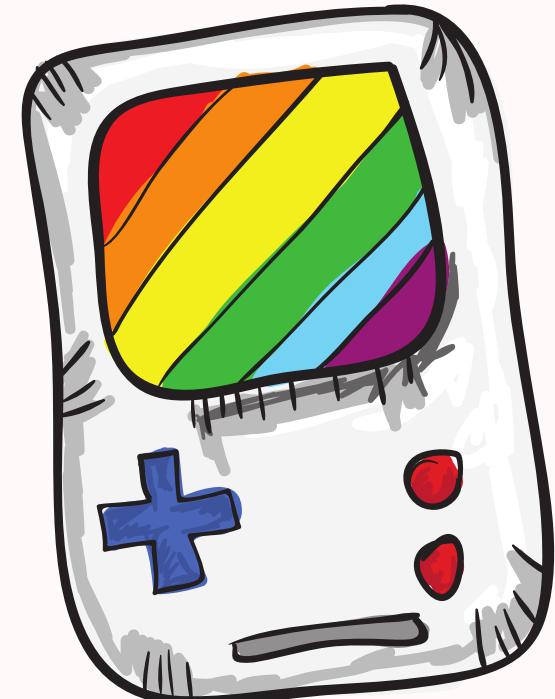


DISCUTINDO GÊNERO E SEXUALIDADE POR MEIO DE HQ'S E JOGOS ELETRÔNICOS:

**UM GUIA DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA
EDUCADORES**

**AUTORA: MICHELE RODRIGUES TEIXEIRA
ORIENTADOR: NEMÉSIO FREITAS DUARTE FILHO**



Sumário



APRESENTAÇÃO / 5
FICHA TÉCNICA DO PRODUTO / 6
INTRODUÇÃO / 7
ESTRUTURA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA / 15
ORIENTAÇÕES GERAIS/ 16
AULA 1 – GÊNERO COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL / 17
AULA 2- GÊNERO COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL / 27
AULA 3 – A NORMA HETEROSEXUAL / 33
AULA 4 – DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO NO MUNDO GAMER E NA VIDA REAL / 47
AULA 5 – DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO NO MUNDO GAMER E NA VIDA REAL / 54
CONSIDERAÇÕES FINAIS / 60
REFERÊNCIAS / 61
REFERÊNCIAS DAS IMAGENS/ 62
APÊNDICE – SLIDES DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA/ 63

Mini Currículo da Autora

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica-ProfEPT no Instituto Federal de São Paulo – Campus Sertãozinho. Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar – 2016). Atualmente trabalha na Coordenadoria Sociopedagógica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo.



**Michele
Rodrigues
Teixeira**

Mini Currículo do Orientador

Doutor em Ciência (Ciência da Computação) pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC/USP), com ênfase em Aprendizagem Móvel. Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Lavras – UFLA, possui mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG.

Atualmente é Professor no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), campus Sertãozinho. É Professor do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP).



**Nemésio
Freitas Duarte
Filho**

APRESENTAÇÃO

Este produto educacional apresenta a sequência didática intitulada "Discutindo Gênero e sexualidade por meio de uma sequência didática: histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos como recurso pedagógico rumo à formação integral", desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica-ProfEPT, na instituição associada (IA) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo-IFSP.

O objetivo desta sequência didática é contribuir para a formação integral dos estudantes, a partir da reflexão sobre os gêneros e as sexualidades como construções históricas e sociais, produzidas e reproduzidas no âmbito da cultura e da história, diariamente perpetuadas em todas as instâncias sociais.

Pretende-se também motivar educadores a elaborarem aulas lúdicas, de forma a aproximar o cotidiano, o interesse e o universo cultural dos estudantes aos conhecimentos científicos, fomentando a reflexão e análise dos inúmeros significados, padrões e estereótipos relativos a gênero e sexualidade contidos nas histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos.

BOA LEITURA!

FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

Título

Discutindo Gênero e sexualidade por meio de HQ's e jogos eletrônicos: um guia didático-pedagógico para educadores

Autores

Michele Rodrigues Teixeira

Orientador

Nemésio Freitas Duarte Filho

Público-Alvo

Professores das Áreas de Ciências Humanas e Biológicas

Categoria deste Produto

Ensino

Finalidade

Propor uma abordagem lúdica para trabalhar em sala de aula a temática sobre gênero e sexualidade, por meio de HQ's e jogos eletrônicos

Origem do Produto

O produto foi avaliado por três professores doutores, que compuseram a Banca de defesa da dissertação.

Divulgação

Por meio digital

Idioma

Português

Origem do Produto

Origem do Produto Dissertação de Mestrado intitulada "Discutindo Gênero e sexualidade por meio de uma sequência didática: histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos como recurso pedagógico rumo à formação integral", desenvolvida no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT), na Instituição Associada – IA Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo-IFSP

Disponibilidade

Irrestrita, mantendo-se o respeito à autoria do produto, não sendo permitido uso comercial por terceiros.

Local / Ano

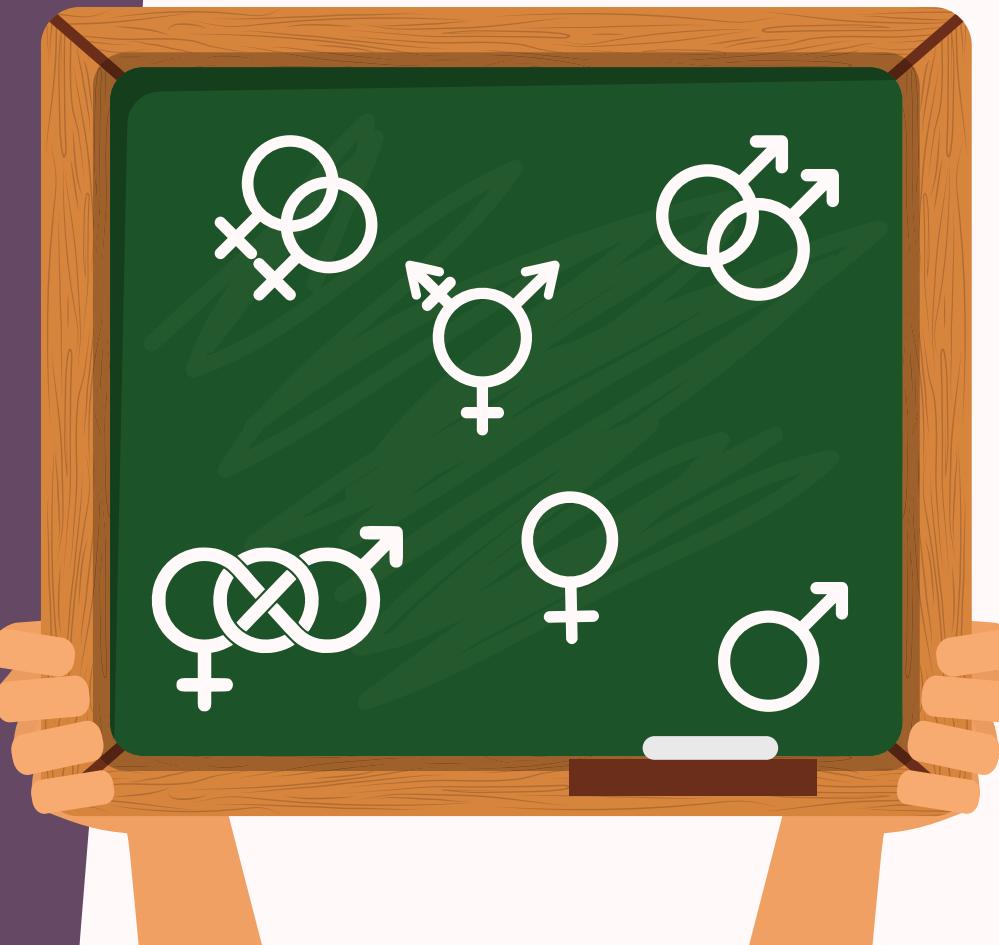
Sertãozinho / 2021

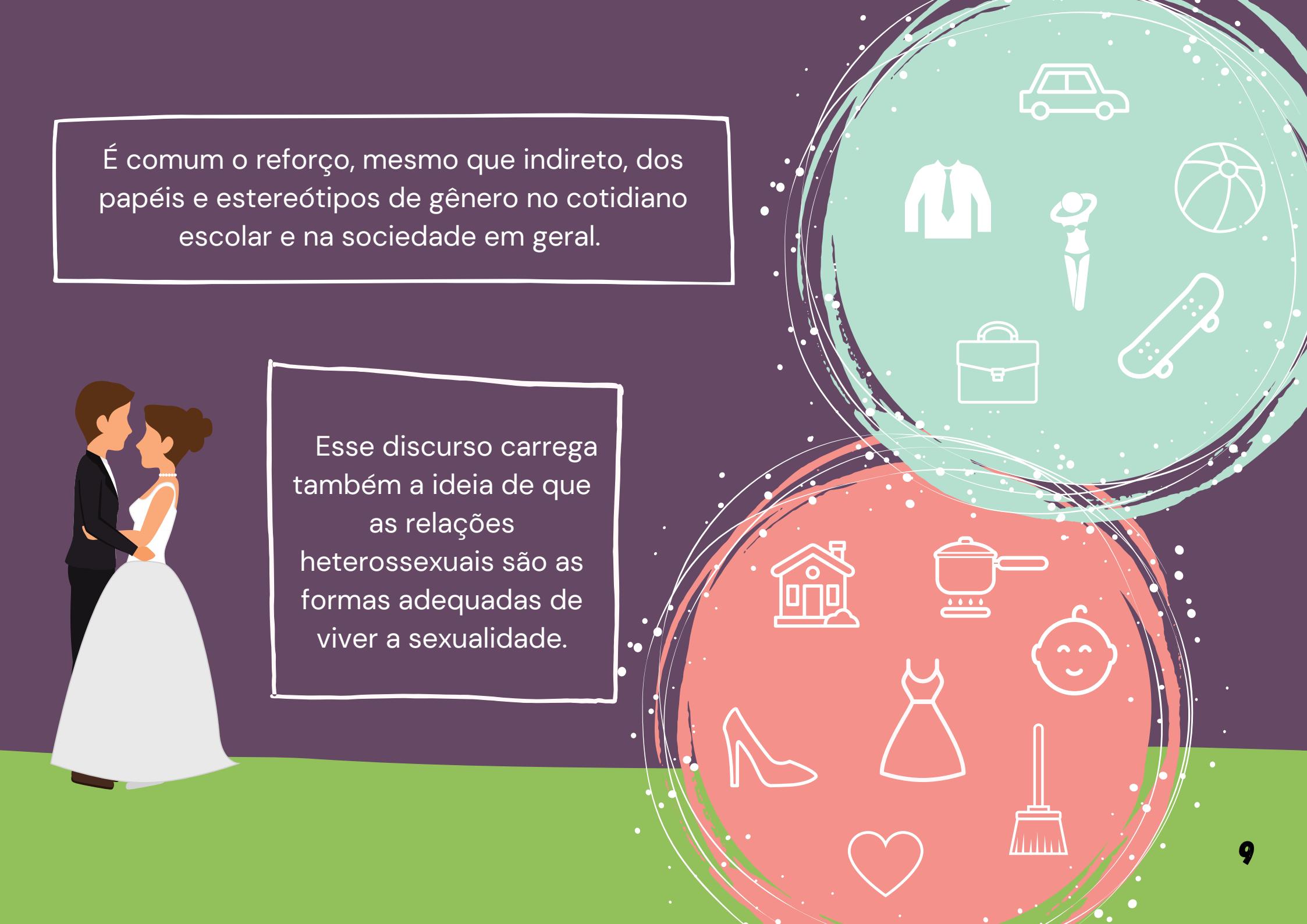
INTRODUÇÃO



A abordagem dos temas gênero e sexualidade encontra desafios e barreiras a serem superadas no ambiente escolar. Os mitos, tabus, estereótipos e preconceitos existentes na sociedade, permeiam também a escola e interferem diretamente nas relações entre os estudantes, professores, e demais funcionários. Louro (2000) aponta que a escola tanto reflete as noções de gênero e sexualidade vigentes na sociedade, como também as produz.

Através do currículo, da escolha dos conteúdos, dos materiais, das relações interpessoais, entre outros exemplos, a escola contribui para a formação de identidades, apontando comportamentos, concepções e atitudes, além de classificar e punir o que for considerado fora do padrão (LOURO, 2000; MEYER, 2003).





É comum o reforço, mesmo que indireto, dos papéis e estereótipos de gênero no cotidiano escolar e na sociedade em geral.

Esse discurso carrega também a ideia de que as relações heterossexuais são as formas adequadas de viver a sexualidade.





Nesse sentido, torna-se necessário estimular reflexões sobre as origens do que é considerado “normal” e “natural”, sobre os padrões e imposições culturais que moldam as sexualidades, as relações hierárquicas de gênero e as dinâmicas sociais.



MÍDIA, GÊNERO E SEXUALIDADE

As questões relativas a gênero e sexualidade, além de permearem a educação e a escola, encontram-se presentes também em outros espaços, como por exemplo na política, na saúde e na mídia.



De acordo com Kellner (2001), assim como a escola, a mídia desempenha importante função socializante e cultural, disseminando papéis e modelos, valorizando certas formas de existir enquanto desvaloriza determinados grupos e comportamentos.

Louro (2008) também ressalta a importância da mídia no processo de socialização, pois dita o modo como devemos andar, nos vestir, nos comportar, o que consumir, o que comer, como se apresentar em uma entrevista de trabalho, entre outros.





Por se tratar de um contexto cultural próximo aos adolescentes, é interessante pensar nas produções midiáticas como formas contextualizadas e motivadoras de se abordar as temáticas relativas a gênero e sexualidade em sala de aula.

É necessário “estabelecer uma intimidade entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos” (FREIRE, 2002, p.15).

Devido à proximidade dos jovens com os conteúdos midiáticos, e considerando o potencial pedagógico destes, propõe-se neste trabalho o desenvolvimento de um produto educacional (PE) em forma de sequência didática (SD) que fomente a discussão sobre gênero e sexualidade de forma adaptada ao universo cultural dos estudantes, utilizando o contexto dos quadrinhos e dos jogos eletrônicos para abordar questões relacionadas à estereótipos e preconceitos em relação à gênero e sexualidade, a fim de oportunizar a desnaturalização de discursos e a compreensão histórica e social que perpassa essa discussão.



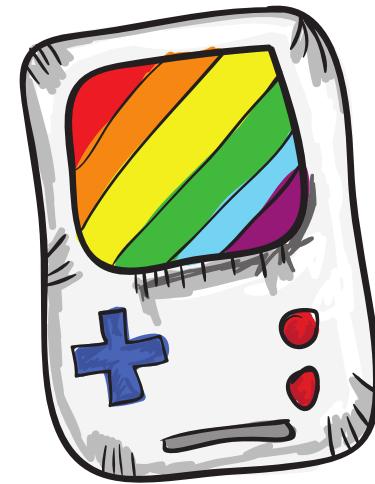
ESTRUTURA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA



Gênero como
construção social



A norma
heterossexual



Discriminação e
preconceito no mundo
gamer e na vida real



ORIENTAÇÕES GERAIS

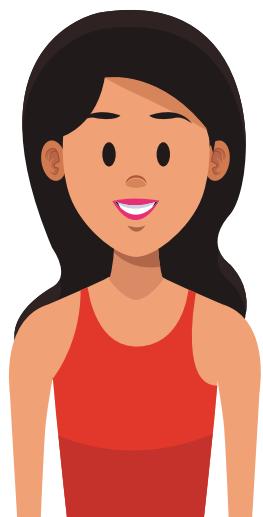


Este material possui um apêndice contendo os slides que compõe a sequência didática, os quais podem ser acessados na íntegra no próprio repositório da eduCAPES. As atividades e textos aqui apresentados, têm o objetivo de acrescentar e enriquecer as informações contidas nos slides.

A sequência didática busca inspirar e auxiliar profissionais da educação que pretendam desenvolver a temática gênero e sexualidade de forma lúdica, utilizando mídias de alta popularidade e aceitação entre os jovens, como os jogos eletrônicos e as histórias em quadrinhos.

As referências das imagens podem ser encontradas ao final deste material, e estão identificadas por números ao longo do texto.

Este produto educacional pode ser aplicado em formato presencial ou remoto, além de poder ser adaptado para outras séries do Ensino Médio e até mesmo do Ensino Fundamental, de acordo com os interesses e objetivos do educador, seu contexto escolar e público-alvo. Os personagens, jogos e HQ's escolhidos para ilustrar e desenvolver a temática também podem ser alterados, a depender dos interesses pessoais dos alunos.



GÊNERO COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL



OBJETIVOS

- Abordar introdutoriamente o conceito de gênero como construção social;
- Analisar a representação de masculinidade e feminilidade de personagens de jogos eletrônicos;
- Verificar como os jogos eletrônicos podem reforçar ou ressignificar estereótipos e papéis de gênero;
- Apresentar exemplos de jogos que buscam alterar a representação de gênero estereotipada.
- Promover a desnaturalização dos papéis e estereótipos de gênero



GÊNERO COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL



TEMPO

2 aulas



CONTEÚDO

- Construção social
- Gênero
- Sexo
- Estereótipo
- Objetificação



RECURSOS

- Computador
- Caixa de som
- Vídeos
- Imagens



AVALIAÇÃO

- Participação
- Atividade no Padlet



1^a AULA – GÊNERO COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL



1^a AULA: PROBLEMATIZAÇÃO

Apresente layouts de sites de jogos online voltados ao público masculino e feminino. Inicie uma discussão sobre as diferenças de enredo e objetivos desses jogos (slides 4, 5, 6 e 7 - Apêndice).

Frequentemente, os jogos voltados às meninas incluem moda, maquiagem, cuidados com animais, casamento e o preparo de alimentos. Já os jogos "de menino", geralmente exploram temáticas como lutas, carros, esportes, tiros e guerras.



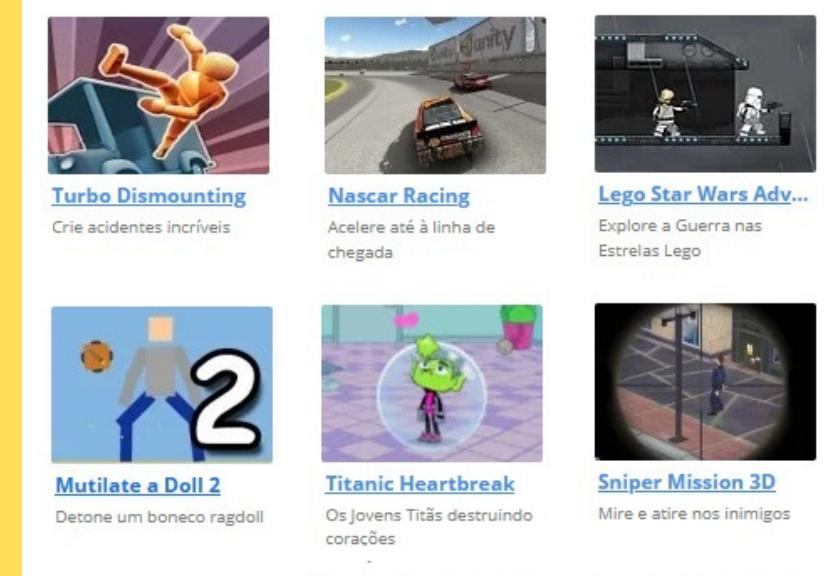
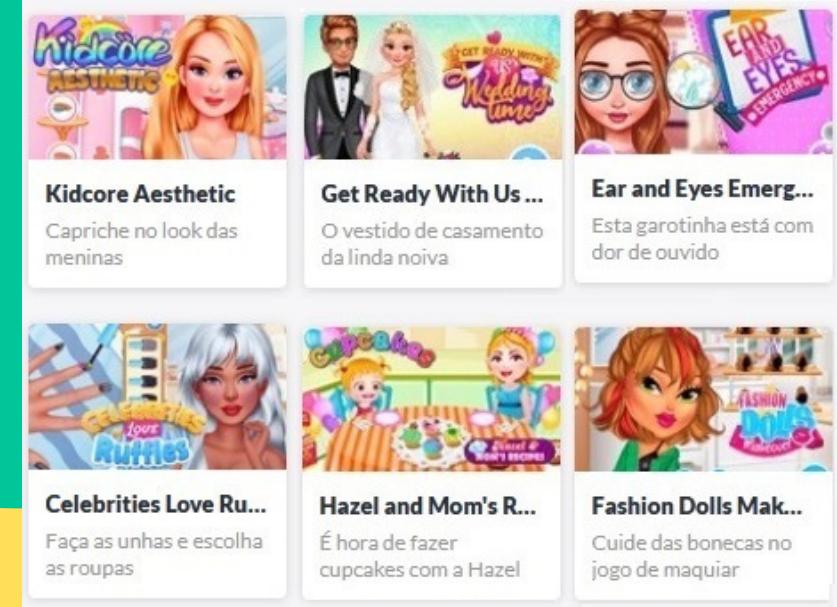
PERGUNTAS DISPARADORAS

Por que alguns jogos são considerados de menina e outros de menino? Quais são as diferenças entre esses jogos?

Meninas nascem gostando de moda, maquiagem e casamento?
Meninos nascem gostando de luta, carros e guerra?

Por que os jogos de menina estão relacionados à cuidados com a casa e corpo, ao casamento, e a bebês?

Espera-se que meninas e meninos tenham gostos e atitudes diferentes?
Alguém sai perdendo com isso?



1^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Diferencie os conceitos sexo e gênero e estimule os estudantes a discutirem as normas e papéis de gênero que percebem na sociedade (slides 8 e 9 - Apêndice).

SEXO



está relacionado às diferenças anatômicas e fisiológicas que definem os corpos masculino, feminino ou intersexual (órgão genital, hormônios, genes e morfologia)



GÊNERO

diz respeito às diferenças sociais e culturais entre homens e mulheres. Está ligado à noções socialmente construídas de masculinidade e feminilidade

O sexo é definido biologicamente tomando como base a genitália, cromossomos sexuais e hormônios. Está relacionado às diferenças anatômicas e fisiológicas que definem os corpos masculinos e femininos (órgão genital, hormônios, os genes e a morfologia).

Falar de gênero não é uma tentativa de substituir o sexo, não significa dizer que não existem homens e mulheres. Gênero existe pra mostrar que o que entendemos como homem e mulher, precisa de uma interpretação cultural

Apesar da padronização dos corpos em masculino e feminino, existem variações biológicas que são conhecidas como estados intersexuais, os quais possuem variações na anatomia sexual ou reprodutiva (variações genitais, reprodutivas, hormonais ou cromossômicas).

Desde o momento em que nascemos, aprendemos por regras sociais (que são passadas por meio da família, escola, religião, medicina, entre outros) o que o nosso gênero deve ou não fazer/gostar. Um conjunto de normas e regras são criados para determinar os comportamentos e atitudes que serão socialmente aceitos para homens e mulheres. .

1^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Por que o gênero é uma construção social? (slides 10 e 11 - Apêndice).



4



5



6

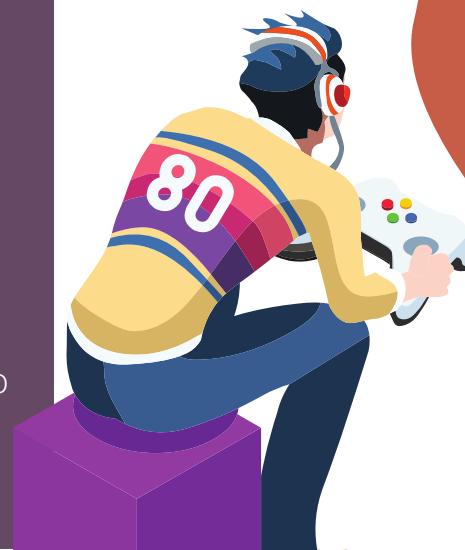
O Azul era considerado um tom mais delicado e apropriado para as meninas.

Em séculos passados, o rosa era considerado uma cor masculina, por ser forte e lembrar a cor do sangue das guerras. Os meninos pequenos também usavam vestidos.

Ser um homem de prestígio, na Europa, em 1700, era usar perucas volumosas, roupas com babados e laços, pó de arroz no rosto e até salto alto. Hoje em dia isso nos remete ao feminino não é mesmo?

A ideia do que é ser um homem ou uma mulher se altera com o tempo na medida em que a cultura se transforma. É assim que os papéis de gênero passam a definir que, na sociedade, homens devem desempenhar determinadas tarefas, bem como ter atitudes, hábitos, posturas e condutas, e mulheres outras

Aproveite este momento para introduzir o conceito de ESTEREÓTIPO e relacionar a temática aos jogos eletrônicos. Quais estereótipos os estudantes percebem nesta mídia?



Por exemplo, as meninas são incentivadas a serem passivas, frágeis, dependentes e todos os brinquedos e jogos infantis reforçam o seu papel de mãe e dona de casa.

Os jogos para os meninos envolvem bola, carrinho, esportes, armas, guerra e são incentivados a serem fortes, independentes e valentes.

1^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Após a discussão anterior,
introduza os conceitos
CISGÊNERO E TRANSGÊNERO
(slide 12 - Apêndice)

Há um espectro de variações entre os gêneros feminino e masculino e por este motivo, há quem se identifique como não binário. Esse termo engloba todas as identidades que não se identificam completamente nem como homem, nem como mulher.

A identidade de gênero tem a ver com qual gênero você se identifica. Um indivíduo biologicamente macho pode se identificar com o gênero masculino ou feminino e uma pessoa biologicamente fêmea, também pode se identificar com qualquer um dos dois gêneros ou com nenhum deles.



O corpo intersexual também não se enquadra nessa divisão binária, pois pelos cromossomos, anatomia ou hormônios, não corresponde ao que seria considerado o corpo de um homem ou de uma mulher.

Para além do binarismo
masculino x feminino...



1^a AULA: DESENVOLVIMENTO

**Apresente a personagem transgênero
Hainly Abrams, do jogo Mass Effect
Andromeda (slide 12 - Apêndice)**



7

**HAINLY ABRAMS – MASS
EFFECT ANDROMEDA
MULHER TRANSGÊNERO**

No lançamento do jogo, a desenvolvedora BioWare – sofreu diversas críticas pela forma como retratou a personagem e consequentemente a vivência de pessoas trans.

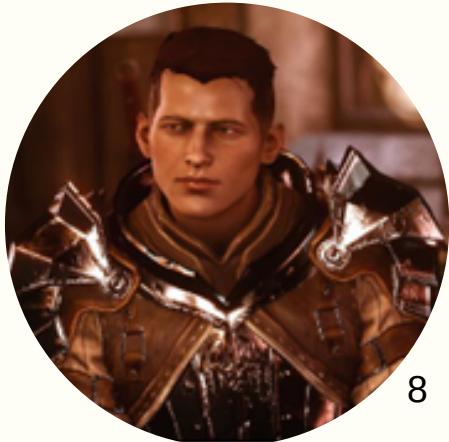
Em um de seus primeiros diálogos no jogo, Hainly contava detalhes pessoais de sua vida, expondo o nome que usava antes da transição de gênero (deadname), o que pode ser algo delicado para muitas pessoas transgênero. (Heringer, Pimenta, Ferreira, Domingues, 2019)

Após a polêmica, a desenvolvedora se retratou em seu Twitter, reconhecendo que a inclusão da personagem não foi de forma bem pensada e cuidadosa e se comprometeu a alterar as falas da personagem (Heringer, Pimenta, Ferreira, Domingues, 2019)



1^a AULA: DESENVOLVIMENTO

**Apresente o personagem
transgênero Krem, do jogo Dragon
Age Inquisition (slide 12 - Apêndice).**

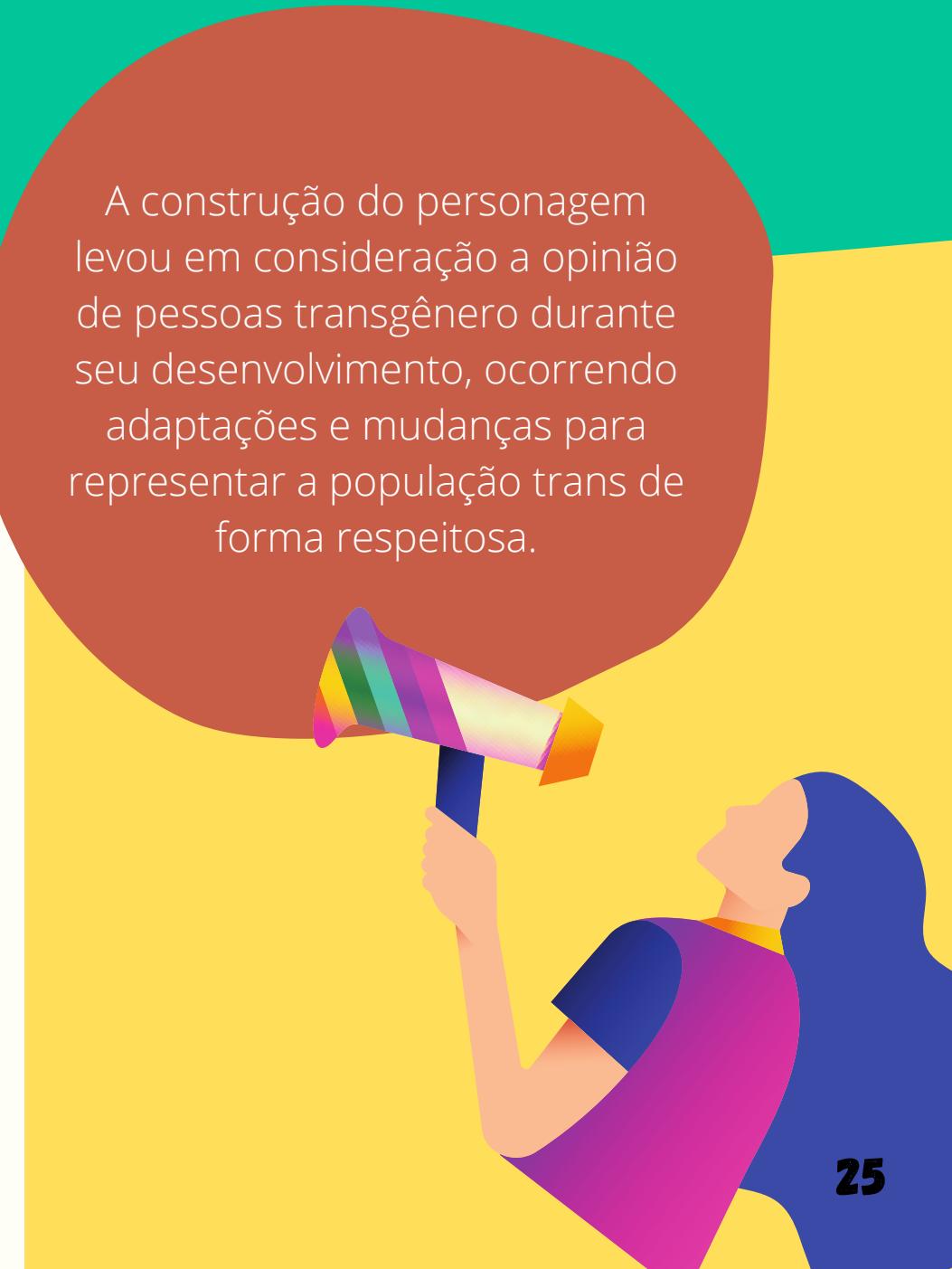


**KREM –DRAGON AGE
INQUISITION
HOMEM TRANSGÊNERO**

8

A desenvolvedora Bio-ware foi mais cuidadosa ao inserir este personagem. A identidade de gênero de Krem fica subentendida após uma conversa, com outro personagem, sobre binders - uma peça usada para esconder os seios. O jogo oferece 4 opções de diálogo para escolher. De forma estratégica, esses diálogos incluem perguntas que costumam gerar desconforto às pessoas trans, pois trata-se de uma oportunidade de, além de retratar situações cotidianas que as pessoas trans vivenciam, educar o público ao disponibilizar respostas coerentes (Heringer, Pimenta, Ferreira, Domingues, 2019).

A construção do personagem levou em consideração a opinião de pessoas transgênero durante seu desenvolvimento, ocorrendo adaptações e mudanças para representar a população trans de forma respeitosa.



**1^a AULA:
FECHAMENTO –
DISCUSSÃO EM GRUPO
(SLIDE 13 – APÊNDICE)**

Estimule os estudantes a discutirem as questões abaixo e organize a socialização das respostas.

1

QUANDO PENSAMOS EM REPRESENTATIVIDADE, BASTA APENAS ADICIONAR PERSONAGENS TRANS AOS JOGOS?

2

É PAPEL DO PÚBLICO JOGADOR REIVINDICAR MELHORIAS EM RELAÇÃO AOS PERSONAGENS E ENREDOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS? POR QUE?

3

QUAL É A RESPONSABILIDADE DAS EMPRESAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS EM RELAÇÃO AO CONTEÚDO QUE PRODUZEM?



2^a AULA – GÊNERO COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL



2^a AULA: PROBLEMATIZAÇÃO

Apresente o vídeo ao lado e estimule uma discussão sobre a representação do gênero masculino e feminino nos jogos eletrônicos (slides 15 e 16 - Apêndice).

Esta roupa está adequada para uma luta?

<https://youtu.be/N6 hx P4rmQ>



9



PERGUNTAS DISPARADORAS

O que uma roupa de luta deve proporcionar?

- proteção
- mobilidade

Por que muitas personagens femininas são representadas dessa forma?

É comum encontrarmos personagens femininas com roupas que estão fora do contexto do jogo? E personagens masculinos?

Quais estereótipos de gênero são possíveis de serem identificados nos jogos eletrônicos?

Aproveite a discussão para apresentar o significado do conceito **OBJETIFICAÇÃO** (slide 17 - Apêndice).

A objetificação nos jogos eletrônicos faz com que o público enxergue prioritariamente a satisfação sexual em relação às personagens femininas, ocorrendo excessiva ênfase no corpo e pouco destaque em qualidades como inteligência, força, habilidades para resolver problemas, entre outros.

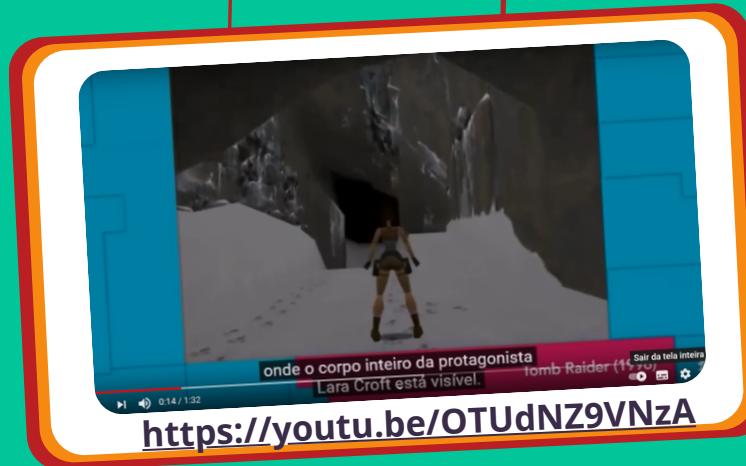


A objetificação do corpo feminino pode ser observada para além dos jogos eletrônicos?

28

2^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente os vídeos ao lado e promova uma discussão sobre as diferenças no enquadramento de câmera dos personagens masculinos e femininos nos jogos eletrônicos (slides 18 e 19 - Apêndice).



PARA REFLETIR...

Esse tipo de enquadramento passa qual imagem sobre as personagens femininas?

A quem interessa que as personagens femininas apareçam em roupas sexys e em poses sensuais?

A sexualização de personagens femininas é sobre projetá-las, vesti-las e enquadrá-las de maneira a serem sexualmente atraentes aos jogadores.



10

Muitos jogos apresentam uma visão de corpo inteiro das personagens femininas, o que, em muitos casos, não ocorre com os personagens masculinos. Esse tipo de enquadramento pode comunicar que a personagem é um objeto sexual, o qual existe para que os jogadores "desfrutem da visão".

Historicamente, o mundo dos jogos eletrônicos foi considerado um terreno masculino, assim, se presume que os jogadores são em sua maioria homens heterossexuais.

2ª AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o vídeo ao lado, referente ao enredo "Donzela em perigo", e problematize os estereótipos de gênero contidos neste tipo de jogo (slide 20 - Apêndice)



A screenshot from Super Mario World showing Mario rescuing Princess Peach from Bowser's castle. The screen shows a landscape with a blue sky, green ground, and a large castle in the background. Mario is on the ground, and Princess Peach is hanging from a chain above him. The score at the top of the screen is 8500.

<https://youtu.be/Jzg5RLXgQds>

Donzela em Perigo é um recurso de enredo em que uma personagem feminina é colocada em uma situação de perigo, da qual ela não pode escapar sozinha, e deve ser resgatada por um personagem masculino, sendo este, com frequência, o incentivo ou motivação central para a jornada do protagonista.



Você conhece outros jogos que exploram a narrativa da donzela em perigo?



**SUPER MÁRIO WORLD
É UM EXEMPLO DE
JOGO QUE DESENVOLVE
A NARRATIVA DA DONZELA
EM PERIGO, POIS A PRINCESA
PEACH É SEQUESTRADA PELO BOWSER
E O OBJETIVO DO PERSONAGEM MÁRIO É RESGATÁ-LA.**

2ª AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o vídeo ao lado e estimule uma discussão sobre a importância de haver exemplos positivos de personagens femininas nos jogos eletrônicos (slides 21, 22, 23, 24 e 25 - Apêndice)



12

Ellie é uma personagem fictícia da franquia de jogos eletrônicos The Last of Us, da Naughty Dog.

A personagem foi bem recebida pelos críticos e seu destaque encontra-se em sua força e na complexidade de sua personalidade. Ellie é lésbica e subverte o estereótipo de donzela em perigo.

Nadine Ross



13

A mídia produz e veicula ideias do que é feminino, masculino, dos padrões de beleza, do ideal de corpo belo, das práticas sexuais aceitáveis e esse discurso produz efeitos sobre os sujeitos, seus comportamentos e relações sociais. Porém, recentemente, os discursos e estratégias dos meios de comunicação sofreram alterações ao incorporarem as transformações reivindicadas por diversos movimentos sociais, visando novos valores e a ressignificação de práticas e comportamentos.

A video player interface with a red border. On the left is a still from a game showing a female character in a leather jacket. On the right is a video frame of a woman speaking. Below the video player is a link:

<https://youtu.be/5M2qBKftGGY>

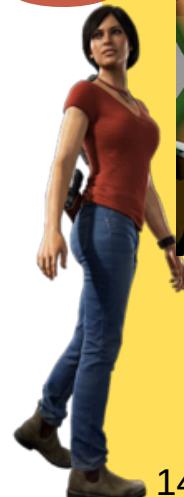


Uma dessas alterações, foi a evolução gráfica da personagem Lara Croft



15

Chloe Frazer



14

Para saber mais:
<https://www.aficionados.com.br/lara-croft-evolucao/>

31

2^a AULA: FECHAMENTO

Finalize a aula e oriente os em
estudantes a realizarem a seguinte
atividade:

1

SEPARAR OS ESTUDANTES EM GRUPOS;

2

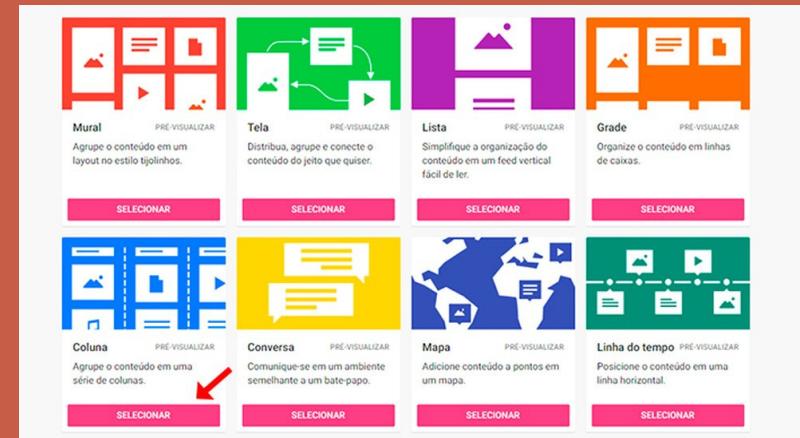
CADA GRUPO DEVERÁ ESCOLHER UMA FOTO DE UM PERSONAGEM DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DESCREVER SEUS ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS NO QUE DIZ RESPEITO À SUA REPRESENTAÇÃO, RUPAS, MOVIMENTOS, PROTAGONISMO E ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO;

3

O GRUPO TAMBÉM DEVERÁ INDICAR POSSÍVEIS ALTERAÇÕES DE ENREDO OU DE CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM, PARA QUE ESTE TENHA UMA REPRESENTAÇÃO MAIS POSITIVA.



Esta atividade poderá ser realizada criando-se um mural colaborativo na plataforma Padlet



Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=rQRjQqWDa1s&ab_channel=WiltonFilhoWiltonFilho

16

32

17

A NORMA HETEROSEXUAL



A NORMA HETEROSSEXUAL



TEMPO

1 aula



CONTEÚDO

- Heteronormatividade
- Orientação sexual
- identidade de gênero



- Introduzir o conceito de heteronormatividade e relacioná-lo com as normas de gênero;
- Analisar a heteronormatividade presente nas histórias em quadrinhos;
- Apresentar exemplos de personagens que vivenciam outras formas de sexualidade, que não a heterossexual;
- Fomentar a discussão sobre outras formas de vivência da sexualidade;
- Promover a desconstrução de preconceitos;
- Estimular a reflexão sobre a diversidade sexual.



RECURSOS

- Computador
- Caixa de som
- Vídeos
- Imagens



AVALIAÇÃO

- Participação



3^a AULA -A NORMA HETEROSEXUAL



3^a AULA: PROBLEMATIZAÇÃO

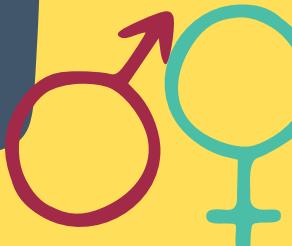
Inicie a aula investigando os conhecimentos prévios dos estudantes a respeito dos conceitos **SEXO** e **SEXUALIDADE** (slides 27 e 28 - Apêndice) e esclareça as diferenças posteriormente



A sexualidade é um termo amplo, que abrange várias dimensões da vida humana. Assim como o gênero, as ideias sobre sexualidade e também as práticas sexuais dos diferentes grupos sociais, se alteram com o tempo e com a cultura. A sexualidade é influenciada pela interação de inúmeros fatores: psicológicos, sociais, econômicos, biológicos, políticos, culturais, legais, históricos, religiosos, entre outros.

Até mesmo em uma mesma cultura existem entendimentos diferentes quando se trata da sexualidade dos sujeitos:

Se relacionar com várias mulheres é algo visto como positivo. Em geral, este comportamento é incentivado socialmente quando se trata dos homens.



Se relacionar com vários homens é algo visto como negativo. Em geral, este comportamento é reprovado socialmente quando se trata das mulheres.

3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Faça o seguinte questionamento aos estudantes: Quais casais das histórias em quadrinhos vocês conhecem? Após as respostas, apresente os slides 29, 30, 31 e 32 (Apêndice) e diferencie os conceitos HETEROSSEXUALIDADE E HOMOSSEXUALIDADE

O QUE ESTES CASAIS TÊM EM COMUM?



18



19



20



21

Homem Aranha e Mary Jane

Canário Negro e Arqueiro Verde

O Super Homem e Louis Lane

Batman e Mulher Gato

O QUE ESTES CASAIS TÊM EM COMUM?



22



23



24



25

Apolo e Meia Noite

Hulkling e Viccino

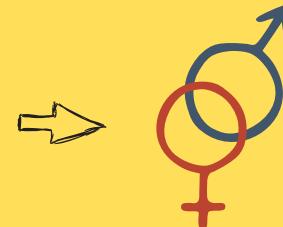
Kile e Estrela Polar

Mística e Sina

É POSSÍVEL QUE A
MAIORIA DOS EXEMPLOS
CITADOS PELOS
ESTUDANTES SEJA DE
CASAIS
HETEROSSEXUAIS



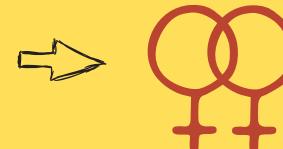
São casais HETEROSSEXUAIS.



Heterossexualidade é uma orientação sexual, um termo para designar que o desejo afetivo e sexual ocorre em relação ao gênero oposto



São casais HOMOSSEXUAIS.
Homossexualidade é uma orientação sexual, um termo para designar que o desejo afetivo e sexual ocorre em relação ao mesmo gênero.



3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o slide 33 (Apêndice) e esclareça a diferença entre os termos ORIENTAÇÃO SEXUAL E OPÇÃO SEXUAL

ORIENTAÇÃO
OU OPÇÃO
SEXUAL?

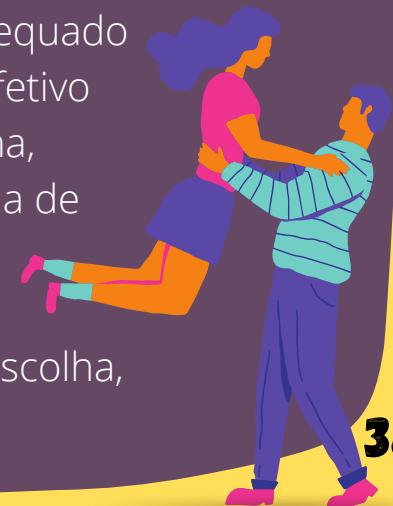


Quando pensamos em OPÇÃO, estamos dizendo sobre algo que é escolhido, que passa pela razão, algo decidido após ponderarmos prós e contras. Exatamente assim funcionam nossas escolhas amorosas?



Conseguimos escolher racionalmente por quem iremos nos apaixonar? Você já se apaixonou por alguém que não gostava de você? Se fosse uma escolha, não seria mais fácil amar apenas quem também nos ama?

A heterossexualidade vista como “normal” e “natural” pode nos fazer compreender, de forma equivocada, que ser gay é uma opção ou uma escolha desviante. A verdade é que a nossa inclinação sexual, ou seja, as nossas preferências, por quem temos desejo ou não, nos apaixonamos ou não, não é optativo. Dessa forma, o mais adequado é falarmos em orientação do desejo afetivo sexual. Por exemplo, você que é menina, quando é que você decidiu que gostaria de meninos? A mesma pergunta vale para os meninos: quando você decidiu que gostaria de meninas? Isso não é uma escolha, apenas aconteceu.



3ª AULA:

DESENVOLVIMENTO

Apresente as curiosidades
do slide 34 - Apêndice

Curiosidades



26

Os personagens Hulkling e Vicano foram alvo de censura, na Bienal do Livro do Rio de Janeiro de 2019. O prefeito da cidade ordenou o recolhimento da edição "**Vingadores – A cruzada das crianças**", pois trazia uma imagem do casal aos beijos em suas últimas páginas

Para saber mais, acesse:
<https://universohq.com/noticias/prefeito-do-rio-de-janeiro-determinou-que-hq-da-marvel-seja-recolhida-na-bienal-do-livro/>



Na medida que o pensamento, as leis, o mundo e a cultura se transformam, mudanças acontecem, tanto na vida real quanto nas histórias em quadrinhos. A Marvel refletiu um momento histórico em suas páginas, ou seja, a legalização do casamento homossexual. Todas as mídias refletem a cultura da uma sociedade. E esse foi o primeiro casamento gay das histórias em quadrinhos.

Estrela Polar foi criado em 1979 - já com o intuito de ser um personagem gay, mas os editores da época não permitiram que isso fosse explícito.

Para saber mais, acesse:
<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-momentos-lgbt-que-fizeram-historia-nos-quadrinhos.html#list-item-10>



27

Casamento do X-Men Estrela Polar e Kile Jinadu. O governo de Nova York autorizou casamentos homossexuais em julho de 2011. A Marvel aproveitou a ocasião para planejar seu primeiro casamento com pessoas do mesmo sexo, lançando esta edição em 2012 nos Estados Unidos. Sabe-se que o Estrela Polar é gay desde 1990

39

3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Solicite uma rápida pesquisa no Google Imagens com as seguintes palavras: casal, casamento e namoro. Posteriormente apresente o conceito de HETEROSSEXUALIDADE COMPULSÓRIA (slide 35 - Apêndice)

Não existe uma lei que estabeleça a heterossexualidade como orientação sexual a ser seguida, praticada ou ensinada. Mas, esse é sempre o modelo de relacionamento exibido e ensinado a todo momento, em praticamente todos os espaços sociais.



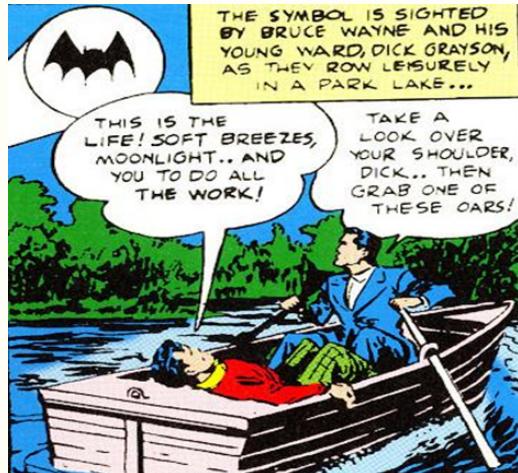
As imagens pesquisadas retratarão, em sua maioria, casais heterossexuais.



Apesar de existir diversas formas de viver a sexualidade, a sociedade privilegia uma sexualidade e uma forma de ser/viver em detrimento de outras. Historicamente, a heterossexualidade foi naturalizada como a única forma possível e saudável de vivenciar a sexualidade, de expressar sentimentos, afetos e desejos. Quando se considera outras orientações sexuais como anormais, institui-se a heterossexualidade como aquilo que é normal, e, consequentemente, esperado.

3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Problematize as cenas abaixo e promova uma discussão sobre como as sexualidades passam a ser questionadas quando os sujeitos não seguem as normas prescritas para o seu gênero (slides 36 e 37 - Apêndice)



28

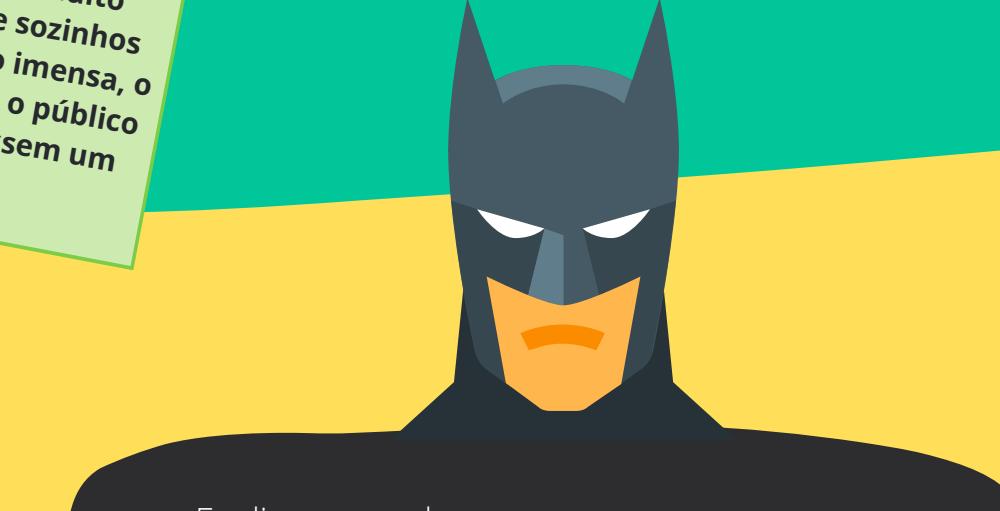
Nesta cena de uma edição de 1942, Batman e o Robin estão andando de barco à luz do luar, em um momento de lazer, até que avistam o "bat sinal" no céu.



29

Se esta cena fosse protagonizada pela Mulher Maravilha e a Batwoman, você acredita que a sexualidade dessas personagens seria questionada? Por que esse tipo de atividade não é considerada masculina?

Quando os pais de Robin morreram, Batman o abrigou em sua casa. Os dois passavam muito tempo juntos e sozinhos em uma mansão imensa, o que fez com que o público achasse que fossem um casal



Explique que algumas cenas provocaram o pensamento de que Batman e Robin eram um casal, principalmente em 1954, com a publicação do livro "A sedução dos inocentes", o qual declarava que as HQs influenciavam negativamente os jovens e os estimulavam a se tornarem homossexuais. O livro incentivou o congresso americano a vassculhar a indústria das HQs e houve muita censura. Nesse livro, o autor e psiquiatra Fredric Wertham denunciou a suposta homossexualidade de Batman e Robin. Dentre os argumentos, ele chama a atenção para a decoração da mansão do Batman: cheia de flores e vasos enormes (ser homem e gostar de flor, significa ser gay?)

41

3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Após a apresentação do vídeo ao lado, comente as estratégias adotadas para alterar o imaginário do público sobre a relação entre Batman e Robin (slide 38 - Apêndice)



Apresente o vídeo acima e comente que, em certa época, a indústria se aproveitou desse boato pra criar enredos que deixavam explícito que Tia Harriet desconfiava da homossexualidade dos personagens, pois a curiosidade do público trazia audiência. Neste trecho do desenho, é possível ver que o mordomo Alfred sabia que os dois eram Robin e Batman, mas tia Harriet não. Dessa forma, toda vez que eram chamados pelo Bat sinal, tinham que inventar uma desculpa pra fugir dela e isso despertou suspeitas.



30

Batman é um super herói, símbolo de força, poder e masculinidade. Após sua sexualidade ser colocada em dúvida, houve a inserção de novas personagens, a Batwoman e a BatGirl. Além de serem versões femininas de Batman e Robin, eram também objeto de interesse romântico dos personagens. Essa foi uma estratégia para enquadrar o Batman na heterossexualidade de forma mais explícita e acabar com os rumores sobre sua relação homossexual com Robin.

42

3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o conceito de HETERONORMATIVIDADE (slide 39 - Apêndice) e comente como esta se manifesta nas HQ's e na sociedade no geral.

"Enquanto na heterossexualidade compulsória todas as pessoas devem ser heterossexuais para serem consideradas normais, na heteronormatividade todas devem organizar suas vidas conforme o modelo heterossexual" (COLLING, 2018, p. 41)

Nessa ordem social, entende-se que o homem deve ser másculo, viril e a mulher feminina. Quem foge do padrão é excluído, marginalizado ou violentado.

Na lógica heteronormativa, torna-se relativamente aceitável que um homem seja homossexual e reconhecido como tal, porém, este não pode possuir traços femininos ou se identificar com este universo. Assim, independentemente de sua sexualidade, os homens precisam manter os comportamentos esperados para um homem, ou seja, reproduzir os estereótipos de gênero.

O mesmo vale para as mulheres.



31

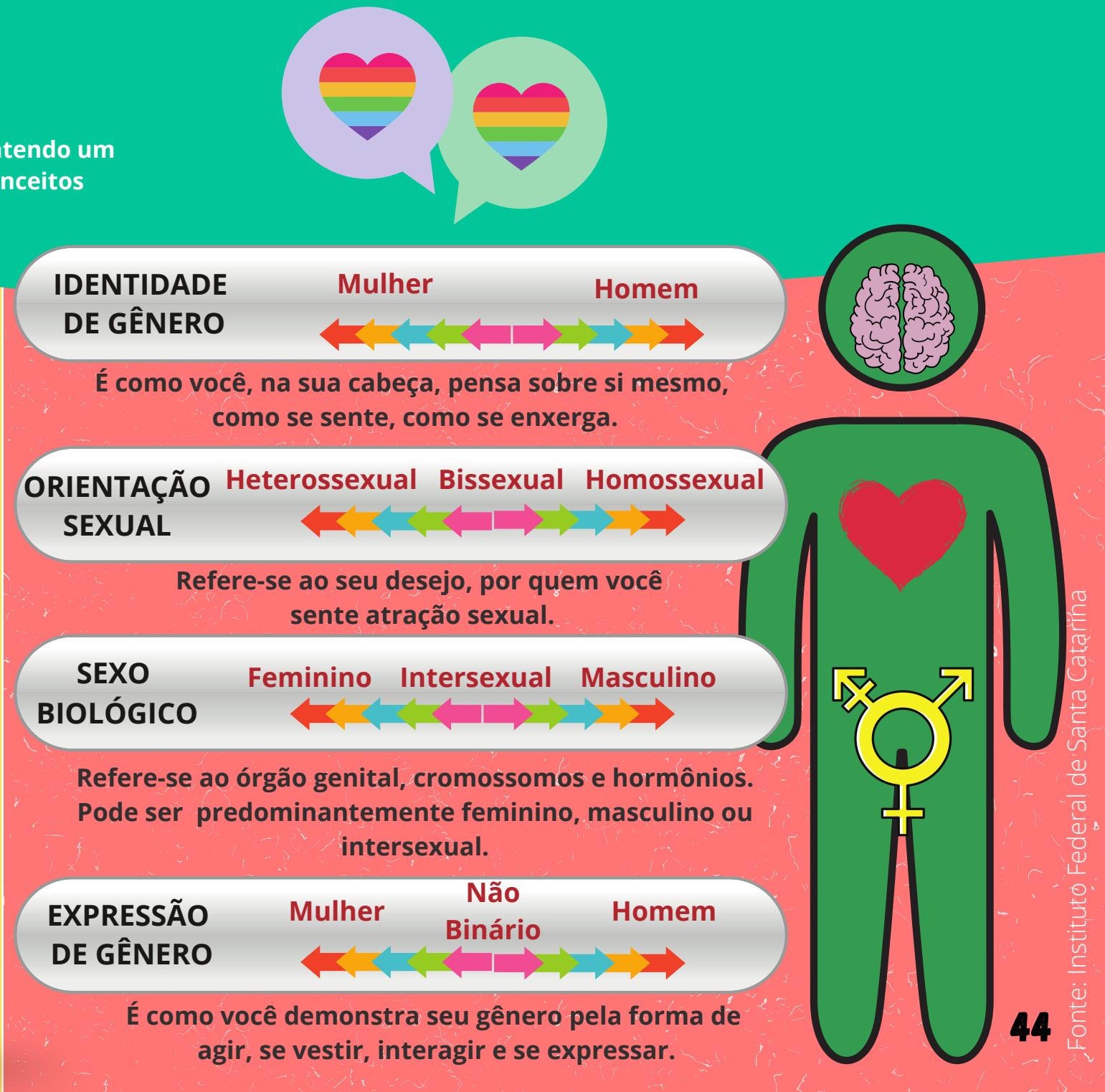
Na perspectiva da heteronormatividade, dois homens podem aparecer como parceiros, mas esse vínculo não pode ser erotizado/ sexualizado.



43

3^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o slide 40 (Apêndice), contendo um pequeno resumo sobre alguns conceitos estudados.



**3^a AULA:
DESENVOLVIMENTO**

Apresente o significado
da sigla LGBTQIA+ (slides 41,
42 e 43 - Apêndice)

Nasceu com a sigla GLS e se
transformou ao longo do tempo.
É um movimento político e social
de inclusão de pessoas de
diversas orientações sexuais e de
identidades de gênero. Promove
a diversidade e busca mais
representatividade e direitos
para a comunidade.

LGBTQIA+



3^a AULA: FECHAMENTO

Finalize a aula promovendo uma reflexão sobre os problemas relacionados à falta de informação e preconceito em relação à população LGBTQIA+ e avalie a participação dos estudantes.



A falta de informação e o preconceito geram violência e desigualdade. Os dados abaixo referem-se à pessoas que morreram ou cometeram suicídio por não se enquadarem nas normas de gênero e na heterossexualidade. Morreram porque não puderam ser elas mesmas, por não terem o amparo dos familiares e dos amigos, por serem violentadas diariamente com olhares, palavras ou de forma física, por não conseguirem trabalhar ou terminar os estudos, por sofrerem discriminação, entre outros.

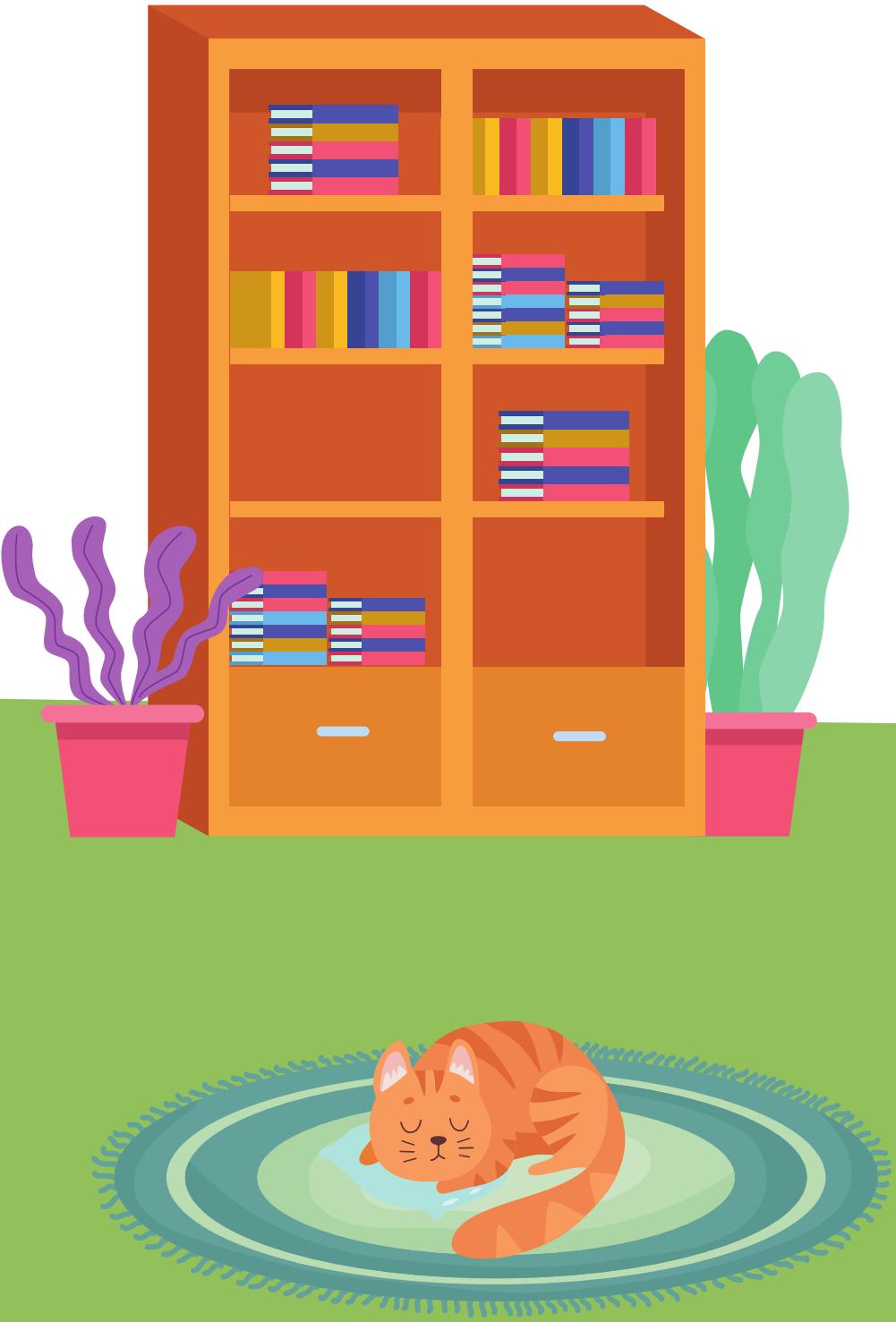
**Dados brasileiros sobre morte violenta
da população LGBTQIA+**



★	2017	- 445 MORTES
★	2018	- 420 MORTES
★	2019	- 329 MORTES
★	2020	- 237 MORTES



**Nós humanos somos
diversos em nossa forma
de ser, de nos expressar,
de nos relacionar, de
sentir, de viver e de amar.**



DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO NO MUNDO GAMER E NA VIDA REAL



DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO NO MUNDO GAMER E NA VIDA REAL



TEMPO

2 aulas



CONTEÚDO

- Machismo
- Patriarcado
- Masculinidade tóxica
- Transfobia



- Promover a reflexão de que as desigualdades de gênero e sexuais não se limitam apenas ao âmbito dos jogos e das histórias em quadrinhos propriamente, mas que representam o modo como a sociedade se organiza e impacta a vida real das gamers mulheres e da comunidade LGBTQIA+;
- Sensibilizar os estudantes a respeito das violências e preconceitos que acometem as mulheres e a comunidade LGBTQIA+, tanto no ambiente virtual quanto no real;
- Estimular a identificação de outros ambientes e situações em que ocorram assimetrias e opressões de gênero e sexual, como por exemplo o mercado de trabalho;
- Fomentar o respeito ao próximo e promover a noção de diversidade.



RECURSOS

- Computador
- Caixa de som
- Vídeos
- Imagens



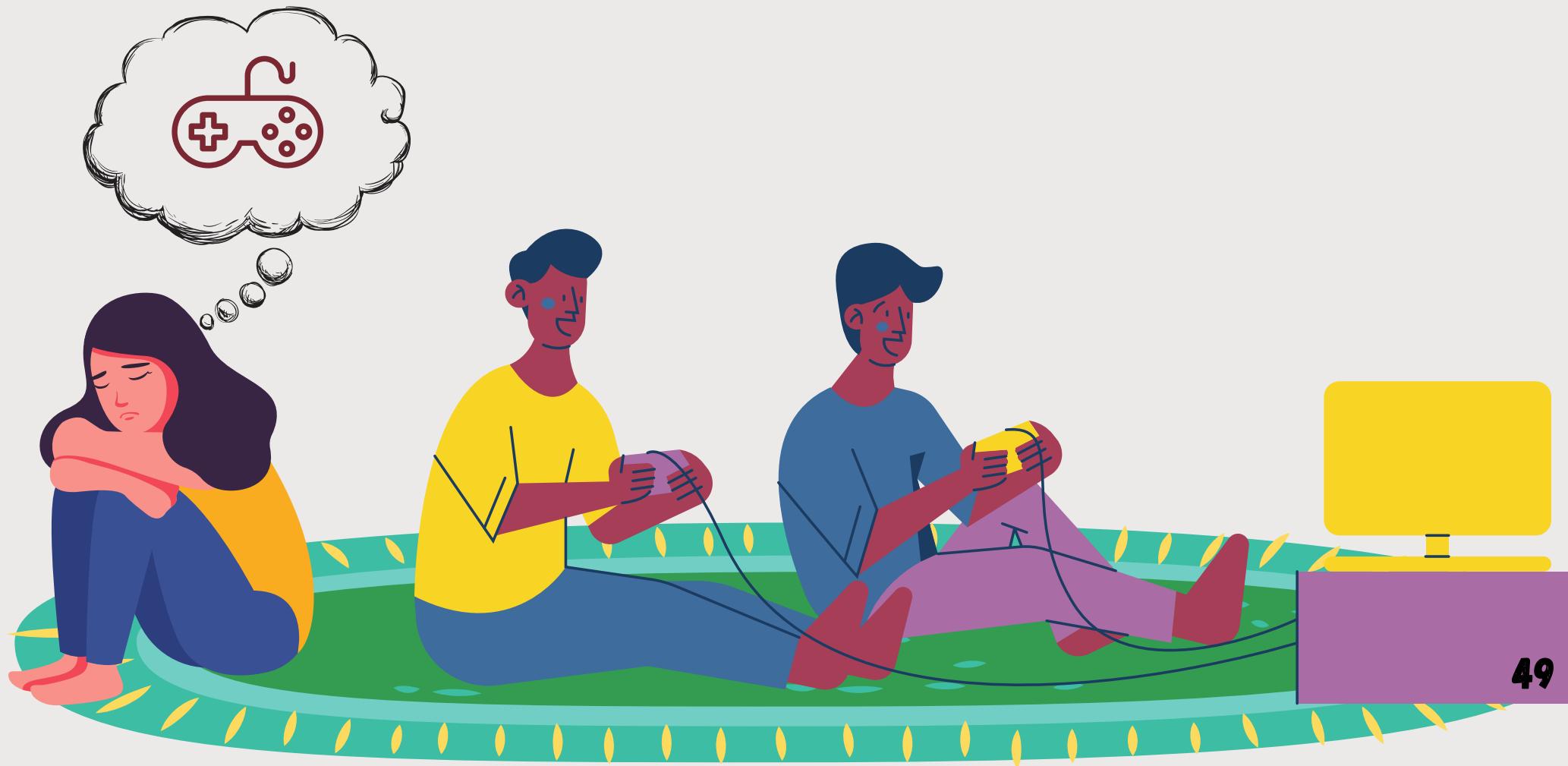
AVALIAÇÃO

- Participação
- Atividade - Exposição



48

4^a AULA - DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO NO MUNDO GAMER E NA VIDA REAL

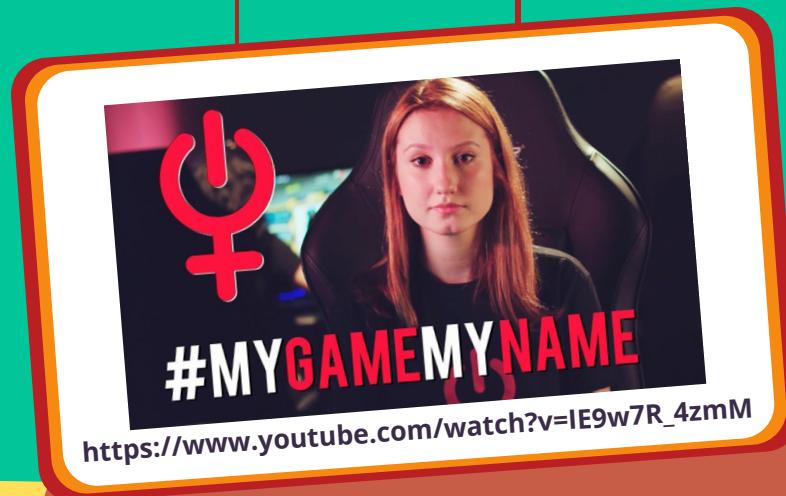


4^a AULA: PROBLEMATIZAÇÃO

Leia a HQ do slide 46 e apresente o vídeo da campanha "My name my game" (slide 47 - Apêndice). Inicie uma discussão sobre o que é considerado o perfil do "gamer de verdade" e a forma como as meninas são tratadas nos jogos online.

A situação relatada na HQ é comum, principalmente em relação às meninas, mas também com as pessoas que fogem do estereótipo do jogador de vídeo game, o "gamer de verdade", homem cis, branco, heterossexual e de classe média

PERGUNTAS DISPARADORAS	
Alguma menina já passou por essa situação? Ou conhece alguém que já tenha passado por isso??	Algun menino já falou ou pensou isso de alguma menina durante uma partida?
Quais estereótipos de gênero podem ser percebidos neste vídeo?	Em quais outras situações as mulheres são menosprezadas apenas por serem mulheres?



Criada pela ONG Norte Americana Wonder Women Tech, a campanha #mygamemyname visa diminuir o assédio sofrido pelas mulheres gamers por meio da visibilidade. Muitas gamers jogam com usernames masculinos com a intenção de não serem assediadas ou violentadas no meio online. Sabendo disso, a campanha busca incentivar denúncias de assédio e, acima de tudo, apoiar as mulheres a não se esconderem por trás de nicknames masculinos ou neutros, mas sim colocarem o seu verdadeiro nome, fomentando a representatividade feminina nesse meio.

As mulheres são o principal alvo desse tipo de problema, devido ao fato que grande parte do público masculino possui ideias errôneas a respeito de jogadoras, julgando suas habilidades de forma negativa por serem mulheres e/ou acreditando que estas não alimentam um interesse real no jogo, mas que estão à procura de um relacionamento amoroso, ou então pra ter popularidade entre os meninos

4^a AULA: DESENVOLVIMENTO

As frases apresentadas no vídeo, se baseiam em ideias machistas, aproveite para esclarecer o significado do termo MACHISMO e pergunte aos estudantes como o percebem no cotidiano (slide 48 - Apêndice)



O machismo se manifesta em diversos problemas como a desigualdade de direitos entre homens e mulheres, altos índices de violência, assédio e estupro, objetificação, diferença salarial e muitos outros efeitos.

Ao privilegiar os homens em relação às mulheres, o machismo coloca-os em uma posição hierárquica superior. Porém, nem sempre é possível identificar essa hierarquia, especialmente quando justifica-se a desigualdade social entre homens e mulheres como algo "natural" ou biológico.



O machismo é cultural e perpassa diversos setores sociais, como economia, política, educação, religião, família, saúde, entre outros.

Os insultos que aparecem no vídeo, referem-se quase que exclusivamente à "condição de mulher", não tendo por enfoque o desempenho dessas jogadoras durante a partida. As jogadoras (assim como as mulheres desenvolvedoras de jogos) são frequentemente discriminadas por serem "mulheres", como se sua presença no universo gamer fosse imediatamente passível de contestação e exclusão, dada sua identidade de gênero.

Mas vimos que as diferenças não são estritamente biológicas, pois nos educamos através do convívio social, de acordo com as regras e valores vigentes em nossa sociedade, e nesse processo, os gêneros aprendem coisas diferentes. Isso também se reflete na comunidade gamer.

Um dos pilares de sustentação do machismo é estereotipar e diferenciar o que é feminino e o que é masculino



**emocionais
gentis
compreensivas
indecisas
dedicadas
dependentes
maternais**



**racionais
competitivos
independentes
agressivos
corajosos
decididos
líderes** **51**

4^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Aprofunde a discussão apresentando o conceito de PATRIARCADO (slide 49 -- Apêndice)

O conceito de família se consolidou enquanto instituição na Roma Antiga, se tornando a base da formação de toda estrutura social da humanidade. A família romana tinha o homem como líder e autoridade máxima sobre os membros da família, além dos escravos e vassalos. O poder era tanto que o patriarca tinha o direito até mesmo sobre a vida e a morte de sua esposa e filhos.

Fonte: <https://www.politize.com.br/o-que-e-machismo/>



A historiadora norte americana Joan Scott, explica que o patriarcado é uma forma de organização social – que se estende para além da família - em que as mulheres são subordinadas aos homens, e os jovens são subordinados aos homens mais velhos, os patriarcas da comunidade.

O patriarcado é caracterizado pela supremacia masculina, desvalorização da identidade feminina e atribuição da procriação como a principal função da mulher. Tem raízes na Grécia Antiga, passando pela Idade Média e se perpetuando em diversas comunidades ao longo da história.

Um exemplo é a cultura dos Vikings, em que o valor das mulheres era dado baseando-se na quantidade de filhos do sexo masculino. Isso mostra que, além do enaltecimento da figura masculina, o papel materno era central na vidas das mulheres.



4^a AULA: FECHAMENTO

A organização social patriarcal e machista afeta apenas as mulheres? Apresente os slides 50, 51, 52 (-Apêndice) e explique como os homens são afetados negativamente por esta dinâmica social. Posteriormente, apresente os slides 53 e 54 e discuta como a masculinidade tóxica reforça o machismo e a homofobia

O patriarcado e o machismo não afeta os homens da mesma forma que o faz com as mulheres. Não é comum, por exemplo, ver homens sendo vítima de assédio, de objetificação ou mesmo perdendo uma oportunidade de emprego por conta de seu gênero, como acontece com as mulheres. Mas eles também são atormentados por rígidas regras comportamentais (**A caixa dos homens**)



masculinidade
TÓXICA

<https://www.youtube.com/watch?v=J26TDgBz3MI>

O termo remete ao senso comum de que os homens precisam ser caracterizados pela virilidade, força, poder, agressividade e sexualidade, excluindo qualquer possibilidade de demonstração de vulnerabilidade ou outras características do estereótipo feminino.

Comportamentos considerados femininos são atacados mesmo quando vêm de homens. Por isso, a maioria dos meninos é criada de forma a não apresentar características do ideal feminino, como brincar de bonecas, ser sensível, chorar, se cuidar e ser vaidoso.

5^a AULA – DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO NO MUNDO GAMER E NA VIDA REAL



5^a AULA: **PROBLEMATIZAÇÃO**

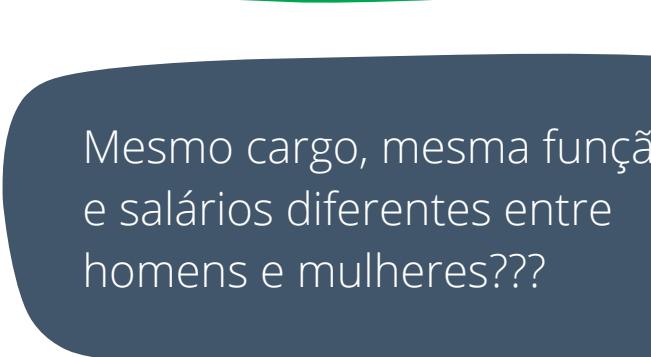
Inicie a aula perguntando aos estudantes se existem diferenças de direitos e oportunidades entre homens e mulheres no mercado de trabalho e posteriormente, apresente os dados dos slides 56, 57 e 58 (Apêndice).



Mulheres recebem salários menores que os homens, mas, entre as próprias mulheres, existem as que ganham mais e as que ganham menos, como é o caso das mulheres negras.



Mesmo cargo, mesma função, e salários diferentes entre homens e mulheres???



Os papéis de gênero influenciam a escolha da carreira. Mulheres são maioria nas profissões relacionadas ao que entendemos como "coisa de mulher", como educação, saúde e cuidados.



5^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o slide 59 (Apêndice), comente a dupla jornada de trabalho exercida pelas mulheres e estimule uma discussão a partir das perguntas abaixo.



Como a sobrecarga de trabalho doméstico afeta a vida das mulheres?

Quando um familiar fica doente, seja uma criança ou um idoso, quem geralmente fica responsável pelos cuidados dessa pessoa?

Tendo menos tempo livre, a mulher encontrará mais dificuldade para se dedicar a sua carreira ou a sua educação, diminuindo as chances de ocupar uma melhor posição no mercado de trabalho e, portanto, de aumentar a sua renda. Além disso, o comprometimento do tempo livre limita as possibilidades do lazer e do autocuidado, afetando a saúde mental.



O casamento é um fator que tende a aumentar essa carga de trabalho não remunerada para as mulheres e diminuir para os homens.



Limpar a casa, cuidar das crianças, preparar o jantar: muitas pessoas, após um dia exaustivo de trabalho em seus empregos, chegam em casa e se deparam com esta rotina. A este fenômeno damos o nome de **dupla jornada de trabalho**. Ainda que a dupla jornada seja comum a maioria da população brasileira, ela é mais intensa entre as mulheres. O trabalho doméstico é invisibilizado e não remunerado.



5^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente o slide 60 (Apêndice) e comente brevemente sobre os tipos de violência contra a mulher

A violência contra a mulher é mais um reflexo do patriarcado e do machismo.

A mulher é vista como propriedade do homem. Os índices de violência são assustadores e as mulheres são assediadas e mortas por pessoas próximas: membros da família, principalmente seus maridos ou ex maridos.



TIPOS DE VIOLENCIA CONTRA A MULHER

FÍSICA - Qualquer conduta que ofenda a integridade ou saúde corporal da mulher.



SEXUAL - Qualquer conduta que constranja a presenciar, a manter ou a participar de relação sexual não desejada mediante intimidação, ameaça, coação ou uso da força.

MORAL - Qualquer conduta que configure calúnia, difamação ou injúria.



PSICOLÓGICA - Qualquer conduta que cause dano emocional e diminuição da autoestima; prejudique e perturbe o pleno desenvolvimento da mulher; ou vise degradar ou controlar suas ações, comportamentos, crenças e decisões

PATRIMONIAL - Qualquer conduta que configure retenção, subtração, destruição parcial ou total de seus objetos, instrumentos de trabalho, documentos pessoais, bens, valores e direitos ou recursos econômicos, incluindo os destinados a satisfazer suas necessidades.

5^a AULA: DESENVOLVIMENTO

Apresente os slides 61, 62 e 63 (Apêndice) e comente as violências sofridas pela comunidade LGBTQIA+ no mercado de trabalho e no percurso escolar. Apresente o significado do termo TRANSFOBIA.

No Brasil, quase não há dados oficiais sobre a população LGBTQIA+, uma vez que pesquisas nacionais, como o Censo, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), ainda não abordam a orientação sexual e a identidade de gênero.



O preconceito e a discriminação prejudicam tanto a vida escolar, como o desenvolvimento profissional da comunidade LGBTQIA+.



Durante o mês de junho, considerado o mês do orgulho LGBT, a consultoria Mais Diversidade realiza, com o apoio institucional do Estadão, uma pesquisa para mapear os perfis pessoal e profissional da população LGBT no mercado de trabalho. A intenção é que as informações coletadas possam tornar mais claros os obstáculos e as dificuldades enfrentadas por gays, lésbicas, travestis, transexuais e outras pessoas que compõem a sigla, além de impulsionar a diversidade e a inclusão no mercado corporativo.



5ª AULA: FECHAMENTO

**Finalize a aula apresentando o slide 64
(Apêndice) e comente a importância
da presença feminina na indústria dos
games.**

Um benefício da maior participação feminina nesse mercado é a forma como os games têm proposto os conteúdo e contribuído na disseminação da igualdade de gênero. Existem inúmeros exemplos de jogos que alteraram significativamente o visual das personagens para melhor representar a figura da mulher. Os trajes femininos apelativos, por exemplo, estão cedendo espaço para novas heroínas cheias de poder e energia. A tendência é que as empresas continuem ouvindo esse público na hora da tomada de decisões estratégicas sobre seus produtos e sigam auxiliando a mudança dos discursos de segregação, que excluem a perspectiva feminina da indústria.



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Como fechamento da sequência didática, organize uma exposição. Os estudantes devem escolher um conceito ou tema abordado em aula e criar um cartaz/infográfico a fim de sensibilizar e conscientizar a comunidade escolar a respeito da diversidade sexual e de gênero, bem como preconceito, violências e dificuldades que consequentemente acarretam às minorias.

Sites para criar infográficos gratuitos

<https://www.canva.com/>

<https://www.easel.ly/infographic-templates>

<https://infogram.com/>



A escola deve formar sujeitos críticos e comprometidos com as transformações políticas e sociais e o prepará-los para o exercício da cidadania. Nesse sentido, trabalhar gênero e sexualidade no ambiente escolar, pode oportunizar um entendimento ampliado da realidade, a partir de questionamentos em relação às construções sociais que moldaram os gêneros e as sexualidades, os estereótipos e as desigualdades. Dessa forma, é preciso ultrapassar a abordagem médica e biológica utilizada nas escolas para tratar este tema, pois esse enfoque deixa lacunas referentes a questões históricas e culturais que perpassam esses temas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos e os jogos eletrônicos podem ser utilizados de forma criativa e contextualizada para abordar assuntos relacionados à gênero e sexualidade, proporcionando momentos lúdicos e dinâmicos no ambiente educacional. É importante que os jovens percebam que mesmo seus jogos e HQ's favoritos podem veicular, através de seus personagens e enredos, discursos preconceituosos e discriminatórios. Não se trata de deixar de jogar ou de ler estes conteúdos, mas perceber as inúmeras contradições presentes neste tipo de entretenimento e na sociedade como um todo, através de uma leitura crítica de mundo.

É preciso pensar em estratégias que continuem a promover a discussão sobre gênero e sexualidade no cotidiano escolar, pois a escola tem papel fundamental no combate à discriminação, na promoção dos direitos humanos, na formação de cidadãos conscientes e na construção de uma sociedade igualitária.



REFERÊNCIAS



COLLING, L. **GÊNERO E SEXUALIDADE NA ATUALIDADE**. SALVADOR: UFBA, INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS; SUPERINTENDÊNCIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2018. 69P.

FREIRE, PAULO. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA – SABERES NECESSÁRIOS À PRÁTICA EDUCATIVA**. 25. ED. SÃO PAULO: PAZ E TERRA, 2002.

LOURO, G. L. **CORPO, ESCOLA E IDENTIDADE**. **EDUCAÇÃO E REALIDADE**, V.25, N. 2, P. 59–76, JUL./DEZ., 2000.

KELLNER, D. **A CULTURA DA MÍDIA**. BAURU –SP: EDUSC, 2001.

LOURO, G. L. **GÊNERO E SEXUALIDADE: PEDAGOGIAS CONTEMPORÂNEAS**. **PRO-PROSISÕES**, V. 19, N. 2, AGO., 2008, PP.17–23.

MEYER, D. G. **ESCOLA, CURRÍCULO E DIFERENÇA: IMPLICAÇÕES PARA A DOCÊNCIA**. IN: BARBOSA, R. L. L. **FORMAÇÃO DE EDUCADORES: DESAFIOS E PERSPECTIVAS**. SÃO PAULO: UNESP, 2003, P. 257–265.

HERINGER, A. M. T., PIMENTA, M. S., FERREIRA, N. B., DOMINGUES, D. G., & PAULO, S. (2019). PROTAGONISMO TRANSGÊNERO EM JOGOS COMERCIAIS. **PROCEEDINGS OF SBGAMES 2019**, 253–259.



REFERÊNCIAS DAS IMAGENS



- 1 / 10 - WW.MEDIUM.COM/@HALFONNEXT/A-SEXUALIZA%C3%A7%C3%A3O-E-PADR%C3%B5ES-DE-BELEZA-EXISTENTES-NOS-GAMES-FD7C50DC321
- 2 - WWW.CLICKJOGOS.COM.BR/JOGOS-DE-MENINAS
- 3 - WWW.JOGOS360.COM.BR/MENINOS/
- 4 / 5 - WWW.AVENTURASNAHISTORIA.UOL.COM.BR/NOTICIAS/REPORTAGEM/HISTORIA-ROSA-PARA-MENINOS-E-AZUL-PARA-MENINAS.PHTML
- 6 - WWW.DELAS.PT/LACOS-RENDAS-E-BORDADOS-A-MODA-QUE-JA-FOI-MASCULINA-E-OS-HOMENS-QUEREM-E-VOLTA/MODA/442176/
- 7 - WWW.SHACKNEWS.COM/ARTICLE/99628/MASS-EFFECT-ANDROMEDA-TO-CHANGE-PORTRAYAL-OF-TRANSGENDER-CHARACTER-HAINLY-ABRAMS
- 8 - WWW.FGDHUB.COM/2015/07/12/TRANS-IN-GAMES-DRAGON-AGE-INQUISITION-KREM/
- 9 - WW.MEDIUM.COM/@HALFONNEXT/A-SEXUALIZA%C3%A7%C3%A3O-E-PADR%C3%B5ES-DE-BELEZA-EXISTENTES-NOS-GAMES-FD7C50DC321
- 11 - WWW.KLIPARTZ.COM/ES/STICKER-PNG-YGOQC
- 12 - WWW.THELASTOFGUS.FANDOM.COM/PT-BR/WIKI/ELLIE
- 13 - WWW.PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/NADINE_ROSS
- 14 - WWW.PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/CHLOE_FRAZER
- 15 - WWW.DEVANTART.COM/PEDRO-CROFT/GALLERY
- 16 - WWW.CONECTAREDUCADORES.COM.BR/USANDO-O-PADLET-PARA-CRIAR-EXPERIENCIAS-DE-APRENDIZAGEM
- 17 - WWW.STOCKLIB.FR/PHOTOS-IMAGES-LIBRES-DE-DROITS/TOMB%20RAIDER
- 18 - WWW.SCREENRANT.COM/SPIDERMAN-MARRIAGE-TRAGIC-SAD-COMIC/
- 19/20/21 - WWW.AMINOAPPS.COM/C/DCAMINO-COMICS/AMP/BLOG/CONHECA-OS-9-CASAIS-MAIS-ICONICOS-DA-DC/M6MD_YZHGUWR1EZNO0ZK78KQPR6GYQPM
- 22/23/24 - WWW.SPLASHPAGES.WORDPRESS.COM/2015/01/29/OS-10-CASAIS-GAYS-MAIS-FAMOSOS-DOS-QUADRINHOS/
- 25 - WWW.LEGIAODOSHEROIS.COM.BR/2019/NOVA-HQ-DA-MARVEL-FINALMENTE-CONFIRMA-RELACIONAMENTO-ROMANTICO-ENTRE-SINA-E-MISTICA.HTML
- 26 - WWW-STORIES.EPOCA.GLOBO.COM/BEIJO-MAIS-POLEMICO-MARVEL/INDEX.HTML
- 27 - WWW.OGLOBO.GLOBO.COM/CULTURA/CONHECA-SUPER-HEROIS-GAYS-DA-MARVEL-DA-DC-23932487
- 28/29 - WWW.SPLASHPAGES.WORDPRESS.COM/2017/09/20/PORQUE-BATMAN-E-ROBIN-TEM-FAMA-DE-GAYS/
- 30 - WWW.BR.PINTEREST.COM/PIN/215469163397829803/
- 31 - WWW.CULTURAEARTEPOP.BLOGSPOT.COM/2013/06/BATWOMAN-QUEM-E-ELA.HTML