senac São Bernardo, contudo, devido à impossibilidade de conciliação de atividades, entre outras razões, apenas cinco inscritos compareceram à OTC. O objetivo foi realizar um primeiro contato dos profissionais com o jogo DR para que pudessem se familiarizar com a maneira como o jogo aborda diversas temáticas e fazer uma tentativa de unir os planos pedagógicos dos profissionais com o lúdico do jogo DR.

No primeiro momento da oficina, foi preenchido um questionário de caracterização dos participantes. Ao final do questionário, os participantes responderam a duas questões abertas, que tiveram o objetivo de levantar as estratégias implementadas no cenário do estudo para a abordagem de temas relacionados à igualdade de gênero e violência, que possam ser potencializadas com o uso do jogo DR.

1) “Você desenvolve alguma prática educativa voltada ao tema da violência nas relações afetivo-sexuais ou violência de gênero? Comente a respeito ou descreva uma situação específica.”
2) “Você utiliza ou já utilizou jogos em suas práticas educativas? Em caso positivo, descreva brevemente: a) jogo(s) utilizado(s); b) finalidade; c) público-alvo; d) espaço(s) de aplicação.”

Entre os participantes, três (03) responderam “não” às duas questões e dois descreveram atividades realizadas para a abordagem do tema, bem como o uso de jogos. P2 afirmou utilizar jogos disponíveis na biblioteca e em sala de aula junto a alunos dos cursos de aprendizagem e Ensino Médio para trabalhar temas como direitos das mulheres, masculinidade, identidade e orientação sexual; em geral, esses temas são escolhidos mediante interesse dos alunos ou demanda trazida pelos profissionais. No cenário do estudo, quando temas relacionados à desigualdade de gênero e violência são identificados como demanda, palestrantes especialistas são também convidados para palestras com os alunos, em sala de aula, utilizando jogos como: Direitos e Silêncios, Masculinidade, Grok, Quem Sou Eu, entre outros. Em relação à finalidade, foi citado “conhecimento, desenvolvimento e diálogo”.

P5 respondeu que utiliza estratégias para a abordagem da violência de gênero, além do desenvolvimento da dissertação, que envolvem o diálogo e as estratégias para o enfrentamento de “temas sociais complexos”, afirmou ser “uma das marcas formativas que constituem o perfil dos egressos”. O “jogo das nações” foi citado com a finalidade de estabelecer o diálogo sobre direitos e política para jovens aprendizes de 14 a 24 anos em sala de aula.

O segundo momento da oficina consistiu em uma partida com o jogo DR. O grupo assistiu ao vídeo de apresentação do jogo e foi convidado a escolher se gostaria de ler o manual de regras ou assistir ao vídeo tutorial. Todos decidiram pelo vídeo. A partida iniciou sem dificuldades em relação ao entendimento das regras. A partida aconteceu em um clima de descontração e irreverência, os participantes interagiram com debates, disputas pelos pontos e muitos risos. A construção das frases se diversificou entre conteúdos irreverentes e de enfrentamento das desigualdades e violência. Após o primeiro jogador fazer 3 pontos, optaram por jogar a partida de 5 pontos (mais longa). Ao final da partida, sinalizaram que gostariam de

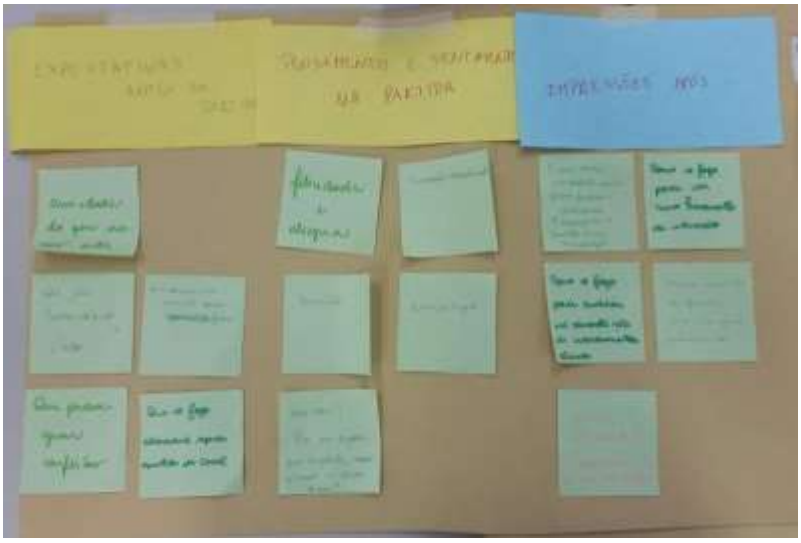
jogar outra partida, mas, devido ao tempo programado para a oficina, não foi possível.

Após as partidas, foram convidados a refletir individualmente sobre a experiência com o jogo e escolher uma palavra que representasse essa experiência. Também foram convidados a refletir e descrever o que pensaram e sentiram durante a partida.

As Figuras 5 e 6 apresentam as imagens construídas pelos participantes nessa etapa da OTC.

Figura 5 – Representação dos participantes sobre a experiência com o jogo

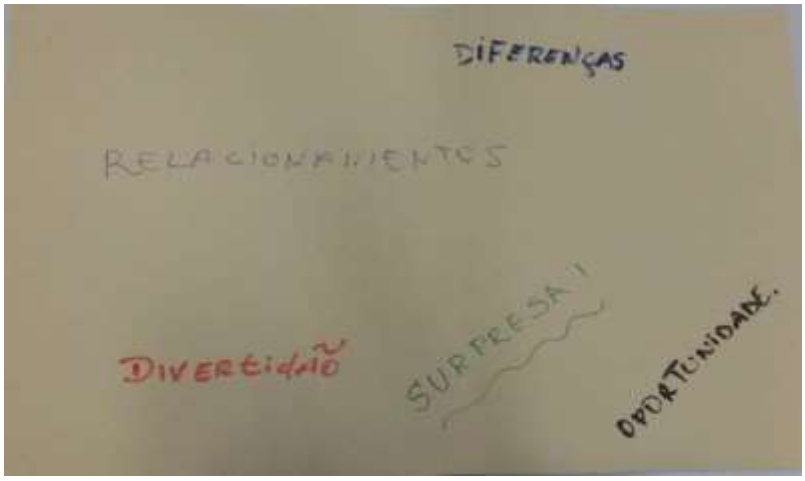
DR, 2022



Fonte: Acervo próprio, registros da OTC.

Após a finalização da partida, a facilitadora pediu que os profissionais escrevessem uma palavra que viesse à mente com relação ao jogo; os profissionais escreveram as seguintes palavras (Figura 6).

Figura 6 – Palavras que representam a experiência com o jogo DR, 2022



Fonte: Acervo próprio, registros da OTC.

Após a reflexão individual, os participantes foram convidados a falar sobre a experiência com o jogo, com base no cartaz construído a partir da reflexão de cada um. Em seguida, os profissionais foram convidados a propor possibilidades de aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas com diferentes visões e áreas do conhecimento. Assim, discutiram em grupo sobre os limites e possibilidades para a aplicação do jogo DR nas suas práticas educativas. Após a discussão, representaram os resultados em um mapa mental desenhado em cartaz sobre as possibilidades de aplicação do jogo DR na instituição, para conseguir integrar o conhecimento e servir de base para a construção de um produto de comunicação para apoiar a instituição para a implantação do jogo DR em seus espaços formativos.

O Quadro 3, apresentado a seguir, traz uma síntese da análise de conteúdo (BARDIN, 2011) aplicada aos relatos dos participantes, registrados durante a OTC.

Quadro 3 – Categorias, subcategorias e depoimentos, 2022

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DEPOIMENTOS
Percepção dos profissionais na experiência com o jogo DR: emoções e interação na abordagem de um tema complexo	Expectativas	*“Vamos lavar roupa suja, hoje aqui [...] Elementos cortantes estão longe da mesa...” (P3)* *"Eu esperava algo burocrático, um jogo muito cheio de regras quando eu penso em um jogo, eu sempre penso um qual é a regra, o que tem que fazer como chegar ao objetivo, não pode desobedecer sei que é um exercício de regramento, curioso, né? (P5)* *"Quando fala de jogo, traz muito essa coisa da competição, que eu coloquei aí, a gente já imagina jogos que tem um manual enorme para a gente ler e que vai ser algo muito competitivo, a gente quer ganhar, né, e apesar de todo mundo querer ganhar,que eu tenho certeza é a intenção de todo mundo” (P4)* *“Bom, no começo, eu coloquei que eu achava que era um jogo só para adolescentes, a tá namorando... namoradinho... sabe, bem assim, e ai depois no decorrer fui vendo, né [...]” (P2)* *“A primeira impressão por conta [nome] do DR, né, que pelo menos por mim remeteu, quando você fala DR dá aquele espanto, né, de discussão... [...], e a gente tem, hoje, uma relação muito forte de imposição, quando você discute, às vezes querendo impor a verdade sobre o outro, né, e ai a minha impressão ao ouvir o DR foi um pouco assim, né, tipo, “ué, o queserá que vem ai?” (P3)* *"Pensei... meu Deus vou me expor horrores aqui... e agora, o que vai acontecer...” (P5)*
	Emoções na partida	*“Pera aí... isso aqui é muito poético...” (P3) "Muito divertido o jogo!" (P3)* *" A proposta é sensacional..." (P4)* *“Fui percebendo no caminho que não estava me expondo. Foi tudo muito leve, muito tranquilo, dava para falar de boas... e isso me abriu para uma impressão após de leveza, de jogo divertido, de brincadeira e consegui tratar questões da maneira bastante leve e lúdica” (P5)* *“Tratar de temas que são cabeludos, que são difíceis, que às vezes exige tato, no início tive uma sensação estranha, mas senti que existe todo um cuidado em que o jogo traz uma maneira muito tranquila. As conversas podem acontecer antes, durante e depois do jogo, por isso, que eu coloquei divertidão, porque é bem de buenas jogar, foi bem legal!" (P5)* *“[...] a gente foi se divertindo, a gente fica um pouco receoso de ‘a caramba e agora vou falar uma coisa que vai me expor muito’, né, dá aquele medo de se expor, ai vai ter que saber de mim né!” (P2)* *“ foi super divertido no processo, foi super gostoso a gente riu, a gente brincou e no final a gente conseguiu falar dos assuntos de forma leve, ninguém se expôs completamente, né, deu para brincar o tempo inteiro soltar várias piadinhas no meio, foi bem bacana!" (P4)* *“mas eu acho que o medo de todo mundo foi de exposição, mas foi muito legal, por isto eu coloquei ‘surpresa’, porque você trata de inúmeros assuntos de uma forma leve e sem expor ninguém. Foi muito feliz, gerou muita felicidade e alegria, achei muito legal mesmo!” (P3)*

	Interação e possibilidade de captação da realidade	*"E eu coloquei 'relacionamento', porque eu acho que isto conecta como meio desta conexão, né, dos adolescentes, de repente trazer estes assuntos de forma leve e falar de relacionamentos." (P4)* *"Uma forma além de tudo que meus colegas falaram de até uma interação, né, de conhecer o outro mesmo na brincadeirinha das frases uma forma muito legal! Parabéns pelo trabalho!" (P3)* *Eu coloquei 'oportunidade', porque eu acho que o jogo, a mensagem que ele traz acaba sendo uma porta, principalmente, para as questões de jovens dos adolescentes que podem estar passando por algum relacionamento abusivo, com alguma complicação com a sua orientação sexual, ou até mesmo com a convivência dentro da sua casa e através das respostas que a pessoa traz, dá para conseguir perceber se ela está sentindo ou passando por alguma situação [...] acredito que o jogo é uma oportunidade bem bacana de conseguir colher essas informações de uma maneira sem expor e ai futuramente, quem sabe, ajudar esta pessoas." (P1)* *"O jogo tem um tema importante, que muitas das vezes que não é falado dentro de casa, a gente não sabe, mesmo estando na mesma casa, o que um filho está passando, na escola isso também não é abordado, então como a gente lida muito com os alunos, o que para mim não é muito importante, talvez para ele seja. O encontro das diferenças, é por isto que eu coloquei, 'as diferenças', a gente faz esta troca né [...] Porque muitos alunos sofrem preconceitos, tanto de gênero, de sexo, a forma como se veste, as pessoas ainda julgam um pouco. Eu acho que é a questão de acabar se abrindo um pouco já ajuda, para poder ajudar o aluno que precisa!" (P2)*
Possibilidades e limitações para a aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas	Espaços e estratégias existentes que podem ser potencializados	*"já aconteceu... professores tendo dificuldade com os alunos em por questões de homofobia, de racismo e foi onde a gente começou a procurar jogos, jogos, jogos sobre isso, então, para não atingir diretamente, o professor foi até a biblioteca conversou, passou a situação e a gente propôs 'Ah, vamos fazer um dia de jogos?'. A gente selecionou vários e começamos a jogar e naquele meio estava o que você realmente precisava e é ai que a gente vai e começa a jogar, não que você vai ficar só nesse jogo, mas você pode escolher outros. Você vai brincando com o aluno ali, onhecendo um pouco mais. Tem outros jogos de carta parecidos com esse, outras formas de você conhecer quem é o seu aluno, porque muitas das vezes ele sabe que ele está ali, ta a não vamos focar aqui eu não vou falar nada sobre mim, eu não vou me expor, a gente sabe que tem isto, só que a partir do momento que você começa daqui, dali, joga um outro, o que você pretende deste curso? O que você deseja? Quem é você? Sabe assim, tudo começa assim... você conhecer quem é o aluno, o aluno vai se abrindo ele vai... vai chegar uma hora que ele vai chegar aí, porque o DR não é só no relacionamento de um cônjuge" (P2)* *"Seria um momento de juntar com a galera da área e bater um papo conversar sobre o que a gente está fazendo nas turmas, o que a gente quer fazer, como a gente organiza o trabalho para criar o plano de aula… né… sempre que possível." (P5)*

		"De categorias aí né, de áreas de caminhos, a gente percorrer, que pode utilizar o jogo, o jogo debaixo do braço que pode sensibilizar para a importância do jogo e para o diálogo sobre relacionamentos, e aí esses relacionamentos de várias naturezas, o meu comigo próprio, eu acho que isto veio em várias das cartinhas, eu acho que o meu com relação ao meu aluno, o meu com relação ao meu emprego, a minha área, com relação ao meu cliente, uma relação com o meu processo criativo, uma relação com a estrutura daquilo que eu trabalho, né com esta relação com essa persona jurídica…" (P5) *"Sim, em tudo, principalmente quem trabalha com um cliente, vai ter a discussão" (P3)* *"Com adultos. Parece que até no pós-pandemia, está todo mundo procurando espaços para poder conversar, e como a gente aqui trabalha com educação para o trabalho, educação profissional [...] a galera já vem para cá muito sensível, muito estimulado, com várias expectativas, né, e às vezes se aproxima de um profissão, tem um processo de construção e desconstrução daquela profissão [...] acho as questões ligadas aos relacionamentos destes alunos e destas alunas espelha muito o que essa galera pensa como profissão de se silenciar: 'Eu tô me silenciando no meu relacionamento, com meu parceiro com minha parceira, eu me relaciono no meu trabalho, Ah é ruim assim mesmo, Ah, eu passo do horário, eu sou explorado mas é isto que é trabalhar, o mercado de trabalho é assim desta forma mesmo'. A gente tem vários destas falas soltas no universo do empreendedorismo mágico, então eu acho que pode abrir umas situações que podem fazer camadas complexas também, para quem está mais avançado na idade, mais maduro, para poder falar desses sentimentos tanto quanto o relacionamento interpessoal, quanto relacionamento com estas outras dinâmicas todas de trabalho etc. Eu acho que é bem legal!" (P3)*
	Desafios a superar	*"O jogo é sensacional e seria ótimo utilizar ele em sala de aula só que eu acho que a gente precisa, eu pelo menos precisaria chegar mais próximo da coordenação pedagógica, para saber como conduzir isto, e o momento certo de inserir, porque seria maravilhoso, eu não tenho dúvida que ele vai ser ótimo para eu utilizar nas minhas aulas, mas eu preciso identificar o momento de utilizar ele nas aulas." (P4)* *"A atividade é muito bacana para a educação dos jovens, dos adolescentes, nesse grupo talvez seja mais fácil de fazer a introdução deste material, [...] De repente levar este material para uma sala do curso de manicure, eu fico imaginando em qual situação eu iria inserir um jogo, porque só para entender o cenário, eu tive uma turma recentemente com sete alunas. Seis alunas da turma no último dia em um café da manhã, disseram que estavam fazendo o curso para sair do relacionamento delas... então, é este tipo de situação que a gente encontra aqui e elas abriram todas no último dia, no café e eu fiquei de queixo caído, eu fiquei passada porque seis de sete é muita coisa. Então, ao inserir isto [o jogo] eu acredito que, teria que ter também algo por trás disto, por que só fazer uma atividade assim,vai gerar várias discussões eu acredito e a gente precisa de suporte para segurar também.*

		Por exemplo, manicure é quase que unânime, em uma turma de cem, oitenta teve um relacionamento abusivo e quer sair fora, manicure, cabelereiro, beleza no geral é este cenário, costura, moda, são mulheres adultas, acima dos 30 anos que estão se recolocando no mercado de trabalho ou estão buscando se profissionalizar porque vivem um relacionamento abusivo ou nunca trabalharam ou se limitaram muito... e eu observo um certa dificuldade na curva de aprendizado, porque tem muita coisa do julgamento, de ninguém nunca ter acreditado, etc. Elas precisam quebrar estas barreiras para que elas consigam se desenvolver, então precisava encontrar o momento certo para essa abordagem [...] E é aí que bate dentro de sala de aula, que a gente precisa achar a malemolência para lidar com essas situações, então é isto…" (P4)
	Possibilidades de aplicação identificadas no cenário de práticas	*"Por isto, que eu imaginei que atendimento ao cliente seria o momento bacana de repente para inserir o DR" (P4)* *"Porque muitas das vezes, vai vir clientes querendo causar"(P2)* *"E a gente trabalha essa questão mesmo, que o profissional de beleza ser muito psicólogo, porque tem muita cliente que usa o profissional para se obter de diversas situações que a pessoa passa é... no seu dia a dia, então mais uma ferramenta que o DR pode ser utilizado" (P1)* *"O grupo da biblioteca, eles vêm diretamente lá na biblioteca" (P2)* *"Eu queria, só extrapolar só o público adolescente, eu acho que este relacionamento hoje, talvez seja em uma complexidade maior, conseguir tratar com esta leveza e está qualidade, com jovens, adultos, pessoas da terceira idade, que com adolescentes" (P3)* *"De categorias aí né, de áreas de caminhos, a gente percorrer, que pode utilizar o jogo, o jogo debaixo do braço que pode sensibilizar para a importância do jogo e para o diálogo sobre relacionamentos, e aí esses relacionamentos de várias naturezas, o meu comigo próprio, eu acho que isto veio em várias das cartinhas, eu acho que o meu com relação ao meu aluno, o meu com relação ao meu emprego, a minha área, com relação ao meucliente, uma relação com o meu processo criativo, uma relação com a estrutura daquilo que eu trabalho, né com esta relação com essa persona jurídica…" (P5)* *"Plano coletivo de trabalho docente." (P3)*

Fonte: Elaborado pela autora.

4.1 Proposta dos profissionais a partir da experiência com o jogo DR: emoções e interação na abordagem de um tema complexo

Em relação à experiência com o jogo, todos os participantes associaram que, antes da partida, tinham a expectativa de que seria um jogo tradicional, em que a competitividade sempre seria o foco e vencer, o grande objetivo das jogadas.

Esse pensamento foi vinculado a frases utilizadas pelos profissionais de rivalidade ou com um certo receio de algum tipo de exposição pessoal, conforme observa-se nos relatos a seguir.

> *Pensei... meu Deus vou me expor horrores aqui...e agora vai acontecer... (P5).*
>
> *Eu esperava algo burocrático, um jogo muito cheio de regras, quando eu penso em um jogo, eu sempre penso um jogo muito... qual é o jogo, qual é a regra, o que tem que fazer como chegar ao objetivo, não pode desobedecer sei que é um exercício de regramento, curioso, né? (P5).*
>
> *Quando fala de jogo, traz muito essa coisa da competição, que eu coloquei aí, a gente já imagina jogos que tem um manual enorme para a gente ler e que vai ser algo muito competitivo, a gente quer ganhar (P4).*
>
> *Bom, no começo, eu achava que era um jogo só para adolescentes... tá namorando... namoradinho... sabe, bem assim, e ai depois no decorrer fui vendo, né [...] (P2).*

Ao falar sobre o nome do jogo DR, os participantes o vincularam à ideia de “discutir a relação” ou relacionaram a ideia com “lavar roupa suja” (frase de um dos participantes). Mas essa percepção foi se modificando no decorrer da jogada.

Durante o início da partida, o jogador 3 iniciou com a fala que demonstra uma ideia de discussão, acusações e revelar publicamente coisas íntimas. Já o participante 1 usou uma frase que remetia a um duelo, reforçando ainda mais a ideia que o jogador 3 traz no início de ser um jogo de rivalidade, como muitos jogos existentes, comprovando que grande parte dos jogadores que vieram jogar trouxe essa opinião do jogo, antes da partida.

> *Pera ai... isso aqui é muito poético... (P3).*
>
> *Muito divertido o jogo! (P3).*
>
> *A proposta é sensacional... (P4).*
>
> *Fui percebendo no caminho que não estava me expondo. Foi tudo muito leve, muito tranquilo, dava para falar de boas... e isso me abriu para uma impressão após de leveza, de jogo divertido, de brincadeira e consegui tratar questões da maneira bastante leve e lúdica (P5).*

No decorrer da partida, os participantes começaram a perceber o jogo para além das expectativas iniciais, ou seja, associadas a competitividade e pontuação. Observaram que as cartas traziam consigo um propósito de caráter poético, o que

traz leveza ao jogo, além de temáticas que muitas pessoas vivem frequentemente, mas que são abordadas de maneiras mais lúdicas, leves e prazerosas.

Após o término da rodada, a facilitadora guiou uma roda de conversa em que os participantes precisavam utilizar palavras que pudessem expressar o que foi o jogo DR, e todos os jogadores tiveram espaço livre para se expressar. Conforme observado anteriormente, o jogo surpreendeu os jogadores, que romperam com a ideia de um jogo tradicional. Diversão, felicidade e alegria foram emoções reportadas pelo grupo na partida, que avaliou o jogo DR como uma forma lúdica de abordagem a temas complexos que envolvem os relacionamentos interpessoais.

> *Foi super divertido no processo, foi super gostoso a gente riu, a gente brincou e no final a gente conseguiu falar dos assuntos de forma leve, ninguém se expôs completamente, né, deu para brincar o tempo inteiro soltar várias piadinhas no meio, foi bem bacana! (P4).*
>
> *Mas eu acho que o medo de todo mundo foi de exposição, mas foi muito legal, por isto eu coloquei 'surpresa', porque você trata de inúmeros assuntos de uma forma leve e sem expor ninguém. Foi muito feliz, gerou muita felicidade e alegria, achei muito legal mesmo! (P3).*

Os participantes reconheceram que o jogo DR poderia ser utilizado em diferentes áreas do conhecimento para abordar diversos temas, além de ser uma metodologia de ensino crítica e reflexiva, que integra e humaniza. Os relatos a seguir remetem à percepção da interação que o jogo proporciona.

> *E eu coloquei 'relacionamento', porque eu acho que isto conecta as pessoas que estão tanto na mesa, né, como a ideia do jogo como meio desta conexão, né, dos adolescentes, de repente trazer estes assuntos de forma leve e falar de relacionamentos. (P4).*
>
> *Uma forma além de tudo que meus colegas falaram de até uma interação, né, de conhecer o outro mesmo na brincadeirinha das frases uma forma muito legal! Parabéns pelo trabalho! (P3).*

Neste estudo, os participantes reconheceram que as características libertárias do lúdico podem constituir uma possibilidade para falar sobre relacionamentos. A interação mobilizada pelo jogo foi reconhecida pelos profissionais como uma possibilidade de captação da realidade dos discentes, por possibilitar o desvelar de temas da realidade da vida, que muitas vezes não são abordados nos espaços de interação cotidiana, a exemplo da família e da escola, conforme os relatos que seguem.

> *Eu coloquei 'oportunidade', porque eu acho que o jogo, a mensagem que ele traz acaba sendo uma porta, principalmente, para as questões de jovens dos adolescentes que podem estar passando por algum relacionamento abusivo, com alguma complicação com a sua orientação sexual, ou até mesmo com a convivência dentro da sua casa e através das respostas que a pessoa traz, dá para conseguir perceber se ela está sentindo ou passando por alguma situação [...] acredito que o jogo é uma oportunidade bem bacana de conseguir colher essas informações de uma maneira sem expor e ai futuramente, quem sabe, ajudar esta pessoa (P1).*

> *O jogo tem um tema importante, que muitas das vezes que não é falado dentro de casa, a gente não sabe, mesmo estando na mesma casa, o que um filho está passando, na escola isso também não é abordado, então como a gente lida muito com os alunos, o que para mim não é muito importante, talvez para ele seja. O encontro das diferenças, é por isto que eu coloquei, 'as diferenças', a gente faz esta troca né [...] Porque muitos alunos sofrem preconceitos, tanto de gênero, de sexo, a forma como se veste, as pessoas ainda julgam um pouco. Eu acho que é a questão de acabar se abrindo um pouco já ajuda, para poder ajudar o aluno que precisa! (P2)*

4.2 Possibilidades e limitações para a aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas

Em relação aos espaços e estratégias existentes para a aplicação do jogo DR no cenário do estudo, além dos dados levantados por meio de questões abertas no início da oficina, antes da partida com o jogo, após as partidas, a reflexão e discussão na OTC revelaram situações rotineiras para as quais o jogo DR constitui uma possibilidade de abordagem interessante, percebidas pelos participantes, conforme revelam os relatos que seguem.

> *Já aconteceu...professores tendo dificuldade com os alunos em por questões de homofobia, de racismo e foi onde a gente começou a procurar jogos, jogos, jogos sobre isso, então, para não atingir diretamente, o professor foi até a biblioteca conversou, passou a situação e a gente propôs 'Ah, vamos fazer um dia de jogos?'. A gente selecionou vários e começamos a jogar e naquele meio estava o que você realmente precisava e é ai que a gente vai e começa a jogar, não que você vai ficar só nesse jogo, mas você pode escolher outros. Você vai brincando com o aluno ali, conhecendo um pouco mais [...] (P2).*

> *De categorias aí né, de áreas de caminhos, a gente percorrer, que pode utilizar o jogo, o jogo debaixo do braço que pode sensibilizar [...] para o diálogo sobre relacionamentos, e aí esses relacionamentos de várias naturezas, o meu comigo próprio, eu acho que isto veio em várias das cartinhas, eu acho que o meu com relação ao meu aluno, o meu com relação ao meu emprego, a minha área, com relação ao meu cliente, uma relação com o meu processo criativo, uma relação com a estrutura daquilo que eu trabalho, né com esta relação com essa persona jurídica… (P5).*

> *Sim, em tudo, principalmente quem trabalha com um cliente, vai ter a discussão (P3).*

> *Com adultos. Parece que até no pós-pandemia, está todo mundo procurando espaços para poder conversar, e como a gente aqui trabalha com educação para o trabalho, educação profissional [...] a galera já vem para cá muito sensível, muito estimulado, com várias expectativas, né, e às vezes se aproxima de um profissão, tem um processo de construção e desconstrução daquela profissão [...] acho as questões ligadas aos relacionamentos destes alunos e destas alunas espelha muito o que essa galera pensa como profissão de se silenciar: 'Eu tô me silenciando no meu relacionamento, com meu parceiro com minha parceira, eu me relaciono no meu trabalho, Ah é ruim assim mesmo, Ah, eu passo do horário, eu sou explorado mas é isto que é trabalhar, o mercado de trabalho é assim desta forma mesmo'. A gente tem vários destas falas soltas no universo do empreendedorismo mágico, então eu acho que pode abrir umas situações que podem fazer camadas complexas também, para quem está mais avançado na idade, mais maduro, para poder falar desses sentimentos tanto quanto o relacionamento interpessoal, quanto relacionamento com estas outras dinâmicas todas de trabalho etc. Eu acho que é bem legal! (P3).*

O jogo DR foi concebido para a abordagem, junto a adolescentes, da violência no namoro, mas durante a jogada essa ideia se ampliou para um caráter além do jovem; seria a partir dele que o professor conseguiria entender seus alunos (de diferentes faixas etárias) e as diversas situações que cada um vivencia, além de ampliar a ideia de profissionalismo em atender um cliente e saber se posicionar com relação a relatos que ele poderia fazer ao ser atendido, por exemplo, em um serviço de manicure. A participante considera ser importante a formação de profissionais para o mercado que estejam mais capacitados para além das técnicas, com uma sensibilidade para saber como agir em diversos casos que seu cliente expõe, sem reiterar situações de violência, ampliando também possibilidades de apoio. Para isso, o uso do jogo no ambiente escolar faz com que o profissional estimule o aluno a aprender sobre diversas temáticas sociais de uma maneira lúdica, gerando desenvolvimento e recriando seu posicionamento social e experiências.

Durante a discussão na OTC, os participantes se referiram à pertinência do jogo para além do público adolescente. Consideraram a linguagem próxima aos adolescentes como elemento que conferiu ludicidade à partida e o jogo apropriado para o uso também em suas práticas educativas voltadas a profissões que estão relacionadas com interação e relacionamento com o cliente. Os relatos revelaram que, a partir do jogo, profissionais (como o de manicure, mencionado no jogo) poderiam refletir e dialogar sobre temas que permeiam o cotidiano de suas práticas junto aos clientes. A partir da fala apresentada, uma das participantes revela o desejo de trabalhar com o jogo em diversas áreas e sempre relacionando-o com o eu e o outro.

Na percepção dos participantes, o jogo pôde mobilizar a livre expressão, além de fortalecer a interação entre o grupo, o respeito às diferenças e a construção do conhecimento com base na realidade. O jogo pode ser utilizado como uma ferramenta de autoavaliação, no desenvolvimento da linguagem, concentração e atenção, ampliando-se assim o cuidado de se relacionar, fazendo uma análise de fatos e planejando de maneira clara o que pode ou não ser dito sobre determinado assunto durante o momento profissional.

Para Vygotsky (1989), voltado para uma análise sobre o jogo, ele faz uma relação entre aprendizagem e ludicidade (neste caso, referindo-se ao jogo), observando que este auxilia no desenvolvimento intelectual, social e moral. Pois a sociedade está desde o início de sua jornada (criança) em contato com o jogo, de maneira que o crescimento é gradativo, comprovando que o jogo, ao ser inserido em um cotidiano de diversas faixas etárias, fará com que se lembrem do prazer de aprender, como acontecia quando criança.

Ao avaliar o jogo DR, os participantes, a partir da reflexão sobre o cotidiano de suas práticas educativas, associaram o uso do jogo ao fazer profissional de uma manicure em formação, visualizando no jogo uma forma de abordar a relação com os clientes de maneira divertida, pela mobilização do debate sobre diversos temas da realidade cotidiana, reconhecidos pela participante na experiência com o jogo.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes; mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens (MALUF, 2008, p. 42).

Para Oliveira (2013, p. 18), a ludicidade relacionada ao processo educativo pode constituir atividades muito ricas, desenvolvendo temáticas de diversas naturezas. A partir da interação grupal, o jogo possibilita a socialização de conhecimentos e experiências como elementos potentes para mobilizar reflexão sobre questões que, muitas vezes, atravessam os muros e estão além da sala de aula.

O uso do jogo em ambiente escolar foi algo muito pensado e analisado durante a oficina. Para que conseguissem implementar o jogo em sua grade curricular, os profissionais observaram a existência de alguns obstáculos, como a

carga horária de cada curso, e se questionaram como poderiam inseri-lo em sua rotina, iniciando-se com a ideia de levar o jogo às reuniões pedagógicas e solicitar o auxílio da coordenação para implementar o jogo DR em diversas áreas do conhecimento.

> *O jogo é sensacional e seria ótimo utilizar ele em sala de aula só que eu acho que a gente precisa, eu pelo menos precisaria chegar mais próximo da coordenação pedagógica, para saber como conduzir isto, e o momento certo de inserir, porque seria maravilhoso, eu não tenho dúvida que ele vai ser ótimo para eu utilizar nas minhas aulas, mas eu preciso identificar o momento de utilizar ele nas aulas (P4).*

Nos depoimentos dos participantes, foi evidenciada uma grande preocupação de “como inserir este jogo em suas aulas”. Observou-se, especialmente para profissionais de cursos técnicos, a percepção do desafio que envolve inserir um elemento novo em uma carga horária limitada que é disponibilizada. Como um caminho para superar o desafio, foi proposto pelo grupo inserir o jogo DR nos espaços de formação profissional para que, sendo conhecido e avaliado por outros grupos, alternativas sejam pensadas em termos de planejamento e adequação das propostas curriculares para tratar de temas sociais.

O termo Plano Coletivo do Trabalho Docente (PCTD) foi bastante mencionado e tem como objetivo o planejamento dos profissionais. No PCTD, são sugeridas ações a serem realizadas na aprendizagem para um maior desenvolvimento da competência central de cada área. Para que haja a efetivação, espera-se que o planejamento seja criado de maneira em que sobressaia a típica fragmentação curricular tradicional, expressa em grades curriculares centradas em disciplinas que apresentam pouca ou nenhuma integração além de fazer de maneira eficaz o repasse de conteúdos.

Para que haja, de maneira eficaz, a implementação do jogo, no Senac, os profissionais devem buscar avaliar os currículos de modo a pensar os elementos pertinentes ao trabalho com o jogo, sem comprometer os conteúdos técnicos fundamentais para o exercício profissional de cada área. Um dos grandes desafios enfrentados pelos profissionais é a ideia de revisão do currículo, realizado de dois em dois anos, e a presença de carga horária para trabalhar muitos conteúdos em alguns cursos técnicos.

Para a aplicação do jogo DR, os profissionais sugerem a utilização deste em uma reunião pedagógica, realizada periodicamente, para o conhecimento de todos os profissionais da instituição, trabalhando junto aos profissionais as possibilidades de uso do jogo em sua sala de aula. A proposição dos participantes envolve levar o DR a outros profissionais envolvidos para que cada área defina estratégias e espaços de aplicação nos quais o jogo pode ser inserido de maneira eficaz.

O relato dos participantes evidenciou a vivência de violência nas relações afetivo-sexuais pelas discentes como um aspecto importante a ser considerado na aplicação do jogo DR na instituição. Os relatos evidenciaram que parte significativa das discentes dos cursos profissionalizantes em que os participantes atuam são mulheres buscando qualificação para inserção no mercado de trabalho. Uma das participantes relatou identificar, no cotidiano de suas práticas, que muitas discentes de suas turmas buscam inserção no mercado de trabalho visando a autonomia financeira para sair de relacionamentos abusivos, como se pode observar no relato a seguir.

> *Por exemplo, manicure é quase que unânime, em uma turma de cem, oitenta teve um relacionamento abusivo e quer sair fora, manicure, cabeleireiro, beleza no geral é este cenário, costura, moda, são mulheres adultas , acima dos 30 anos que estão se recolocando no mercado de trabalho ou estão buscando se profissionalizar porque vivem um relacionamento abusivo ou nunca trabalharam ou se limitaram muito...e eu observo um certa dificuldade na curva de aprendizado, porque tem muita coisa do julgamento, de ninguém nunca ter acreditado, etc. Elas precisam quebrar estas barreiras para que elas consigam se desenvolver, então precisava encontrar o momento certo para essa abordagem […] E é aí que bate dentro de sala de aula, que a gente precisa achar a malemolência para lidar com essas situações (P4).*

Considerando a possibilidade de o jogo mobilizar debates sobre um tema que é parte da realidade de muitas pessoas e de parte dos discentes, como revelado no relato de P2, os resultados evidenciaram que os profissionais julgam importante haver um suporte por parte da instituição para lidar com possíveis demandas que podem emergir a partir da abordagem de um tema complexo, como a violência. Os profissionais questionam a ideia de que, para a implantação de um jogo, deve existir um gerenciamento por trás, para guiar os profissionais quando colocarem um jogo. Desse modo, alguns participantes têm a percepção de que, para abordar o tema da violência em suas práticas, necessitam de suporte profissional para lidar com questões de violência que podem ser identificadas na vivência das pessoas

envolvidas. Esse aspecto revela a percepção da violência como um tema cuja abordagem exige um suporte profissional especializado.

> *Então, ao inserir isto [o jogo] eu acredito que, teria que ter também algo por trás disto, por que só fazer uma atividade assim, vai gerar várias discussões eu acredito e a gente precisa de suporte para segurar também (P2).*

Ao final da discussão grupal, a facilitadora guiou a criação de um mapa mental que sintetizasse a discussão dos participantes sobre a aplicação do jogo DR no cotidiano da instituição. A Figura 7 apresenta a construção do grupo nessa etapa da OTC.

Figura 7 – Mapa mental de proposta de aplicação do jogo DR construido pelos participantes da OTC, 2022

Fonte: Acervo próprio, registros da OTC.

5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

A partir dos resultados alcançados, o produto final a ser apresentado pela pesquisadora é um infográfico. Trata-se de um conteúdo de caráter explicativo que irá unir informações verbais e visuais, com o objetivo de difundir informações sobre o tema de maneira que o torne de fácil compreensão.

A escolha dessa modalidade de produto de comunicação se deu por conta da objetividade e facilidade de entendimento, tanto entre os profissionais (em reuniões pedagógicas) quanto na apresentação do jogo em sala de aula, comunicações internas (*newsletter*), divulgação em painéis da biblioteca etc.

O infográfico foi estruturado a partir de desenhos e falas utilizadas pelos professores durante a partida realizada. A estrutura do texto buscou ao máximo relacionar-se com o cotidiano das pessoas, pois muitos escolhem textos curtos e de fácil compreensão para que possa chegar ao seu alvo final de uma maneira mais rápida. O infográfico é algo criativo que chamará atenção e facilitará o entendimento concreto de todos que almejam compreender o jogo DR e quais são seus pontos e estratégias de uso com base na realidade do Ensino Profissionalizante da instituição. A seguir, a Figura 8 apresenta o infográfico elaborado como produto de comunicação a partir dos resultados alcançados.

Figura 8 – Infográfico: Aplicação do jogo DR nas práticas educativas do SENAC/SPC, 2022

Fonte: Elaborada pela autora.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo construir uma perspectiva crítico-emancipatória, uma proposta de implantação do jogo DR em uma instituição de Ensino Profissionalizante do ABC Paulista. O levantamento realizado no Senac SBC, cenário de estudo, foi potencializado com o uso do jogo DR, ampliando as possibilidades da aplicação do jogo no cotidiano das práticas educativas dos profissionais de diversas áreas dos cursos profissionalizantes.

Com a colocação da proposta no Senac, sem uma restrição, muitos profissionais de diversas áreas se inscreveram para a oficina, ampliando ainda mais o interesse dos profissionais com relação ao jogo DR.

A OTC realizada na instituição proporcionou a construção coletiva através do jogo no desenvolvimento de competências socioemocionais de comunicação, concentração e raciocínio, propiciando esmiuçar a resposta durante o jogo conforme ele se apresenta.

O jogo se apresentou como uma ferramenta para uma abordagem leve, possibilitando a comunicação interativa, divertida, além de promover a oportunidade de mediação, expressões, opiniões e interação social de diversas áreas do conhecimento.

Os dados fornecidos pela OTC com profissionais de áreas diversas constataram as possibilidades da implantação do jogo no cotidiano prático de cada profissional mediante adaptações no plano pedagógico.

Tendo em vista que, devido ao formato do convite (sem restrições) à participação de docentes de cursos profissionalizantes, que atuam com alunos com faixa etária adulta, no decorrer da partida os profissionais relataram que o jogo não apresenta limitações, sendo possível a utilização em todos os espaços da instituição, não só com alunos e profissionais, mas, também, com os colaboradores. O resultado obtido com o jogo entre os profissionais despertou uma nova possibilidade de jogar não só com o público jovem, mas também com o público de maior faixa etária, devido à sua leveza constatada durante a partida pelos próprios profissionais da instituição.

Contudo, devido à ampliação do jogo para profissionais de diversas áreas do conhecimento, este trabalho indica que, para além do uso com os adolescentes e profissionais, ele pode ser ampliado para outros tipos de relação pessoal, para que,

junto com os professores, possam auxiliar as diferentes faixas etárias na abordagem de temas cotidianos que envolvem os relacionamentos, antecipando de uma maneira lúdica situações com as quais os profissionais se deparam nas suas relações cotitianas, seja com clientes ou com pessoas de seu convívio pessoal.

Como desdobramento da pesquisa, a construção desse novo olhar ampliou e intensificou as propostas de implantação do jogo na instituição. Foi realizada, no mês de janeiro, uma oficina na Biblioteca do Senac SBC para apresentar o jogo para os profissionais do quadro geral. Essas oficinas constituem uma prática institucional realizada no recesso de aula dos alunos, com uma programação de desenvolvimento educacional por meio de oficinas, palestras, rodas de conversa, entre outros. Em 2023, o jogo DR foi uma das oficinas realizadas na biblioteca nesse período, com uma ótima aceitação de profissionais do Ensino Médio e dos cursos profissionalizantes, que se tornaram multiplicadores após o retorno das aulas. Hoje a instituição disponibiliza alguns exemplares do jogo na biblioteca para uso coletivo e tem-se observado um alto nível de procura vinda tanto dos alunos quanto de professores de diversas áreas.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Thais; LIMA, Albenise. Violência e namoro na adolescência: uma revisão de literatura. **Densidades**, Rio de Janeiro, v. 16, p. 20-35, abr./jun. 2018. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/desi/n19/n19a03.pdf. Acesso em: 2 mar. 2021.

ASSIS, S.; DESLANDES, S. Abuso físico em diferentes contextos de socialização infanto-juvenil. *In:* LIMA, C. A. (Ed.). **Violência faz mal à saúde**. Brasília: Ministério da Saúde, 2006. p. 47-57.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Lei nº 11.340**, de 07 de ago. 2006. Institui a Lei Maria da Penha. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/civil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11340.htm. Acesso em: 1 set. 2022.

CARIDADE, Sónia; MACHADO, Carla. Violência nas relações juvenis de intimidade: uma revisão da teoria, da investigação e da prática. **Psicologia**, Lisboa, v. XXVII, n. 1, p. 91-113, 2013.

COLOMBRO, Anderson. Polícia apreende oito adolescentes por estupro coletivo de três meninas na Zona Leste de SP. **G1**, São Paulo, 2 jun. 2022. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2022/06/02/policia-apreende-oito-adolescentes-por-estupro-coletivo-de-tres-meninas-na-zona-leste-de-sp.ghtml. Acesso em: 17 ago. 2022.

D'OLIVEIRA, Ana Flávia P. L.; SCHRAIBER, Lilia Blima; HANADA, Heloisa; DURAND, Julia. Atenção integral à saúde de mulheres em situação de violência de gênero: uma alternativa para a atenção primária em saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, [*s.l.*], v. 14, n. 4, p. 1037-1050, 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/j/csc/a/SzQ96NCxv3hWNQ5TvBBSjTB/. Acesso em: 1 set. 2022.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; FORNARI, Lucimara. Práticas educativas em direito sexuais e reprodutivos: a oficina de trabalho crítico-emancipatório de gênero. **PROENF – Atenção Primária e Saúde da Familia**, ciclo 6, v. 1, 2018.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; LOURENÇO, Rafaela G.; FORNARI, Lucimara Fabiana; SANTOS, Danyelle L. A. Intervenções comunitárias relacionadas à violência entre parceiros íntimos adolescentes: revisão de escopo. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 72, n. 1, p. 277-286, 2019.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; AMARAL, Marta Araújo. Reinterpretação da potencialidade das oficinas de trabalho crítico-emancipatórias. **Rev. Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 65, n. 5, p. 780-787, 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/reben/v65n5/10.pdf. Acesso em: 2 set. 2022.

FREIRE, João Batista. **O Jogo:** entre o riso e o choro. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

FREIRE, P. **Ação cultura para a liberdade e outros escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

FREIRE, Paulo. **Conscientização:** teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire. Tradução de Kátia de Mello e Silva. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou Comunicação**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

HABERMAS, Jürgen. **Teoria do agir comunicativo:** racionalidade da ação e racionalização social. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

G1. **Quem era a jovem assassinada a tiros na saída da escola em Pindamonhangaba**. 20 maio 2022. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/noticia/2022/05/20/quem-era-a-jovem-assassinada-a-tiros-na-saida-da-escola-em-pindamonhangaba.ghtml. Acesso em: 23 jun. 2022.

HUERTAS, E. M. G. **Cartas contra a violência:** concepção de jogo de tabuleiro para enfrentamento da violência por parceiro íntimo a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória. 2020. 219f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, 2020.

INSTITUTO MARIA DA PENHA (IMP). **Página inicial**. 2018. Disponível em: https://www.institutomariadapenha.org.br/. Acesso em: 17 ago. 2022.

IPEA. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5**: Igualdade de Gênero. Brasília, DF. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/5. Acesso em: 10 maio 2021.

KRUG, Etienne G.; DAHLBERG, Linda L.; MERCY, James A.; ZWI, Anthony B.; LOZANO, Rafael. **Relatório mundial sobre violência e saúde**. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2002. Disponível em: https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/wp-content/uploads/2019/04/14142032-relatorio-mundial-sobre-violencia-e-saude.pdf. Acesso em: 1 set. 2022.

KUNSCH, Margarida Maria Krohling. **Planejamento de Relações Públicas na comunicação integrada.** 5. ed. São Paulo: Summus, 2003.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 1997.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil**: Conceitos, orientações e práticas. Petrópolis: Vozes, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; ASSIS, Simone Gonçalves; NJAINE, Kathie (org.). **Amor e violência**: um paradoxo das relações de namoro e do "ficar" entre jovens brasileiros. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson de; MOREIRA, Mercia. **Ambientes informativos informatizados de aprendizagem**: produção e avaliação de software educativo. Campinas: Papirus, 2001.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de. **Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem da violência de gênero entre jovens brasileiros**. São Caetano do Sul: Biblioteca Virtual da FAPESP, 2019.

OLIVEIRA, R. N. G.; HUERTAS, E. M. G.; CARDOSO, J. B. F. **Jogo DR**. São Caetano do Sul, SP: Gênero, Mulher e Cidadania/ PPGCOM/USCS, 2022. Jogo de tabuleiro.

OLIVEIRA, Rebeca; FONSECA, Rosa; Amor e violência em jogo: descortinando as relações afetivo-sexuais entre jovens à luz de gênero. **Interface**, Botucatu, v. 23, ed. 180354, 2019. ISSN 1414-28283. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/interface.180354. Acesso em: 4 set. 2022.

OMS. Organização Mundial da Saúde. Devastadoramente generalizada: 1 em cada 3 mulheres em todo o mundo sofre violência. **OPAS/OMS**, 9 mar. 2021. Disponível em: https://www.paho.org/pt/noticias/9-3-2021- devastadoramente-generalizada-1-em- cada-3-mulheres-em-todo-mundo-sofre- violencia. Acesso em: 1 mar. 2022.

OMS. Organização Mundial da Saúde. Violência contra as mulheres. **OPAS/OMS**, 2016. Disponível em: https://www.paho.org/pt/topics/violence-against-women. Acesso em: 1 set. 2022.

OMS. Organização Mundial da Saúde. **Prevenção da violência sexual e da violência pelo parceiro íntimo contra a mulher**: ação e produção de evidência. Genebra: OMS, 2012. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44350/9789275716359_por.pdf;jsessionid=4 46846EED395097D849EDF14C69BFA00?sequence=3. Acesso em: 2 set. 2022.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE. Violência contra as mulheres. **OPAS/OMS Brasil**, [*s.l.*], nov. 2017. Disponível em: https://www.paho.org/pt/topics/violence-against-women. Acesso em: 1 mar. 2021.

ROSSETTI, Regina. **Inovação**: uma abordagem filosófica. São Paulo: Liber Ars, 2019.

SANTOS, Jurandir. **Violência psicológica em relacionamentos íntimos:** estudos com casais jovens. 2020. Tese (Doutorado em Psicologia da Saúde) – Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2020.

SECRETARIA ESPECIAL DE POLÍTICAS PARA MULHERES (SEPM). **CFEMEA: Centro Feminista de Estudos e Assessoria**, 2003. Disponível em: https://www.cfemea.org.br/plataforma25anos/_anos/2003.php?iframe=criacao_sepm. Acesso em: 1 mar. 2021.

SILVA, Hélio Valerio da. O papel da escola no combate a violência. **Meu Artigo**, 2010. Disponível em: https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/pedagogia/o-papel-escola-no-combate-violencia.htm Acesso em: 10 set. 2022.

SOARES, I. O. Mas, afinal, o que é educomunicação? **Portal do Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo – USP**, 2014. Disponível em: http://www.usp.br/nce/aeducomunicacao/saibamais/textos/. Acesso em: 2 set. 2022.

SOARES, I. O. **Educomunicação, o conceito, o profissional, a aplicação**. São Paulo: Paulinas, 2011.

SOUZA, V.; PIMENTA, A. M.; CAETANO, L. C.; CARDOSO, J. S. R.; BEINNER, M. A.; VILLELA, L. C. M. Knowledge, experiences and beliefs in the sexual field: a study of 1st and 2nd year high school students from different socioeconomic backgrounds. **REME – Rev. Min. Enferm.**, v. 21, e-991, 2017. DOI: 10.5935/1415-2762.20170001.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE A – APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

UNIVERSIDADE MUNICIPAL
DE SÃO CAETANO DO SUL -

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem violência de gênero entre jovens brasileiros

Pesquisador: Rebeca Nunes Guedes de Oliveira
Área Temática:
Versão: 3
CAAE: 12865319.0.0000.5510
Instituição Proponente: Universidade Municipal de São Caetano do Sul
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.544.998

Apresentação do Projeto:
INTRODUÇÃO
As transformações da condição juvenil na contemporaneidade são atravessadas pela influência das instituições tradicionais fundamentais, como a escola, que vem sofrendo gradativamente um processo de precarização e a família, que, na contemporaneidade, apresenta significativas mudanças, assumindo diferentes formas de constituição. No tocante às relações de gênero, é hegemônica a reprodução de valores androcêntricos socialmente construídos ao longo da história e que atravessam toda a vida privada e social. Como exemplos, podem ser citados o mito do amor romântico e os estereótipos de gênero que reforçam a desigualdade, dependência e dominação das mulheres em relação aos homens.A violência de gênero é produzida socialmente e tem
relação direta com o processo histórico e econômico de formação da sociedade e do Estado. Assim, as instituições sociais, pelas diferentes possibilidades de comunicação veiculam e produzem ideologias que podem imprimir um sentido conservador ou transformador das concepções dominantes. No que tange a gênero, as iniquidades têm comprometido a qualidade de vida de homens e mulheres ao se apresentar transversal a todos os aspectos da vida, legitimando a opressão que se manifesta nas
diversas violências. Em oposição a essa realidade, a equidade entre os sexos é uma possibilidade

Endereço: Rua Santo Antonio, 50
Bairro: Centro **CEP:** 09.521-160
UF: SP **Município:** SAO CAETANO DO SUL
Telefone: (11)4239-3200 **Fax:** (11)4221-9888 **E-mail:** cep.uscs@uscs.edu.br

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você é nossa/o convidada/o para participar da pesquisa **Concepção e desenvolvimento de estratégia lúdico-educativa para a abordagem violência de gênero entre jovens brasileiros**, que tem como objetivo produzir tecnologias educativas para o enfrentamento da violência nos relacionamentos entre jovens.

A depender do estádio de desenvolvimento investigativo, você poderá responder a questionários ou a entrevistas/grupos de discussão e oficinas após as partidas com o jogo DR. Gostaríamos de contar com o seu consentimento para a utilização dos dados obtidos por meio dos vídeo, assim como um ou mais dos instrumentos de coleta de dados previstos para essa investigação, a saber: a- roteiro de observação participante; b- questionário; c- roteiro de discussão d- Roteiro das Oficinas. Pedimos sua permissão para o registro fotográfico da sua participação em grupos, sem a identificação de nomes, para divulgação no nosso site e redes sociais, bem como para uso na dissertação, trabalho e artigos científicos que resultarem do projeto. Caso não deseje, por favor, queira avisar a nossa equipe de pesquisa.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da USCS e lhe é garantido os seguintes direitos:

1- solicitar, a qualquer momento, maiores esclarecimentos sobre a investigação pelo e-mail rebeca.oliveira@online.uscs.edu.br.
2- segredo absoluto sobre nomes, residência e quaisquer outras informações que possam levar à identificação pessoal no relatório e publicações da pesquisa;
3- ampla possibilidade de negar-se a participar das partidas, a responder a quaisquer questões ou a fornecer informações que julgar prejudicial à sua integridade física, moral e social;
4- solicitar que parte das falas e/ou declarações sejam excluídas de documento oficial ou de divulgação, o que será prontamente atendido;
5- desistir, a qualquer tempo, de participar da pesquisa.

Os resultados do estudo serão publicados em sites, revistas e eventos científicos, apresentados para docentes, discentes, profissionais, equipes técnicas e de gestores das secretarias, e público interessado em geral. Uma cópia deste termo permanecerá com o Sra(r) e a outra ficará arquivada, juntamente com os demais documentos da pesquisa, com o pesquisador responsável, no Departamento de Enfermagem/Faculdade de Saúde/UnB

São Caetano do Sul _de _____2022. Assinatura do Participante:

_____.

Assinatura do pesquisador responsável:

_____

Profa. Phd. Rebeca Guedes (Coordenadora)
Professora Permanente PPGCOM/USCS
e-mail: rebeca.oliveira@online.uscs.edu.br.