

Jogo DR na abordagem da violência de gênero: a aplicação no ensino profissionalizante sob o olhar dos docentes

The DR game in addressing gender violence: application in vocational education from the teachers' perspective

Cleide Aparecida da Silva¹

Rebeca Nunes Guedes de Oliveira²

¹Enfermeira, Mestre em Inovação na Comunicação de Interesse Público pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM/USCS). Pós-graduação em Docência para o Ensino Médio, Técnico e Superior na Área da Saúde pela Faculdade de Pinhais (FAP). Pós-graduação em Enfermagem de Estratégia em Saúde da Família pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). Pós-graduada em Cuidados Paliativos pelo Instituto Paliar. Bacharel em Enfermagem pelo Centro Universitário de Santo André. Atualmente é Docente do curso Técnico de Enfermagem Senac São Bernardo do Campo. São Bernardo, SP. <https://orcid.org/0009-0006-4521-3415>

²Enfermeira, professora do Programa de Pós-Graduação em Inovação no Ensino Superior em Saúde da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGES/USCS). Atuou de 2017 a 2024 como docente permanente do PPGCOM/USCS. Doutora em Ciências pela Universidade de São Paulo. Pós-doutorado pela Universidade de São Paulo com desenvolvimento e avaliação de tecnologia educacional lúdica para a prevenção da violência de gênero. São Caetano do Sul, SP. <https://orcid.org/0000-0002-8784-9589>

Recebido em: 24/8/2023

Aprovado em: 11/5/2024

Resumo

O estudo aborda a problemática da violência nos relacionamentos e propõe uma abordagem inovadora por meio de um jogo de tabuleiro. O objetivo é desenvolver uma proposta participativa de implementação do jogo DR em uma instituição de ensino profissionalizante. A pesquisa, de caráter exploratório e qualitativo, empregou a OTCE como método de coleta de dados, apresentando uma abordagem interventiva. A análise de conteúdo destacou as categorias e percepções dos profissionais em relação à experiência com o jogo DR. Com base nos resultados, um infográfico foi elaborado como produto.

Palavras-chave: comunicação; jogo; ensino profissionalizante; violência de gênero.

Abstract

This study addresses the issue of violence in relationships and proposes an innovative approach using a board game. The aim is to develop a participatory proposal for implementing the DR game in a vocational education institution. The research is exploratory and qualitative, utilizing OTCE as the method of data collection and presenting an interventional approach. Content analysis was conducted to highlight the categories and perceptions of professionals regarding their experiences with the DR game. Based on the results, an infographic was created as a final product.

Keywords: communication; game; vocational education; gender-based violence

Introdução

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 (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE, 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 à sua magnitude.

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 ainda se concentram em países desenvolvidos (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE, 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 ocorre também a partir da reflexão e da problematização das experiências cotidianas dos sujeitos.

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

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 o jogo educativo, pelas potencialidades do lúdico, pode ser pensado como uma possível ferramenta para a abordagem do problema, dado o caráter libertário, imaginativo e reflexivo inerentes à experiência lúdica. Nessa esteira, o jogo DR foi construído como produto de pesquisa de Oliveira *et al.* (2023) como tecnologia potente para a abordagem do problema em uma perspectiva crítica.

O DR é um jogo de cartas que tem como centro de sua mecânica a construção de frases pelos jogadores. É composto 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 preenchidas 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 X 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, faz o jogador perder pontos; b) cartas-resistência, que trazem frases de enfrentamento

à violência, contendo informações importantes sobre o tema e fazendo 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.

Tendo em vista o exposto, o presente estudo tem como objetivo compreender, a partir da perspectivas de docentes do ensino profissionalizante, os limites e as possibilidades de aplicação do jogo DR para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais em suas práticas educativas.

Método

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). As oficinas foram realizadas junto a educadores vinculados ao Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (Senac) do município de São Bernardo do Campo (SP). 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 a autonomia. O Senac, desde 1946, é considerada a principal instituição quando o assunto é educação profissionalizante. Hoje está presente em mais de 2.000 municípios, apresentando um modelo educacional que instiga a formação da cidadania, a autonomia e o empreendedorismo, com 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, oferta vagas gratuitas para pessoas que têm baixa renda, havendo uma intensa preocupação com a sociedade e auxílio na realização de diversos sonhos 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 (PSG), e mais de 7 mil são pela Política de Responsabilidade Social.

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 integraram o estudo por manifestarem interesse e conseguirem 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 docente e técnico administrativo na instituição.

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; e a responsabilidade compartilhada (Fonseca; Oliveira; Fornari, 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, Oliveira e Fornari (2018).

Essa modalidade de coleta de dados integra pesquisa e intervenção no contexto de práticas 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 oficinas foram gravadas na íntegra, em áudio e vídeo, e foram feitas 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.

Para a realização da OTC, foi elaborado um roteiro prévio (Quadro 2), com o planejamento de procedimentos e recursos a serem utilizados em cada etapa, de modo a atender os objetivos propostos para a oficina. A duração da OTC foi de três horas, em uma única sessão. Todo o processo foi gravado em áudio e vídeo, a fim de registrar todo o processo e apreender as expressões verbais e não verbais, especialmente durante as partidas do jogo, que compuseram uma das etapas da OTC.

Quadro 2 – Roteiro da OTC: limites e possibilidades de aplicação jogo DR no Senac SBC (2022)

Momento	Conteúdos	Materiais
<p>Aquecimento (30 minutos)</p>	<p>Apresentação da pesquisadora, da pesquisa e dos objetivos da oficina.</p> <p>Apresentação dos participantes.</p> <p>Assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e preenchimento do questionário de caracterização com a questão norteadora:</p> <p>“Você desenvolve alguma prática educativa voltada ao tema da violência nas relações afetivo-sexuais ou da violência de gênero? Comente a respeito ou descreva uma situação específica.”</p> <p>Apresentação de vídeos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conheça o jogo DR (2 min) • tutorial animado com as regras do jogo DR (5 min) 	<p><i>Data show</i> e computador com acesso à internet</p> <p>Questionários impressos</p> <p>TCLE</p>

<p>Desenvolvimento (120 minutos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partida com o jogo DR (40 minutos) 2. Momento Individual (20 minutos) <ol style="list-style-type: none"> a. Como você descreveria em uma palavra sua experiência com o jogo? b. O que você sentiu e pensou antes, durante e após partida? <p>Em uma roda de conversa, convidar os participantes a coletivizarem a reflexão individual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Momento grupal (60 minutos) <p>Discutir e responder às questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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/ou limitações do jogo) <ul style="list-style-type: none"> • Construção grupal de um mapa mental em cartaz que represente o Senac SBC, sinalizando espaços e práticas que constituem possibilidades de implantação do jogo DR. 	<p>Jogo DR</p>
<p>Síntese (20 minutos)</p>	<p>O jogo DR como estratégia de enfrentamento da violência nas relações afetivo-sexuais entreadolescentes.</p>	<p><i>Data show e computador – exposição dialogada</i></p>
<p>Proposta de encerramento (10 minutos)</p>	<p>Expressar uma palavra ou frase que represente a oficina.</p>	<p>Não necessita</p>

Fonte: Autoras.

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.

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.

Resultados

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 do 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.

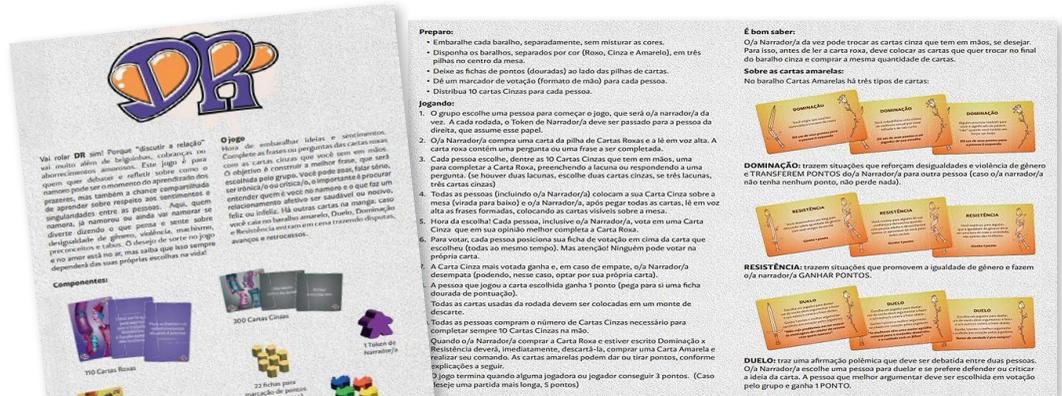
A seguir serão apresentadas imagens do jogo, bem como o manual de regras.

Figura 1 – Jogo DR



Fonte: Autoras.

Figura 2 – Apresentação e regras do jogo DR (2022)



Fonte: Autoras.

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 avaliar o 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 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.

No primeiro momento da oficina, foi preenchido um questionário de caracterização dos participantes. Ao final, 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 à violência que possam ser potencializadas com o uso do jogo DR.

Entre os participantes, foi descreveram atividades realizadas para a abordagem do tema violência de gênero, bem como o uso de jogos educativos para abordar temas diversos em suas práticas, a exemplo de política, racismo, direitos das mulheres, masculinidade e orientação sexual. Em geral, segundo o participante P1, esses temas são escolhidos mediante interesse dos alunos ou demanda trazida pelos professores. No cenário do estudo, quando temas relacionados à desigualdade de gênero e à violência são identificados como demanda, palestrantes especialistas também são convidados para palestras com os alunos, 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, que

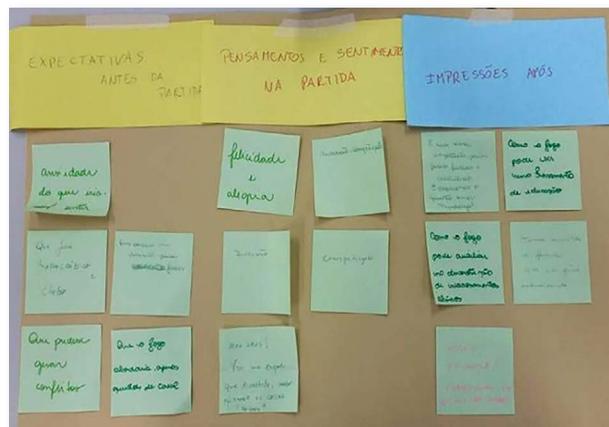
envolvem o diálogo e as estratégias para o enfrentamento de “temas sociais complexos”, afirmou ser “uma das marcas formativas que constituem o perfil dos egressos”. O Jogo das Nações foi citado com a finalidade de estabelecer o diálogo sobre direitos e política para jovens aprendizes de 14 a 24 anos em sala de aula.

Os demais participantes afirmaram não utilizar jogos ou outra estratégia para abordar o tema violência de gênero em suas práticas profissionais.

A etapa de reflexão individual da oficina consistiu em uma partida do 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 começou sem dificuldades em relação ao entendimento das regras. A partida transcorreu em clima de descontração e irreverência, os participantes interagiram bastante, com debates, disputas pelos pontos e muitos risos. A construção das frases se diversificou entre conteúdos irreverentes e de enfrentamento das desigualdades e da violência. Após o primeiro jogador fazer três pontos, optaram por jogar a partida de cinco pontos (mais longa). Ao final, sinalizaram que gostariam de jogar outra, 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. A Figura 3 apresenta a construção dos participantes nessa etapa da OTC.

Figura 3 – Representação dos participantes sobre a experiência com o jogo DR (2022)



Fonte: Autoras, 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: diferenças, relacionamentos, surpresa, diversão, oportunidade. 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 de conhecimento. Assim, discutiram em grupo sobre os limites e as possibilidades para a aplicação do DR em suas práticas educativas. Após a discussão, representaram os resultados em um mapa mental desenhado em cartaz com as possibilidades de aplicação do jogo na instituição, a fim de integrar o conhecimento e servir de base para a construção de um produto de comunicação para apoiar a instituição na implantação do jogo DR em seus espaços formativos.

O Quadro 3 apresenta uma síntese da análise de conteúdo (BARDIN, 2011) aplicada aos relatos dos participantes 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	“Eu esperava algo burocrático, um jogo muito cheio de regras” (P5). “Eu achava que era um jogo só para adolescentes, namoradinho... sabe, bem assim, e aí, depois, no decorrer fui vendo que não...” (P2). “A primeira impressão, por conta [nome] do DR, foi aquele espanto, né, de discussão... [...] tipo, “ué, o que será que vem aí?” (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). “[...] e abriu para uma impressão de leveza, de jogo divertido, de brincadeira, e consegui tratar questões da maneira bastante leve e lúdica” (P5). “[...] a gente foi se divertindo, a gente fica um pouco receoso de ‘ah, caramba, e agora vou falar uma coisa que vai me expor muito’, né, dá aquele medo de se expor, aí 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, foi bem bacana!” (P4). “Foi muito legal, por isso 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).

	<p>Interação e possibilidade de captação da realidade</p>	<p>“Eu acho que isso conecta, traz esses assuntos de forma leve, para falar de relacionamentos” (P4).</p> <p>“Uma interação, né, de conhecer o outro, mesmo na brincadeira das frases, uma forma muito legal! Parabéns pelo trabalho!” (P3).</p> <p>“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, acredito que o jogo é uma oportunidade bem bacana de conseguir colher essas informações de uma maneira sem expor, e aí, futuramente, quem sabe, ajudar essas pessoas” (P1).</p> <p>“O encontro das diferenças, é por isso 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 a questão de acabar se abrindo um pouco já ajuda, para poder ajudar o aluno que precisa!” (P2).</p>
<p>Possibilidades e limitações para a aplicação do jogo DR no cotidiano das práticas educativas</p>	<p>Espaços e estratégias existentes que podem ser potencializados</p>	<p>“Já aconteceu na biblioteca... professores tendo dificuldade com os alunos por questões de homofobia, de racismo, e foi onde a gente começou a procurar jogos, jogos sobre isso. 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 começou a jogar, e naquele meio estava o que você realmente precisava, e é aí que a gente vai e começa a jogar. Você vai brincando com o aluno ali, conhecendo um pouco mais [...] conhecer quem é o aluno, o aluno vai se abrindo porque o DR não é só no relacionamento de um cônjuge” (P2).</p> <p>“O jogo pode sensibilizar para a importância do diálogo sobre relacionamentos, e aí esses relacionamentos de várias naturezas, o meu comigo próprio, eu acho que isso 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).</p> <p>“A gente tem várias dessas falas soltas no universo do empreendedorismo mágico, então eu acho que pode abrir umas situações que podem trazer camadas complexas também, para quem está mais avançado na idade, mais maduro, para poder falar desses sentimentos tanto quanto do relacionamento interpessoal, quanto do relacionamento com estas outras dinâmicas todas de trabalho etc. Eu acho que é bem legal!” (P3).</p>

	<p>Desafios a superar</p>	<p>“Por exemplo, manicure é quase que unânime, em uma turma de 100, 80 tiveram um relacionamento abusivo e querem 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 essas barreiras para que 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).</p>
	<p>Possibilidades de aplicação identificadas no cenário de práticas</p>	<p>“O atendimento ao cliente seria o momento bacana, de repente, para inserir o DR” (P4).</p> <p>“A gente trabalha essa questão mesmo, de o profissional de beleza ser muito psicólogo, porque tem muita cliente que usa o profissional para dizer de diversas situações que a pessoa passa, é... no seu dia a dia, então é mais uma ferramenta em que o DR pode ser utilizado” (P1).</p> <p>“O grupo da biblioteca, eles vêm diretamente lá na biblioteca” (P2).</p> <p>“Eu queria só extrapolar o público adolescente, eu acho que este relacionamento hoje, talvez seja em uma complexidade maior, conseguir tratar com esta leveza e esta qualidade, com jovens, adultos, pessoas da terceira idade, não só com adolescentes” (P3).</p>

Fonte: Autoras.

Discussão

Perspectiva 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, antes da partida, tinham a expectativa de que seria um jogo tradicional, em que a competitividade sempre seria o foco e vencer seria o grande objetivo das jogadas. Esse pensamento foi vinculado a frases utilizadas pelos profissionais, sugerindo rivalidade ou certo receio de algum tipo de exposição pessoal, conforme se observa nos relatos a seguir.

Ao falar sobre o nome do jogo DR, os participantes o vincularam à ideia de “discutir a relação”, ou “lavar roupa suja”, “se expor horrores”. Contudo, essa percepção foi se modificando no decorrer da partida.

O jogador 3 iniciou a partida com uma fala que denota a ideia de discussão, acusação e revelação pública de intimidades. Já o participante P1 usou uma frase que remetia a um duelo, reforçando ainda mais a ideia que o participante P3 apresentou

como expectativa prévia: de ser um jogo cheio de regras e de rivalidade, como muitos jogos existentes, comprovando que grande parte dos participantes trouxe essa opinião prévia do jogo.

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. A emoção despertada no início remeteu a tensão e medo, que no decorrer da partida, ao conhecer e experimentar o jogo, foi sendo substituída por novas emoções, expressas como diversão e leveza pelos participantes.

Após o término da partida, a facilitadora guiou uma roda de conversa em que os participantes precisavam utilizar palavras que expressassem o que foi o jogo DR, e todos os jogadores tiveram espaço para se colocar. 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.

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.

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 vista 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.

A interação entre os participantes emergiu como significado relevante atribuído à experiência com o jogo DR. A interação cria um ambiente e possibilita práticas discursivas potentes para a reflexão crítica dos sujeitos. As emoções inerentes à experiência lúdica, aliadas à interação coletiva, podem servir de terreno fértil para o pensamento crítico. 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, permitindo o entendimento de si e do outro de uma maneira autônoma.

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

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).

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 determinado assunto a ser abordado, o que estimula 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 via 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 foi 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 de 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, com diversas atitudes positivas para a sociedade, usando a comunicação e a interação.

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, e, após as partidas, a reflexão e discussão na OTC revelaram situações rotineiras, percebidas pelos participantes, para as quais o jogo DR constitui uma possibilidade de abordagem interessante.

O jogo DR foi concebido para a abordagem, junto a adolescentes, da violência no namoro, mas durante a partida essa ideia se ampliou para além dos jovens. A partir dele, 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 ao 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. Os participantes consideram ser importante a formação de profissionais que estejam capacitados para além das técnicas, com sensibilidade para saber como agir em diversos casos que seu cliente expõe, sem reiterar situações de violência, ampliando

Na percepção dos participantes, conseguiu mobilizar a livre expressão, além de fortalecer a interação entre o grupo e o respeito às diferenças

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 experiências e seu posicionamento social.

Durante a discussão na OTC, os participantes se referiram à pertinência do jogo para além dos adolescentes. Consideraram uma linguagem próxima a esse público como elemento que conferiu ludicidade à partida, avaliando o jogo como apropriado para uso também em suas práticas educativas voltadas a profissões que estão relacionadas com a interação e o relacionamento com o cliente. Os relatos revelaram que, a partir do jogo, profissionais (como manicures, mencionadas 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, sempre relacionando-o com o eu e o outro.

Na percepção dos participantes, o DR conseguiu 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 ferramenta de autoavaliação, no desenvolvimento de linguagem, concentração e atenção, ampliando o cuidado ao se relacionar, promovendo uma análise de fatos e colaborando para planejar de maneira clara o que pode ou não ser dito sobre determinado assunto durante o momento profissional.

Ao avaliar o jogo DR, os participantes, a partir da reflexão sobre o cotidiano de suas práticas educativas, associaram seu uso ao fazer profissional de uma manicure em formação, visualizando uma forma de abordar a relação com os clientes de maneira divertida, pela mobilização do debate acerca de diversos temas da realidade cotidiana, reconhecidos por uma participante na experiência com o jogo.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos muito importantes; mais do que 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 na rotina. Tiveram a ideia de iniciar levando o jogo às reuniões pedagógicas e solicitar o auxílio da coordenação para implementar o DR em diversas áreas do conhecimento.

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 acrescentar um elemento novo em uma carga horária limitada. Como um caminho para superar o desafio, foi proposto pelo grupo inserir o jogo DR nos espaços formativos dos educadores do SENAC, a exemplo de oficinas, reuniões pedagógicas e eventos institucionais para que, sendo conhecido e avaliado por outros grupos, a exemplo dos professores do Ensino Médio Técnico e de outros cursos de educação profissionalizante, alternativas sejam pensadas em termos de planejamento e adequação das propostas curriculares para tratar de temas sociais transversais.

O termo Plano Coletivo do Trabalho Docente (PCTD) foi bastante mencionado e tem como objetivo o planejamento para as aulas. 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 que se sobressaia em relação à típica fragmentação curricular tradicional, expressa em grades curriculares centradas em disciplinas que apresentam pouca ou nenhuma integração para além de fazer 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, realizada de dois em dois anos, e a carga horária para trabalhar muitos conteúdos em alguns cursos técnicos.

Os profissionais devem buscar avaliar os currículos de modo a pensar os elementos pertinentes ao trabalho com o jogo

Para a aplicação do jogo DR, os profissionais sugerem sua utilização 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 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 forma eficaz.

Os relatos 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. Evidenciaram que parte significativa das alunas dos cursos profissionalizantes em que os participantes atuam estão buscando qualificação para inserção no mercado de trabalho. Uma das participantes relatou identificar, no cotidiano de suas práticas, que muitas discentes buscam essa inserção visando autonomia financeira para sair de relacionamentos abusivos.

Considerando a possibilidade de o jogo mobilizar debates sobre um tema que é parte da realidade de muitas pessoas e de parte dos alunos, como revelado no relato de P2, os resultados evidenciaram que os profissionais julgam importante ter um suporte por parte da instituição para lidar com possíveis demandas que venham a emergir a partir da abordagem de um tema complexo como a violência. Os participantes evidenciaram a percepção de que, para a implantação de um jogo, deve existir formação e apoio para que os educadores possam utilizar as potencialidades da ferramenta e estejam aptos a lidar com possíveis conflitos que a abordagem social do jogo pode suscitar. 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.

O enfrentamento da violência nas relações afetivo-sexuais requer a integração 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 para a estruturação do ensino profissionalizante no que diz respeito 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, fica 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, como ocorre nos jogos. Assim, compreende-se o jogo não como uma estratégia de mediação de conflitos, mas como um possível caminho para colocar em debate um tema socialmente relevante e comumente invisibilizado nos espaços de educação formal e não formal.

O jogo como meio de comunicação pode promover reflexão e descontração mesmo em assuntos mais complexos, como a violência de gênero, produzindo comunicação participativa, diálogo, livre expressão e protagonismo dos sujeitos, levando a novas descobertas, sentimentos e embates discursivos. Ou seja, o jogo proporciona democracia, 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).

Ao final da discussão em grupo, a facilitadora guiou a criação de um mapa mental que sintetizasse a discussão dos participantes acerca da aplicação do jogo DR no cotidiano da instituição. A Figura 4 apresenta a construção do grupo nessa etapa da OTC.

Figura 4 – Mapa mental de proposta de aplicação do jogo DR construído pelos participantes da OTC (2022)



Fonte: Autoras, registros da OTC.

A partir dos resultados alcançados, foi elaborado um infográfico. Trata-se de um conteúdo de caráter explicativo que reúne informações verbais e visuais, com o objetivo de difundir informações sobre o tema, de maneira a torná-lo de fácil compreensão, de modo a difundir a experiência e os conhecimentos construídos no cenário do estudo. A escolha se deu por conta da objetividade e da facilidade de entendimento, tanto entre os profissionais (em reuniões pedagógicas) quanto na apresentação do jogo em sala de aula, comunicações internas (*newsletter*) ou divulgações em painéis na biblioteca.

O infográfico foi estruturado a partir de desenhos e falas dos participantes durante a partida realizada. A estrutura do texto buscou ao máximo se relacionar com o cotidiano das pessoas, pois muitos escolhem textos curtos e de fácil compreensão para que possam chegar ao seu alvo final de uma maneira mais rápida. Infográfico é algo criativo, espera-se, com esta iniciativa, facilitar o entendimento concreto de todos que almejam compreender e utilizar o jogo DR na realidade do ensino profissionalizante da instituição. A seguir, a Figura 5 apresenta o infográfico elaborado a partir dos resultados alcançados.

Figura 5 – Aplicação do jogo DR nas práticas educativas do Senac-SPC, 2022

VAI ROLAR "DR" SIM!

JOGO DR: COMO POSSO APLICAR O NAS MINHAS PRÁTICAS EDUCATIVAS?

O jogo DR é uma proposta de abordagem lúdica da violência nas relações afetivo-sexuais entre adolescentes. Trata-se de um produto de pesquisa científica, testado e avaliado junto a adolescentes de 14 a 19 anos. Ele chegou no SENAC/SBC, conhea um pouco mais!

EM SINTONIA COM O ODS 5, PARA ALCANÇAR A IGUALDADE DE GÊNERO, É NECESSÁRIO PENSARMOS FORMAS DE ENFRENTAMENTO DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM TODOS OS ESPAÇOS SOCIAIS!

THE GLOBAL GOALS

VIOLENCIA DE GÊNERO:
PRECISAMOS FALAR SOBRE ISSO!

Acomete diferentes gerações e classes sociais. É reconhecida mundialmente como um problema social e de saúde pública devido a sua magnitude e aos impactos na saúde, no desenvolvimento e na qualidade de vida. (OPAS/OMS, 2021).

A violência nas relações afetivo-sexuais é um tipo de violência de gênero, por estar amparada em desigualdades de gênero, que ditam comportamentos e atitudes que repercutem nas relações sociais.

ESCOLA:
ESPAÇO ESTRATÉGICO!

Importante papel no desenvolvimento e implementação de estratégias de enfrentamento da violência, pois podem contribuir para a aquisição de competências e habilidades para o estabelecimento de relacionamentos saudáveis e práticas não violentas na resolução de conflitos.

DR:
O JOGO!
COMO USAR NAS MINHAS PRÁTICAS?

O DR é um jogo de cartas simples, as partidas não exigem intervenção ou orientação do educador, mas também pode ser usado como parte integrante de uma estratégia educativa planejada pelo/a professor/a.

FAVORECE:

- INTERAÇÃO
- COMUNICAÇÃO PARTICIPATIVA
- REFLEXÃO CRÍTICA
- PROTAGONISMO
- RESPONSABILIDADE COMPARTILHADA
- LIVRE EXPRESSÃO
- EMOÇÕES

Relatos

- **DR descartando necessidade de intervenção:**
"O jogo tem um tema importante, que muitas das vezes que não é falado dentro de casa. Muitos alunos sofrem preconceitos por questões de gênero. O fato de se abrir um pouco já ajuda a entender o que o alunos precisa".
- **Interação e leveza para abordar um tema complexo:**
"O jogo conecta as pessoas[...] uma ideia do jogo como meio de conexão, de repente trazer estes assuntos de forma leve e falar de relacionamentos".
"Eu esperava algo burocrático, um jogo muito cheio de regras[...]Pensei... meu Deus vou me expor horrores aqui... Mas 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 divertido, porque é bem de buenas jogar, foi bem legal!"
- **O lúdico mobilizando emoções**
"foi super divertido, foi super gostoso a gente riu, agente brincou e no final a gente conseguiu falar dos assuntos de forma leve"
" Foi leve e gerou muita felicidade e alegria, achei muito legal mesmo"

Nós testamos o jogo DR com docentes do SENAC/SBC, veja alguns relatos!

ONDE O DR PODE ESTAR NO SENAC?

- BIBLIOTECA
- SALAS DE AULAS
- ORIGINAIS DE PRÁTICAS
- ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA
- QUALIFICAÇÃO DE DOCENTES
- ESPAÇOS DE DISSUSSÃO CURRICULAR (ENSINO MÉDIO E ENSINO PROFISSIONALIZANTE)

* PÚBLICO-ALVO: PESSOAS COM IDADE ACIMA DE 14 ANOS

REFERÊNCIAS:

APÓIO: USCS, FAPESP, CNPq, senac

ASSIM COMO NO JOGO, NA INTERAÇÃO, CADA PRÁTICA ENVOLVE DESAFIOS, MAS SE JÁ FOI DADA A LARGADA!

START

Fonte: Autoras.

Considerações finais

O jogo se apresentou como ferramenta para uma abordagem leve, possibilitando a interação e a demonstração de emoções nos participantes, além de promover o debate e a reflexão sobre o tema e sua inserção nas práticas educativas desenvolvidas no âmbito do ensino profissionalizante.

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

O jogo DR consiste em um produto educacional voltado a adolescentes. Foi desenvolvido previamente ao presente estudo, como um produto de pesquisa, idealizado, prototipado e validado junto a esse público-alvo, de modo que, ao recrutar os participantes do presente estudo, por meio de convite aberto, esperava-se alcançar majoritariamente os educadores que atuam no ensino médio. Contudo, em razão do convite aberto, participaram da coleta de dados educadores de cursos profissionalizantes que atuam majoritariamente com estudantes adultos. Essa particularidade foi cuidadosamente analisada ao longo das oficinas, com a aplicação pela primeira vez do jogo junto a um grupo de educadores que lidam com estudantes também adultos.

Os resultados evidenciaram que a linguagem voltada para adolescentes não se apresentou como limitação para os participantes, que avaliaram essa característica como um elemento que confere mais ludicidade às partidas, por permitir assumir um personagem de outra geração. Ainda em relação ao público-alvo do jogo, neste estudo os participantes recomendaram a utilização do jogo como produto educacional para a abordagem da equidade de gênero e da prevenção da violência em todos os espaços formativos da instituição, incluindo o ensino médio e o profissionalizante, e também como mediador de espaços formativos dos colaboradores. O resultado obtido com o jogo entre os profissionais despertou uma nova possibilidade de jogar não só com o público jovem, mas de faixa etária mais avançada, devido à 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 adolescentes e profissionais, ele pode ser ampliado para outros públicos, para que, junto com os professores, possam auxiliar as diferentes faixas etárias na abordagem de temas cotidianos que envolvem os relacionamentos interpessoais, antecipando de uma maneira lúdica situações com as quais os profissionais se deparam em suas relações cotidianas, 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 conduzida no recesso de aula dos alunos, com uma programação de desenvolvimento educacional por meio de oficinas, palestras, rodas de conversa, entre outras atividades. Em 2023, o jogo DR foi uma das oficinas realizadas na biblioteca nesse período, com 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, T.; LIMA, A. 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.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- CARIDADE, S.; MACHADO, C. 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.
- FONSECA, R. M. G. S. da; AMARAL, M. A. Reinterpretação da potencialidade das oficinas de trabalho crítico-emancipatórias. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, DF, v. 65, n. 5, p. 780-787, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v65n5/10.pdf>. Acesso em: 2 set. 2022.
- FONSECA, R. M. G. S. da; LOURENÇO, R. G.; FORNARI, L. F.; SANTOS, D. 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, R. M. G. S. da; OLIVEIRA, R. N. G. de; FORNARI, L. Práticas educativas em direito sexuais e reprodutivos: a oficina de trabalho crítico-emancipatório de gênero. **PROENF – Atenção Primária e Saúde da Família**, ciclo 6, v. 1, 2018.
- FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2002.
- FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **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, P. **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, P. **Extensão ou comunicação**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- MALUF, Â. C. M. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis: Vozes, 2008.

MINAYO, M. C. de S; ASSIS, S. G.; NJAINE, K. (org.). **Amor e violência**: um paradoxo das relações de namoro e do “ficar” entre jovens brasileiros. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011.

OLIVEIRA, C. C. de; COSTA, J. W. de; MOREIRA, M. **Ambientes informativos informatizados de aprendizagem**: produção e avaliação de software educativo. Campinas: Papirus, 2001.

OLIVEIRA, R. N. G. 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, Rebeca Nunes Guedes de; CARDOSO, João Batista Freitas; PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; HUERTAS, Elisa Maria Curci Grec; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. “É muito a nossa cara!” Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência. **Contracampo**, Niterói, v. 42, n. 2, p. 01-23, maio/ago, 2023. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v42i2.57892>. Acesso em 01 jun 2024.

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

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Devastadoramente generalizada: 1 em cada 3 mulheres em todo o mundo sofre violência**. 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.

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=446846EED395097D849EDF14C69BFA00?sequence=3. Acesso em: 2 set. 2022.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Violência contra as mulheres**. 2016. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topics/violence-against-women>. Acesso em: 1 set. 2022.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE. **Violência contra as mulheres**. 2017. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topics/violence-against-women>. Acesso em: 1 mar. 2021.

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