

**Dorcas Janice Weber**



Universidade Federal do Rio Grande do SUL  
(UFRGS)

[dorcasjweber@gmail.com](mailto:dorcasjweber@gmail.com)

**Cristianne Maria Famer Rocha**



Universidade Federal do Rio Grande do SUL  
(UFRGS)

[rcristianne@gmail.com](mailto:rcristianne@gmail.com)

**Maria da Graça Corso da Motta**



Universidade Federal do Rio Grande do SUL  
(UFRGS)

[mottinha@enf.ufrgs.br](mailto:mottinha@enf.ufrgs.br)

**Silvana Maria Zarth**



Universidade Federal do Rio Grande do SUL  
(UFRGS)

[silvana.zarth@ufrgs.br](mailto:silvana.zarth@ufrgs.br)

# CORPO E GÊNERO: RECURSOS DIDÁTICOS PARA APRENDER SOBRE SI

## RESUMO

A temática que circunda corpo e gênero tem sido compreendida como urgente no que concerne ao contexto das investigações no campo da educação. Compreendendo que seja fundamental para além das investigações acadêmicas, foi desenvolvida uma pesquisa-ação denominada “Gênero e saúde na escola”, realizada no contexto da educação básica. O objetivo da proposta foi de oportunizar aos estudantes de uma escola pública de Porto Alegre/RS, a discussão e reflexão acerca de aspectos relacionados ao corpo e gênero. Para isto, foram desenvolvidos dois recursos didáticos, sob o formato de jogos, com o objetivo de problematizar essas temáticas, ainda veladas no contexto escolar, de modo lúdico. Neste escrito, estão descritos os referenciais, processos envolvidos no desenvolvimento e na testagem dos recursos didáticos. Por fim, observou-se que, com a utilização de recursos pedagógicos lúdicos, foi possível abordar temáticas, anteriormente consideradas desconfortáveis para os alunos, de modo efetivo.

**Palavras-chave:** Educação; Corpo e gênero; Recursos didáticos.

## BODY AND GENDER: DIDATIC RESOURCES TO LEARN ABOUT YOURSELF

### ABSTRACT

The theme that surrounds body and gender has been understood as urgent regarding the context of investigations in the field of education. Understanding that it is fundamental beyond academic investigations, an action research called “Gender and health at school” was developed, carried out in the context of basic education. The goal of the proposal was to provide students of a public school in Porto Alegre/RS the opportunities to discuss and reflect on aspects related to the body and gender. For this, two didactic resources were developed, in the form of games, with the objective of problematizing these themes, still veiled in the school context, in a playful way. In this writing, the references and processes involved in the development and testing of teaching resources are described. Finally, it was observed that, with the use of playful pedagogical resources, it was possible to address issues, previously considered uncomfortable for students, in an effective way.

**Keywords:** Education; Body and gender; Didactic resources.

**Submetido em:** 10/05/2021

**Aceito em:** 03/06/2021

**Publicado em:** 27/04/2022



<https://doi.org/10.28998/2175-6600.2022v14n34p285-301>



# 1 INTRODUÇÃO

O ser humano, ao longo de sua existência, é atravessado por situações pessoais e socioculturais que atuam na sua concepção, enquanto sujeito social. Neste contexto, estão também integrados aspectos relacionados à concepção de identidade e gênero. Por muito tempo, em muitas culturas, o termo gênero esteve relacionado aos termos masculino e feminino e a eles estavam relacionados modos e padrões identitários os quais limitavam as ações de cada um dos sexos, apresentando também relações de poder entre eles. Dessa forma, nas culturas, eram definidos papéis sociais para cada um dos sexos, delimitando suas ações sociais e estabelecendo modos de comportamento e de identidade.

Stuart Hall (2006) nos auxilia a compreender a construção das identidades na pós-modernidade, quando afirma que as identidades não surgem inatas no ser humano, mas estão em constante construção, pois elas se desenvolvem a partir das relações e experiências que cada pessoa vivencia no seu contexto de vida. Entender isso promove uma concepção ampla sobre as ações sociais de cada pessoa e amplia, ou quebra os limites que estabelecem os modos de comportamento de homens e mulheres na sociedade.

Mesmo que saibamos que o desenvolvimento humano e, em especial, a construção de sua identidade são processos em constante mudança, as fases da infância e da adolescência configuram momentos cruciais para a construção de concepções sobre o sujeito social adulto e seus papéis socioculturais.

Nesse sentido, compreende-se a importância em promover ações ao longo do desenvolvimento sociocultural humano, em especial durante a infância e adolescência, a fim de atuar junto a essa construção cultural, desde a tenra idade, para intentar que pessoas de ambos os sexos possam estabelecer relações flexíveis e justas com o outro, de modo que, no futuro, quando adultos, possam compreender as características que os diferenciam e suas atuações na sociedade de forma mais igualitária, minimizando as fontes de conflitos.

As sociedades carregam, impregnadas em suas culturas, aspectos relacionados aos comportamentos dos corpos e aos papéis sociais relacionados aos homens e às mulheres. “O corpo está preso ao interior de poderes muito apertados, que lhe impõem limitações, proibições ou obrigações”. (FOUCAULT, 1987, p. 118). Assim, a criança, desde seu nascimento, cresce imersa neste emaranhado de normas, valores e modelos

aos quais precisa seguir de acordo com o seu sexo. Nesse contexto, ela constrói suas primeiras concepções e valores identitários.

Nos diferentes contextos sociais, tais como: família, escola, igreja, e, atualmente no contexto virtual, entre outros, as pessoas se desenvolvem e herdaram seu legado cultural e histórico. Autores como Francisco Silveira Filho (2010), Rita Marchi (2011) e Marlien Figueiredo (2012) estão em acordo de que os processos de socialização das crianças e dos adolescentes criam oportunidades, reais ou simbólicas, expressadas pelas tradições, costumes, normas e valores, que contribuirão para que cada pessoa construa uma representação do que é esperado dela.

Comportamentos e papéis sociais atribuídos a homens e mulheres vêm apresentando algumas mudanças, tendo em vista as mudanças sociais que ocorrem com o passar dos tempos. Desta forma, os modos de comportamento relacionados a cada um dos sexos têm mudado, considerando que as concepções e valores fazem parte das culturas e, portanto, mudam com o tempo, ainda que tais mudanças culturais possam demandar a passagem de gerações. Nesse sentido, é imprescindível elucidar termos e conceitos que circundam o tema gênero, além de propor ações que coloquem em debate e promovam novas compreensões sobre o assunto.

A escola tem um papel importante na formação dos jovens, a fim de contribuir para que possam “realizar escolhas conscientes sobre suas trajetórias pessoais e constituir os seus próprios acervos de valores e conhecimentos que já não mais são impostos como heranças familiares.” (CARRANO, 2011, p. 44). O período de transição para a vida adulta apresenta muitas incertezas e podem possibilitar experimentações de risco. Neste sentido, a escola pode conduzir ações que mobilizem escolhas pessoais conscientes.

Compreendendo a importância de propor ações que problematizem a temática de gênero na infância e adolescência, foi desenvolvido o projeto “Gênero e saúde na escola” com o objetivo de compreender como as questões de gênero estão presentes nas práticas escolares e, propor ações educativas nas quais o corpo e o gênero são objeto de estudos. O projeto foi desenvolvido junto a uma escola estadual de Ensino Fundamental na cidade de Porto Alegre, RS. Este escrito tem por objetivo descrever e analisar a produção de recursos pedagógicos, no âmbito desse projeto, para propor situações de aprendizagem sobre corpo e gênero.

## **2 SEXO, GÊNERO E IDENTIDADE DE GÊNERO**

Discussões nas quais são utilizados os termos sexo, gênero e identidade de gênero podem ser compreendidas de modo errôneo, quando esses termos não são definidos ou não estão claros. Assim, faz-se necessário trazer, aqui, definições as quais serão tomadas para este escrito. Segundo teóricos, sexo é biológico e gênero é social, construído por diferentes concepções culturais. Além disso, gênero vai além do sexo: “o que importa, na definição do que é ser homem ou mulher, não são os cromossomos ou a conformação genital, mas a autopercepção e a forma como a pessoa se expressa socialmente”. (JESUS, 2012, p. 8). A forma como as pessoas se identificam em relação ao próprio gênero, é o que chamamos de identidade de gênero. Portanto, uma pessoa pode ter nascido com um determinado sexo e se identificar como o sexo oposto. Ou seja, identidade de gênero se refere a formas de se identificar e ser identificada como homem ou como mulher.

Sexo, no entanto, refere-se aos atributos anatomofisiológicos do organismo biológico humano, diferentemente de gênero que se refere aos atributos culturais alocados a cada um dos sexos. A expressão sexo assinala uma perspectiva essencialista, que se opõe à construcionista, relacionada à expressão gênero.

Os estudos das relações de gênero buscam dar uma maleabilidade ao conceito de papéis sexuais usado até então e passam a se deter na forma como os encontros entre os seres humanos vão se construindo de forma articulada aos discursos de poder praticados ao longo dos tempos e sociedades nos quais são estruturados (FILHO, 2010, p. 193).

O autor argumenta, ainda, que a desigualdade entre homens e mulheres, na história da sociedade ocidental, vem gerando discriminação, descaso, iniquidades, porque muitas vezes são histórias contadas a partir de uma perspectiva masculina.

De acordo com Scott (1988), gênero refere-se ao conjunto de aspectos psicossociais compartilhados por um grupo social, ou seja, a crença de que características, papéis, motivações e comportamentos são típicos de mulheres e homens. Embora gênero e sexo sejam construtos diferentes, muitas vezes são adotados como sinônimos no discurso corrente das relações sociais. Os processos culturais que circulam no ambiente social onde crianças e adolescentes se desenvolvem podem ser fontes geradoras de conflitos, intolerância e violência. É preciso intervir nessa construção cultural desde a infância, para que se dissocie sexo, gênero e identidade de gênero. É relevante que se trabalhe desde cedo, a fim de garantir que ambos os sexos estabeleçam relações flexíveis e justas entre si, de modo que no futuro as características de feminino e masculino não se constituam em fonte de conflito e de intolerância nas relações humanas.

É preciso estimular relações sociais com igualdade entre os pares, independente de sexo, para promover estilos de vida saudáveis como parte da formação de cidadania da criança. Nesse sentido, reafirma-se a necessidade em criar iniciativas que promovam espaços de reflexão entre meninos e meninas, sobre o conjunto de qualidades e funções das pessoas, em sua condição humana para favorecer a equidade de gênero e a igualdade de oportunidades na vida pessoal e social. É preciso também que seja incentivada a prática, na escola e para fora dela, de regras e formas de relações com base na igualdade, reciprocidade e respeito mútuo.

### 3 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa-ação ou investigação-ação, em uma escola de Ensino Fundamental do município de Porto Alegre/RS, que visa problematizar a temática de corpo e gênero. Segundo David Tripp (2005), uma pesquisa-ação é aplicada a qualquer tipo de tentativa de melhoria da prática corrente, ou seja, aquela que se pretende investigar a fim de aprimorar as ações que vêm sendo observadas e desenvolvidas. A pesquisa-ação, como um dos tipos de investigação-ação, implica agir no campo da prática e investigar sobre essa prática de modo concomitante. Esse processo de investigar a ação desenvolvida, segundo o autor, segue um ciclo básico de quatro fases: 1) planejar uma melhora da prática; 2) agir para implantar a melhora planejada; 3) monitorar e descrever os efeitos da ação; 4) avaliar os resultados da ação.

As etapas que constituem a produção de dados desta pesquisa, nominada de “Gênero e Saúde na Escola”, ocorreu em quatro momentos diferentes. Inicialmente, após a definição da escola, apresentação do projeto de pesquisa-ação e devida autorização (consentimento ético por parte dos participantes e pais), foi realizada a primeira etapa, na qual foram feitas observações no contexto escolar, a partir de instrumentos e parâmetros pré-definidos pelo grupo de pesquisa, nas salas de aula e nos espaços comuns de recreio, e, com a colaboração de professores da escola, para a caracterização das representações culturais de gênero e de saúde escolar entre crianças e adolescentes entre 7 e 14 anos, inseridas no processo de escolarização formal. Foram também aplicados questionários aos professores a respeito da temática de gênero e saúde escolar. Tais questionários apontaram as demandas da escola relacionadas à temática de corpo e gênero.

Após a primeira fase acima descrita, foram realizadas oficinas com crianças e adolescentes, a respeito dos temas gênero e saúde escolar. As oficinas foram mediadas por dinâmicas de criatividade e sensibilidade do método criativo e sensível que, de acordo

com Soratto; Pires e Cabral (2014), constituem ações que privilegiam a expressão artística e a participação coletiva como recursos de acesso às construções culturais dos participantes sobre gênero e saúde escolar. Nessa etapa, as crianças foram agrupadas em relação à faixa etária e ao turno que frequentam a escola e foram provocadas para expressarem suas concepções a partir de temáticas que abordam igualdade e corpo. Para a realização das oficinas, foram disponibilizados materiais para pintura, recorte e colagem, segundo as preferências das crianças/adolescentes, para expressarem os lugares sociais de meninos e meninas, homens e mulheres na vida social.

Com os dados das duas primeiras etapas sistematizados, foi realizado um grupo focal com os professores da escola, com o objetivo de analisar as produções resultantes das oficinas realizadas com as crianças e adolescentes. Foi utilizado o método criativo sensível para construção coletiva do conhecimento a respeito dos temas gênero e saúde escolar, articulados com a promoção da saúde como direito e instrumento de cidadania, na infância e adolescência. Nessa fase da pesquisa, foram detectadas as demandas que os professores apresentaram para a realização da próxima fase, qual seja, a produção de recursos pedagógicos.

De posse de todos os materiais produzidos pelos estudantes, das discussões coletivas realizadas com os professores, dos resultados das observações e dos questionários aplicados, foram elaborados, pelo grupo de pesquisa, recursos didáticos para serem utilizados com as crianças, de acordo com a faixa etária correspondente àquela atendida na escola onde o projeto foi realizado.

É importante registrar que este projeto - "Gênero e Saúde da Escola" - está em concordância com os aspectos éticos, de acordo com apreciação e aprovação datada em 13 de dezembro de 2016, junto ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (CEP/UFRGS), sob o Parecer de nº 62725116.9.0000.5238.

#### **4 DESENVOLVIMENTO DOS RECURSOS DIDÁTICO LÚDICOS**

Brinquedos e jogos, em seus diferentes formatos, fazem parte da memória de muitas pessoas e são elementos importantes para o desenvolvimento humano e, por isso, fundamentais nas fases da infância e da adolescência. No contexto escolar, os jogos e brinquedos são mais constantes nos processos pedagógicos da educação infantil, perdendo espaço na medida em que os anos avançam. Nunes e Becker (2012) afirmam que o jogo é um integrador entre aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, com os quais a criança ordena o mundo e suas experiências. Tal afirmação concorda e reforça a

importância nos debates sobre metodologias pedagógicas que integram as ações lúdicas. A dinâmica dos jogos nas práticas pedagógicas escolares tem crescido significativamente, especialmente aqueles que advêm do contexto digital. Diante disso, optou-se pela construção de recursos pedagógicos que integram ações lúdicas e componentes curriculares, em especial aqueles ligados às demandas apresentadas.

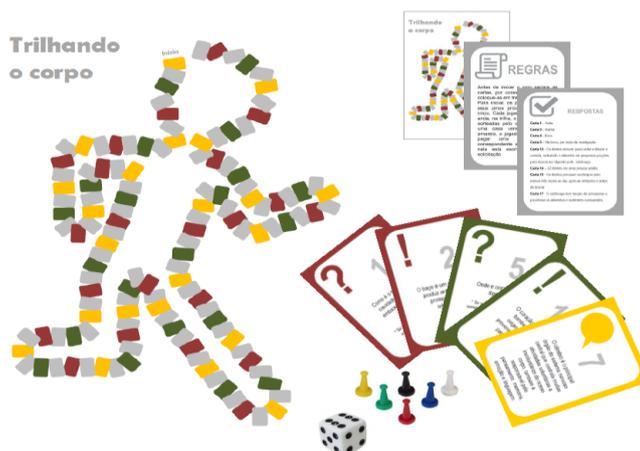
Huizinga (2005) atenta que o jogo é natural ao ser humano e faz parte da cultura de distintos modos e contextos. Nesse sentido, é válido pensar que o jogo pode ser concebido como uma ação realizada a partir de um conjunto de regras e que tem como um dos seus objetivos o prazer. Brougère (2010) reafirma que o jogo é um aspecto cultural e pode ser caracterizado por um objeto, assim como uma ação, e, além disso, atenta que o jogo é algo relacionado ao ser humano, sem definição de faixa etária. Ou seja, o jogo é algo realizado tanto no contexto infantil como no contexto adulto. Ao desenvolver ações ou recursos pedagógicos lúdicos - como jogos para serem utilizados no contexto educacional - intenciona-se propor outra metodologia para temas urgentes e contemporâneos no contexto escolar.

A decisão para desenvolver os recursos pedagógicos como relatado anteriormente, surgiu de carências observadas na realização de ações com os alunos e na conversa com os professores. Nas ações realizadas, foram indicados quais os temas a serem abordados: o corpo humano para crianças entre 7 e 9 anos, com a criação de uma personagem, sob forma de desenho; a igualdade, para alunos de 10 até 14 anos, a partir da criação de um cartaz com frases sobre igualdade. Os resultados dessas ações foram analisados, de modo colaborativo, entre a equipe do projeto e os professores da instituição escolar. Nesta análise, observou-se a necessidade de abordar, para além do que vinha sendo desenvolvido, aspectos sobre constituição do corpo humano com as crianças entre 7 e 9 anos e aspectos relacionados à igualdade com crianças e adolescentes de 10 a 14 anos. Para suprir esta demanda, foram desenvolvidos dois recursos pedagógicos que serão descritos a seguir.

#### 4.1 TRILHANDO O CORPO

Trilhando o corpo (Figura 1) é um jogo de trilha no qual os jogadores recebem e debatem informações sobre diferentes partes e órgãos do corpo, ao longo do jogo. Por meio do jogo de trilha, os alunos têm a oportunidade de conhecer as funções, curiosidades e outras informações sobre o corpo humano.

Figura 1: Imagem do jogo “Trilhando o Corpo”.



Fonte: WEBER; ROCHA; MOTA, ZARTH, 2019.

O jogo é composto por um tabuleiro com a imagem da trilha, cartas com informações, dados e peões. Sugere-se que o jogo seja executado por três ou quatro jogadores, por isso, a ideia é que, no espaço escolar, sejam organizados grupos, ou seja, cada jogador corresponde a um grupo e é representado por um peão.

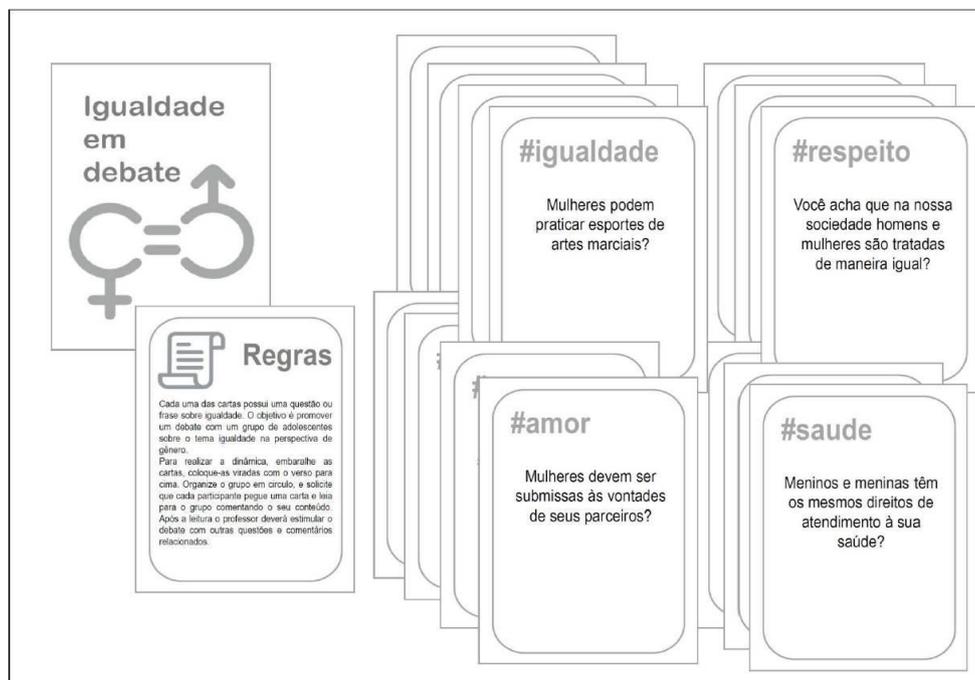
A trilha é formada por casas que constroem a linha de contorno do corpo humano. As casas possuem cores distintas (cinza, vermelho, amarelo e verde). Além da trilha, o jogo apresenta cartas coloridas (vermelho; verde e amarelo). Ao longo do jogo, sempre que o jogador/grupo parar seu peão em uma casa de cor vermelha, amarela ou verde, deverá pegar uma carta de mesma cor. As cores foram atribuídas às cartas para caracterizar grau de dificuldade: as cartas de cor vermelha possuem questões mais simples e as cartas de cor verde apresentam um nível de complexidade maior. Assim, é possível fazer uma seleção de qual nível de aprofundamento sobre o assunto é desejável para os jogadores. Já as cartas de cor amarela apresentam comentários e curiosidades, podendo ser usadas por diversos públicos. As cartas também apresentam diferentes tipos de informações e, para isso, apresentam símbolos específicos. As cartas que apresentam um ponto de interrogação (?) correspondem às perguntas; cartas com ponto de exclamação (!) apresentam informações e cartas com um balão de diálogo ( ) corresponde a uma curiosidade. Além disso, as cartas estão numeradas para que seja possível encontrar a resposta à pergunta. Há, no jogo, orientações onde são disponibilizadas as respostas corretas para cada uma das perguntas propostas. O jogo inicia com a separação das cartas por cores, criando três pilhas de cartas viradas com a informação para baixo. Ao jogar o dado, o jogador vai andando pela trilha o número de casas informado pelo dado. Se o jogador parar em uma casa de cor cinza, não necessita

pegar nenhuma carta, contudo, se o mesmo parar em uma casa de alguma outra cor, deverá pegar uma carta de cor correspondente e ler o que há nela escrito e, se for o caso, responder à pergunta feita (cartas com ponto de interrogação). O jogo acaba quando um jogador chega ao final da trilha. Considera-se que nem todas as questões sejam efetivamente respondidas pelos alunos, contudo, por ser um recurso desenvolvido com objetivos pedagógicos, para uso do professor com os alunos, propõe-se que o professor utilize o momento do jogo para ampliar os conhecimentos que são apresentados pelas cartas.

#### 4.2 IGUALDADE EM DEBATE

Igualdade em debate (Figura 2) é um jogo direcionado para grupos de pré-adolescentes e/ou adolescentes, no qual o debate entre próximos pode auxiliar a estabelecer conceitos e ações. A ideia do jogo é ser um disparador de debates sobre igualdade. O jogo se constitui por um conjunto de cartas com perguntas e afirmações que abordam o tema igualdade. Para sistematizar o debate, foram selecionados quatro subtemas: igualdade; respeito; amor e saúde que direcionam as questões e afirmações. Esses temas foram definidos pelo grupo de professores da escola, ou seja, os temas representam uma demanda dos participantes da pesquisa. O jogo foi elaborado para que seja utilizado em um grupo de, em média, 20 alunos, independente de gênero. Para utilizá-lo, solicita-se que as cartas sejam misturadas e colocadas ao centro de um círculo formado pelos jogadores. O jogo inicia com um jogador pegando uma carta e lendo sua afirmação ou questão. A seguir, pede-se que o jogador compartilhe com o grupo a sua opinião ou faça um comentário sobre a afirmação ou questão apresentada na carta. A seguir, outros integrantes do círculo podem debater sobre a mesma afirmação. Posteriormente, outro jogador pega uma carta e realiza a mesma ação que o jogador anterior e assim, sucessivamente, até que as cartas sejam todas lidas ou quando o grupo decidir parar. É importante que o professor faça a mediação, motivando o debate e estimulando reflexões críticas, trazendo conflitos que podem auxiliar os alunos a pensar e desenvolver seus conceitos sobre os temas.

Figura 2: Imagem do jogo “Igualdade em Debate”



Fonte: WEBER; ROCHA; MOTA, ZARTH, 2019

## 5 TESTAGEM DOS RECURSOS DIDÁTICOS DESENVOLVIDOS

Após a criação dos materiais desenvolvidos, os mesmos foram testados em duas turmas de alunos da escola onde o projeto foi realizado, sendo que elas contemplavam alunos com faixa etária distinta e correspondiam aos grupos com os quais foram detectadas as demandas. A ideia para a testagem consistia na entrega dos jogos para as professoras responsáveis pelas turmas para que elas os utilizassem junto aos alunos, sem a interferência do grupo de pesquisa. Desta forma, a equipe do projeto poderia apenas observar a utilização do material. A seguir, serão relatadas e comentadas as observações realizadas junto à testagem.

### 5.1 TESTAGEM: TRILHANDO O CORPO

O jogo foi testado com crianças de faixa etária média de oito anos. A professora responsável por esta turma não havia participado dos momentos anteriores, realizados no ano anterior, portanto, não estava ciente das discussões que motivaram seu desenvolvimento. É preciso dizer que, para a testagem de um jogo, este é o contexto ideal para verificar sua jogabilidade. Contudo observou-se que houve uma incompreensão de que ela jogaria com os alunos, além disso, observou-se despreparo por parte da professora, visto que ela não dominava o conteúdo abordado pelo jogo, que não

correspondia a sua área de formação docente. Assim, a equipe de pesquisa, que observava, acabou se envolvendo com o jogo.

Sob aspectos práticos, o jogo teve que ser jogado em equipes, tendo em vista o número de alunos. Então, os alunos foram organizados em quatro grupos de quatro alunos cada, resultando em um jogo no qual houve quatro jogadores/grupos. Observou-se, ainda, a possibilidade e talvez necessidade, em utilizar dois dados para o andamento do jogo, para que o mesmo tivesse mais fluidez. Notou-se que esta opção agilizou o jogo, então, pode ser utilizada de acordo com o tempo disponível para o jogo. Por ser um jogo que possui mais de cem casas, sua execução com um dado pode se tornar longa.

Com relação à construção do jogo, não se observou a necessidade de mudanças estruturais, pois o jogo demonstrou ser viável e estar de acordo com o proposto. Contudo, notou-se nos jogadores certa dificuldade com alguns termos e frases apresentadas nas cartas. Outros aspectos externos ao jogo – como o fato de estarem em processo de aprendizagem na leitura – também poderão comprometer a compreensão e a dinâmica do jogo. Diante disso, considerou-se que seria interessante elaborar um documento de orientações ao professor, para que este, antes de propor o jogo à sua turma, leia as regras, as cartas e, da mesma forma, as respostas correspondentes às perguntas nelas contidas. Espera-se que, com esta sugestão, o professor possa se sentir melhor preparado para auxiliar os alunos em eventuais dificuldades de leitura e compreensão do jogo, ao longo do processo. Além disso, neste documento, foi indicado que o professor possa compreender a importância em estudar os conteúdos abordados no jogo, antes de sua execução. Notou-se que, mesmo tendo as respostas para as perguntas, os alunos sentiram necessidade de debater mais sobre cada comentário ou pergunta apresentada ao longo do jogo. Assim, sugere-se que este objeto de aprendizagem, mesmo que em forma de jogo, não seja apenas um jogo de passatempo ou lazer, mas um objeto para ensinar e aprender. Ou seja, é preciso construir pedagogicamente a realização da aula com o uso do jogo. O fato de a equipe do projeto ter alunos do Curso de Enfermagem - e estes estarem presentes como observadores – foi fundamental para auxiliar a professora a comentar as questões e respostas. Assim, é importante que o professor compreenda a importância de conhecer o jogo e o conteúdo nele abordado, antes de propor sua utilização para uma turma.

Ao final do processo, os alunos comentaram sobre a utilização do jogo e de sua vontade de jogar novamente. Destacamos o comentário de um aluno que, ao ser perguntado se havia gostado de jogar, ele disse: “E a gente ainda aprendeu sobre o nosso corpo!”. O comentário do aluno nos mostra a compreensão de que o jogo pode ser

um objeto de aprendizagem utilizado nos processos pedagógicos a fim de tornar a aula mais lúdica, dinâmica e interessante.

O recurso desenvolvido buscou iniciar um processo de desconstrução de alguns preconceitos existentes em nossa cultura, relativos a questões de gênero e saúde. Partindo da concepção trazida por Jesus (2012), que aponta que sexo é biológico e gênero é social, construído por diferentes concepções culturais, entendeu-se que o processo de aprendizagem necessita levar em conta os conhecimentos abordados no contexto escolar para cada faixa etária. Por isso, o recurso **Trilhando o corpo** aborda conhecimentos relacionados ao corpo humano e sua constituição, ou seja, trata do corpo sob o olhar biológico, apresentando as possíveis diferenças entre suas partes e órgãos. Dessa forma, se pretende ser um estudo inicial sobre o seu corpo e as diferenças biológicas entre homens e mulheres.

Figura 3: Crianças jogando “Trilhando o corpo”



Fonte: Registro das autoras (2019)

Figura 4: Crianças jogando “Trilhando o corpo”



Fonte: Registro das autoras (2019)

## 5.2 TESTAGEM: IGUALDADE EM DEBATE

O jogo “Igualdade em debate” foi testado com alunos de faixa etária média de onze anos. A professora que realizou a testagem havia participado das oficinas anteriores e estava familiarizada com a proposta. Intencionou-se que a professora utilizasse o jogo de modo autônomo com os alunos, sem a interferência da equipe do projeto. Assim, ela leu as orientações e realizou a proposta sem que a equipe participasse.

Notou-se que os alunos estiveram bem à vontade para comentar as questões apresentadas no material. A única dificuldade que se observou foi com algumas palavras que eram desconhecidas ou não comuns para os alunos, contudo, a professora os auxiliou na compreensão, sem maiores dificuldades. Aqui, novamente ressalta-se que o vocabulário, embora tenha sido escrito de modo claro, ainda apresenta termos não comuns aos alunos. Esse aspecto não é considerado negativo, visto que um jogo, mesmo tendo sido criado a partir de um público, pode ser utilizado com outros grupos no futuro. De maneira geral, observou-se que o grupo participou ativamente, comentando e debatendo as questões trazidas no material. Dessa forma, compreende-se que o objeto de aprendizagem criado atendeu ao que foi proposto. Sugere-se que esse material seja utilizado em situações em que os conteúdos que circundam a igualdade sejam abordados. Assim, constitui-se uma ferramenta para potencializar o debate e as reflexões sobre o tema.

O recurso **Igualdade em debate**, elaborado para uma faixa etária mais avançada, apresenta discussões relacionadas a gênero, visto que já traz, de modo mais enfático, alguns aspectos culturais (hábitos, práticas, regras sociais, etc.) sobre as relações entre homens e mulheres. Neste sentido, o jogo busca problematizar tais concepções, a fim de desconstruí-las, em busca de uma cultura de gênero mais igualitária. Na testagem realizada com o referido jogo, foi possível conversar abertamente com os adolescentes, de modo que foram sendo debatidos temas que apontam como as relações de “poder [foram sendo] praticadas ao longo dos tempos e as sociedades [foram sendo] estruturadas” (FILHO, 2010, p. 193). O jogo, assim, oportunizou a reflexão coletiva acerca da desigualdade entre homens e mulheres, a partir da conversa com alunos e professores.

Figura 5: Crianças jogando “Igualdade em debate”



Fonte: Registro das autoras (2019)

Acredita-se que os resultados obtidos na testagem tenham sido satisfatórios, tendo em vista o uso do recurso sob a forma de jogo. Ressalta-se isso, pois, em um primeiro contato com turmas da faixa etária pesquisada, observou-se certo desconforto para falar de gênero. Assim, ao propor uma situação de aprendizagem com o uso de recursos lúdicos, foi possível tornar o processo mais envolvente e participativo. Nesse sentido, conforme apontado por Huizinga (2005), o jogo, por ser uma estratégia bastante naturalizada social e culturalmente, de distintos modos e contextos, possibilita uma aceitação maior por parte de diferentes públicos. Ou seja, esse processo (e, em particular esse jogo), mesmo que tenha abordado uma temática não confortável, quando realizado

de modo lúdico, promove o envolvimento e a participação ativa, visto que está permeado de ações relacionadas ao lazer e ao prazer.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão dos temas de gênero e saúde nas escolas tem sido bastante controversa no Brasil, em particular nos últimos anos. Independente de algumas situações ou razões que não foram o objetivo deste escrito, parece ser consenso a urgência de se discutir sobre a inclusão dos mesmos e a necessidade de termos/abordagens criativas para tratarmos esses temas em sala de aula.

Buscou-se, com este artigo, descrever e analisar o desenvolvimento de dois recursos didáticos, realizados ao longo do projeto de pesquisa intitulado “Gênero e Saúde na Escola”. Estes recursos foram desenvolvidos a partir da análise das relações entre os alunos e deles com os professores e suas concepções de corpo e gênero, a partir das seguintes estratégias metodológicas: observação a respeito da interação social de estudantes (crianças e adolescentes), do Ensino Fundamental de uma escola pública de Porto Alegre/RS; entrevistas com professores da mesma instituição; grupo focal com os mesmos professores; e, ainda, realização de oficinas lúdico-criativas com os estudantes.

Os dois recursos criados, **Trilhando o corpo** (para faixa etária de oito anos) e **Igualdade em debate** (para faixa etária de onze anos), foram testados junto aos estudantes da escola onde foi realizada a pesquisa e ambos apresentaram resultados adequados aos objetivos propostos. No caso do **Trilhando o corpo**, sugerimos que os professores realizem uma leitura prévia das regras e modo de jogar, dos conteúdos das cartas e das respostas correspondentes às perguntas contidas nelas. Ainda, poderão aprofundar, com estudos ou pesquisas, aspectos abordados no jogo que não são previamente conhecidos por eles. Dessa forma, se sentirão mais seguros para interagir e responder questões pertinentes ao jogo. No caso do jogo **Igualdade em debate**, sugere-se que o material seja utilizado em situações em que os conteúdos sobre igualdade sejam abordados em aula. Assim, constitui-se uma ferramenta para potencializar o debate e as reflexões sobre o tema.

Ainda que possamos avaliar o êxito do quanto produzido e relatado no presente artigo, cremos que seja importante destacar as dificuldades com a realização desse projeto no âmbito de uma escola pública na cidade de Porto Alegre. Durante o período de realização do projeto, fatores externos a ele o atravessaram, apontando algumas

situações adversas, como é o caso da greve dos professores em função de estarem com seus salários atrasados. Esse fator, ocorrido durante a realização da pesquisa, trouxe uma certa desconexão (ou ampliação do prazo) entre as etapas de realização. Contudo, mesmo que tenha afetado o projeto, de algum modo, o processo de desenvolvimento e testagem dos jogos não sofreram interferência, exceto o fato de ter uma professora que desconhecia o jogo, antes de utilizá-lo (testá-lo) com os alunos. Contudo, compreende-se que, para o processo de testagem de um jogo, esse aspecto pode ser positivo, visto que a realização da testagem por uma pessoa que desconhece a proposta pode apontar correções de rumo à equipe de pesquisa/criação do jogo.

De modo geral, sabe-se que ainda há muito a realizar quando se trata de corpo e gênero no espaço escolar, contudo, espera-se que, com esta proposta, outras semelhantes possam surgir a fim de buscar uma sociedade mais igualitária e justa.

## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

FIGUEREDO, Marlien. Identidad de género: una mirada más allá de las diferencias entre hombres y mujeres. In: **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, p.1-5, jul. 2012.

Disponível em: [www.eumed.net/rev/cccscs/21/](http://www.eumed.net/rev/cccscs/21/). Acesso em: 5 nov. 2020.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1987.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós Modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento de cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos**. Brasília, 2012. Disponível em <http://www.diversidadessexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/G%C3%8ANERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2020.

MARTINS, Carlos Henrique.; CARRANO, Paulo Cesar. A escola diante das culturas juvenis: reconhecer para dialogar. In: **Educação (UFSM)**, v. 36, n.1, p. 43-56, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/2910>. Acesso em: 5 nov. 2020.

MARCHI, Rita de Cássia. Gênero, infância e relações de poder: interrogações epistemológicas. In: **Cad. Pagu**, n.37, p.387-406, 2011. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332011000200016>. Acesso em: 10 jun. 2016.

NUNES, Ana Luiza.; BECKER, Liane. Corpo, movimento e ludicidade: uma contribuição ao processo de alfabetização. In: **Educação (UFSM)**, v. 25, n. 2, p. 21-30, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/4762>. Acesso em: 1 out. 2020.

SCOTT, Joan. **Gender and the politics of history**. New York: Columbia University Press, 1988.

SILVEIRA FILHO, Francisco Maciel. O tênue trânsito da igualdade na diferença. A força do feminino na evolução das relações de gênero. In: **Forma breve**, n. 8, p. 191-2019, 2010. Disponível em: <https://proa.ua.pt/index.php/formabreve/article/view/6418>. Acesso em: 5 nov. 2020.

SORATTO, Jacks.; PIRES, Denise; CABRAL, Ivone. et al. A maneira criativa e sensível de pesquisa. In: **Rev Bras Enferm**, v. 67, n. 6, p. 994-999, nov./dez. 2014. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-71672014000600994&lng=pt&nrm=iso&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672014000600994&lng=pt&nrm=iso&tlng=en). Acesso em: 5 nov. 2020.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. In: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em <https://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2020.

WEBER, Dorcas; ROCHA, Cristianne M. F.; MOTTA, Maria da Graça C. da; ZARTH, Silvana M.. **Trilhando o Corpo**: Jogo de trilha para conhecer o corpo humano. 2019. (Objeto de aprendizagem).

WEBER, Dorcas; ROCHA, Cristianne M. F.; MOTTA, Maria da Graça C. da; ZARTH, Silvana M.. **Igualdade em Debate**: Jogo de cartas. 2019. (Objeto de aprendizagem).