



DESAFIOS PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: DIVERSIDADE DE GÊNERO, DIVISÃO SOCIAL DO TRABALHO E JOGOS DIGITAIS

Antonio Leoni dos Santos Junior¹
Ilane Ferreira Cavalcante²
Avelino Aldo de Lima Neto³

RESUMO

O presente estudo, de cunho bibliográfico, objetiva estabelecer um diálogo acerca da diversidade de gênero, tendo como foco as mulheres, na Educação Profissional, relacionando o debate ao setor de jogos digitais no Brasil, compreendido como uma área de segmentação masculina. Percebe-se divisões fundadas por gênero no mundo do trabalho e no sistema educacional contemporâneo, constituindo-se em desafios para o ensino nacional. As reproduções desiguais condicionadas ao gênero amplificam as relações de poder, intensificando a subordinação e prejudicando as mulheres. Cabe aos estabelecimentos compreender de forma crítica as mudanças histórico-sociais, tendo em vista o impacto da cultura no ambiente escolar, visando a transformação da realidade na perspectiva da igualdade e da justiça social.

Palavras-chave: Diversidade de Gênero, Divisão Social do Trabalho, Jogos Digitais, Educação Profissional.

INTRODUÇÃO

Na sociedade moderna erigida sob a égide do capital, o pensamento dualista, caracterizado pela oposição de elementos antagônicos entre si, emaranhou-se no imaginário social ao longo dos anos. O dualismo finda impactando as relações sociais e o mundo do trabalho, condicionada, segundo Manacorda (2000), pela divisão da sociedade em classes. Todavia, além da divisão entre classes, outras cisões são percebidas, como as de raça/etnia e as de gênero.

Nos últimos anos, apesar da crescente participação feminina no mercado de trabalho mundial, ainda se pode observar disparidades salariais entre homens e

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional (PPGEP) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, leoni_jr@hotmail.com;

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional (PPGEP) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, ilanecfc@gmail.com;

³ Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional (PPGEP) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, ave.neto@hotmail.com.



mulheres, segmentação por cursos (ALBORNOZ et al, 2018) e por áreas de trabalho (IBGE, 2018), além de casos de violência física, moral e sexual, desvelando estereótipos e preconceitos arraigados no seio da sociedade, incluindo o ambiente escolar (GLEYSE, 2018).

A divisão fundada no gênero incide no distanciamento das mulheres a empregos socialmente mais valorizados (BOURDIEU, 2002; THOMAS, 2018) e de maior rendimento médio, apesar do maior sucesso acadêmico. Ou seja, há nichos profissionais masculinizados e feminizados, estando as mulheres mais afastadas das áreas científicas, de maior prestígio e remuneração, e de cargos de liderança (IBGE, 2018).

Atualmente, no Brasil, as mulheres apresentam superioridade quantitativa em matrículas tanto na educação básica como na educação superior (INEP, 2019). Segundo o INEP, no que diz respeito à Educação Profissional, o número total de matrículas em 2019 foi de 1.914.749, do montante, o público feminino apresentava um quantitativo de 1.086.273 (56,7%).

Para compreender a situação das mulheres na Educação Profissional, faz-se necessário um recuo temporal acerca da trajetória feminina no Brasil, contudo, não é o foco do artigo. De momento, importa saber que as mulheres, hoje, são maioria em número de matrículas, mas essas matrículas não estão distribuídas em todas as áreas, há maior participação em cursos das áreas de educação e saúde e, principalmente, em cursos de menor remuneração e prestígio social.

A problemática levantada pelo presente artigo refere-se à segmentação na área de jogos digitais, tendo como foco o cenário nacional. O mercado de games, nos últimos anos, cresceu exponencialmente, tendo como propulsores o avanço científico e tecnológico, além da Internet. Segundo o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), divulgado em 2018, o país apresentou crescimento de 182% desde 2014 (referente ao I Censo da IBJD) no número de desenvolvedoras de jogos. Ou seja, abre-se um campo de trabalho promissor na área.

Contudo, percebe-se forte segmentação por gênero na distribuição da força de trabalho no setor de desenvolvimento de jogos brasileiro (IBJD, 2018), segmentação percebida também nas demais áreas ligadas à informática e à engenharia de computação. Em termos de Educação Profissional, as mulheres estão presentes no



alunado dos cursos de jogos digitais e similares. No entanto, sua presença se dá de forma igualitária?

Portanto, o presente artigo, de cunho bibliográfico, objetiva estabelecer um diálogo acerca da diversidade de gênero, tendo como foco as mulheres, na Educação Profissional, relacionando o debate ao setor de jogos digitais no Brasil, compreendido como uma área de segmentação masculina.

De partida, o texto realiza um breve panorama dos jogos digitais no país, apresentando uma indústria em franco crescimento e segmentação por gênero. Por meio de análise documental do II Censo da IBJD (2018), buscou-se relacionar os dados, referentes ao gênero, ao contexto histórico-social, visando evitar o dilaceramento das informações em pequenas partes para, simplesmente, transcrevê-las em papel novo (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2013).

Posteriormente, as relações de gênero na Educação Profissional, tendo como foco as mulheres, associados aos dados da IBJD, serão discutidas, tendo como base a divisão social (sexual) do trabalho proposta por Pierre Bourdieu (2002). Ao longo do texto, serão utilizados dois estudos na França (GLEYSE, 2018; THOMAS, 2018), tendo como perspectiva estabelecer comparações ilustrativas acerca da diversidade de gênero na Educação Profissional, as dificuldades enfrentadas pelas mulheres em cursos predominantemente masculinos, além de estereótipos e preconceitos disseminados no âmbito escolar e profissional.

BREVE PANORAMA DOS JOGOS DIGITAIS NO BRASIL

Como mencionado, o mercado dos games está crescendo de forma exponencial no país, sendo identificadas 375 desenvolvedoras de jogos digitais no início de 2018. Vale destacar que a maior concentração está no eixo Sul-Sudeste (72,8%), sendo que os estados de São Paulo e Rio de Janeiro apresentam, juntos, 42,4% do total de desenvolvedoras formalizadas (IBJD, 2018).

No que concerne à distribuição da força de trabalho, há predominância masculina. Segundo dados da IBJD (2018), o Brasil apresenta 565 (20,7%) mulheres e 2.166 (79,3%) homens nas empresas desenvolvedoras de jogos. A distribuição refere-se ao total de colaboradores, independentemente da posição hierárquica. Todavia, ao



analisar a distribuição dos colaboradores por gênero e área de negócio, percebe-se um cenário mais complexo.

A maior participação feminina diz respeito às áreas de Marketing e Vendas (36,6%) e Administrativo e Financeiro (29%), sendo áreas correlatas ao desenvolvimento de jogos digitais. Em contrapartida, as mulheres são minoria na área de Programação e Gestão de Projetos (11%), justamente a de maior prestígio, rendimento e de tomada de decisões.

A indústria dos games no país mostra dados compatíveis com o mercado de trabalho como um todo (IBGE, 2018). Ou seja, o setor de jogos digitais no Brasil apresenta forte segmentação por gênero, excluindo as mulheres de cargos de liderança e de áreas mais nobres, de maior prestígio e rendimento. Considera-se, para maior aprofundamento, pertinente discutir aspectos histórico-sociais capazes de influenciar o segmento de jogos no país.

Por conseguinte, será realizada uma breve reflexão teórica acerca da diversidade de gênero e da divisão social do trabalho, tendo como perspectiva observar eventuais influências no mercado de trabalho, especialmente no setor de jogos, no Brasil. Também, serão apresentados os estudos de Gleyse (2018) e Thomas (2018) realizados na França, de forma a estabelecer comparações ilustrativas acerca dos estereótipos e preconceitos arraigados no âmbito escolar e profissional.

DIVERSIDADE DE GÊNERO, EDUCAÇÃO E TRABALHO NAS SOCIEDADES CAPITALISTAS

As pesquisas envolvendo o conceito de gênero apresentam determinados problemas epistemológicos. Os ecos dicotômicos da sociedade moderna entre natureza e cultura, por exemplo, atribuem aspectos biológicos para designar a diferença entre homens e mulheres, estabelecendo, portanto, determinados papéis aos atores sociais, enquanto ignora qualquer aspecto cultural na construção de tais elementos (BUTLER, 2003).

Apesar de comumente utilizados como sinônimos, os termos sexo e gênero apresentam significados distintos (LOURO, 1997; BUTLER, 2003). De forma breve, pode-se associar o sexo ao aspecto biológico, inato, relacionado aos cromossomos e à anatomia proveniente de tais condições genéticas, enquanto o gênero pode ser



interpretado como construção sociocultural, distinguindo então a dimensão biológica da dimensão social (REIS, 2018). O conceito de gênero, portanto, está desvinculado da anatomia dos corpos, sendo um produto social, cultural. Nas palavras de Saffioti (2004, p. 45) “é a construção social do masculino e do feminino”.

Portanto, o gênero, assim como a sexualidade, não é algo existente *a priori* nos seres humanos, constituindo-se em um conjunto de efeitos, comportamentos e relações sociais (BUTLER, 2003). Ou seja, torna-se imprescindível inserir o debate acerca da diversidade de gênero na dimensão sociocultural, uma vez que é nela que as relações (desiguais) entre os sujeitos são construídas (LOURO, 1997).

A ordem social imposta pela cultura patriarcal (BOURDIEU, 2002), pautada pelo binarismo (macho e fêmea) e pela heterossexualidade, incorre no que o autor denomina de divisão social do trabalho. Diante do cenário, o país desenvolveu-se impactado pelas estruturas sociais decorrentes do capitalismo. A visão pautada no binarismo macho/fêmea e na heterossexualidade, confere ao país estabelecimentos de papéis a homens e mulheres, causando maiores prejuízos de inserção social e profissional ao segundo grupo.

As relações sociais, portanto, estão submetidas à influência da cultura dominante, patriarcal. Ou seja, “[...] não são um produto da natureza, mas da história” (MANACORDA, 2000, p. 80). Todavia, como ser histórico, o ser humano, além de impactado pela cultura, é capaz de transformá-la.

Há inúmeros modos de explicação sociológica visando a compreensão da divisão sexual nos percursos escolares e profissionais. Em estudo realizado nos Liceus⁴ da França, Thomas (2018) destaca que, além das escolhas pessoais de orientação, vinculadas às aspirações profissionais de ambos os gêneros e às representações sexuais, a divisão sexual no interior do mercado de trabalho apresenta-se como relevante na determinação das especialidades por sexo.

Como visto, o setor de jogos digitais no Brasil apresenta forte segmentação por gênero, pois além de minoria nas empresas, as mulheres estão mais afastadas dos cargos de gestão de projetos e programação de jogos, áreas mais nobres, de maior rendimento e de tomada de decisão, corroborando os dados do IBGE (2018) quanto ao mercado de

⁴ O Liceu francês corresponde ao Ensino Médio brasileiro, inclusive no que concerne à possibilidade de realizar estudos integrados ao ensino técnico, como é o caso da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil, no interior da qual se situam os Institutos Federais (THOMAS, 2018, p. 93, Nota do Tradutor).



trabalho nacional como um todo. Portanto, pode-se destacar tais clivagens no setor dos games como um dos aspectos determinantes na escolha do curso pelo público feminino, constituindo-se em grande desafio aos estabelecimentos de ensino fundamentados na democratização e na justiça social.

As representações acerca das condições de inserção de meninas em ambientes de predominância masculina conferem aos jovens franceses a ideia de que as mulheres enfrentarão dificuldades no trabalho caso os colegas sejam homens, sendo o comportamento sexista a razão mais apresentada. O oposto, entretanto, não parece verdadeiro (THOMAS, 2018).

A divisão sexual, arbitrária e desigual, inquestionavelmente promove desigualdades, estabelecendo hierarquias entre os alunos. O sexismo, presente no mundo do trabalho, apresenta-se também no ambiente escolar em cursos predominantemente masculinos, por parte do corpo discente e do corpo docente (THOMAS, 2018). No caso do curso de jogos digitais, considerado masculino, pode resultar às mulheres obstáculos ao longo do processo de formação.

O estigma da falta de aptidão das mulheres às áreas tecnológicas apresenta outro desafio para a Educação Profissional. Bourdieu (2002) destaca a divisão social do trabalho e a atribuição de atividades a cada sexo, reservando às mulheres posições antagônicas em relação ao homem. O sistema de oposições homólogas, proposto pelo autor, confere ao imaginário social percepções diferentes, justificando a superioridade masculina em relação às mulheres e impactando a divisão social do trabalho.

A sociedade capitalista valoriza o intelectual, racional (*sapiens*), em detrimento das outras dimensões, como sugere Della Fonte (2014, p. 391): “a dicotomia razão e sensibilidade passa a imperar, com a ditadura dos aspectos cognitivo-rationais”. Sob tais perspectivas, homens e mulheres possuem características opostas. Enquanto os homens são racionais, característica positiva, as mulheres são sentimentais, característica negativa (BOURDIEU, 2002; GLEYSE, 2018). Portanto, as características sentimental e/ou emocional facultadas às mulheres são consideradas inferiores, incorrendo em afastamento do público feminino a áreas tecnológicas, por exemplo, ou a cargos de liderança, áreas racionais, portanto, masculinas.

Em outro estudo realizado na França, a presença simultânea de homens e mulheres nas salas de aula e nos percursos formativos é percebido nas instituições profissionalizantes, independentemente do curso ofertado, semelhante ao sistema



educacional brasileiro no tocante à Educação Profissional. Todavia, há segmentação por áreas e reprodução constante de estereótipos de gênero (GLEYSE, 2018). O autor destaca que os estudos ligados à área da saúde ou educação primária são significativamente mais ocupados pelas mulheres, enquanto Ciências da Computação, Matemática, Física e Engenharia são campos demasiadamente masculinos.

No setor secundário do ensino profissionalizante francês, Gleyse (2018) destaca altas taxas de predominância masculina e/ou feminina, dependendo do percurso profissional. A maior participação feminina refere-se às áreas da saúde e cuidados, serviços pessoais, e em cursos ditos terciários, como Comércio, Gestão, Administração, Moda, entre outros. Quanto aos homens, são maioria em áreas tecnológicas, como Eletrotécnica, Equipamentos de Comunicação, Sistemas eletrônicos e digitais, entre outras.

Como visto, a distribuição da força de trabalho nas empresas desenvolvedoras de jogos no Brasil apresenta dados semelhantes, pois a maior presença feminina (embora minoria no total) está vinculada às áreas de Marketing e Vendas e Administrativo e Financeiro, enquanto os homens apresentam maior participação em Gestão de Projetos e Programação.

Gleyse (2018, p. 72) salienta que “os indivíduos se comportam, majoritariamente, de maneira adequada às expectativas sociais relacionadas aos seus gêneros”. O estudo do autor relata pesquisa realizada nos EUA por Williams e Bennet (1975) acerca dos estereótipos de gênero, sendo inquirido aos participantes (Ensino Superior) adjetivos característicos aos homens e às mulheres. Como resultado percebe-se similaridades ao sistema de oposições homólogas proposto por Bourdieu (2002), sendo facultado aos homens adjetivos como afirmativo, independente, agressivo, lógico e racional; às mulheres, os termos afetuosa, dependente, fraca, emocional e sentimental, figuraram como respostas.

Pode-se argumentar que a realidade dos Estados Unidos na década de 70 podem não retratar o pensamento atual, contudo, o estudo relata outra pesquisa realizada duas décadas depois por Williams, Satterwhite e Best (1999), em 25 países, sendo o resultado compatível com o anterior.

Posteriormente, para conferir se os estudos condiziam com o ambiente escolar francês, o autor realizou um procedimento simples com alunos do primeiro ano do mestrado (847 participantes), aspirantes à docência, acerca de qualificadores que



retratam meninos e meninas. O resultado, de forma geral, não é discrepante aos estudos anteriores. Vale destacar, no estudo de Gleyse (2018), o termo “jogam videogame” referente aos meninos, corroborando a visão histórica de que os games são de caráter masculino.

Ou seja, em geral, homens são retratados como independentes, empreendedores, poderosos, lógicos, racionais, entre outros, enquanto as mulheres são vistas como emocionais, sonhadoras, dependentes, submissas, entre outros. O autor conclui afirmando que os estereótipos de gênero são uma das representações sociais mais universalizadas.

Nas sociedades ocidentais (capitalistas) ancoradas no patriarcado, é esperado um padrão comportamental adequado às expectativas sociais relacionadas ao gênero, conforme elucidado por Gleyse (2018). Sendo assim, percebe-se interessante observar o cenário educacional francês, tendo como perspectiva estabelecer paralelos.

Vale destacar, por último, o papel do professor na questão da diversidade, especialmente em cursos segmentados por gênero, constituindo-se em problemas quando docentes e/ou aspirantes à docência reverberam tais discursos essencialistas, aprofundando desigualdades historicamente construídas. Se o que se pretende é proporcionar formação pautada numa visão humanística, valorizando as pluralidades, torna-se importante transpor tais visões patriarcais.

No estudo de Thomas (2018), percebe-se experiências complicadas às minorias em função das reações hostis do corpo docente. A autora observou incongruências de ações por parte dos professores, como piadas de cunho sexual. Há, ainda, subestimação quanto ao público feminino, reproduzindo estereótipos de inferioridade, veladamente ou explicitamente, além de sexismo. Pode-se discutir, portanto, o impacto do professor sobre as mulheres em áreas masculinizadas, como o setor de jogos digitais no Brasil.

Contudo, Thomas (2018) observa que alguns docentes, conscientes das desigualdades, tentaram modificar situações, seja na sala de aula, no pátio ou na sala dos professores. Ao professor, objetivando formar cidadãos capazes de pensar o seu papel social, faz-se necessário compreender o alunado para transformá-lo.

Cabe aos estabelecimentos de Educação Profissional, portanto, compreender de forma crítica as mudanças histórico-sociais, tendo em vista o impacto da cultura no ambiente escolar, visando a transformação da realidade na perspectiva da igualdade e da justiça social.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ordem social impõe às mulheres áreas mais condizentes com o perfil feminino (sentimental, delicado, complacente), como a saúde, serviço social e educação, além da exclusividade sobre os serviços domésticos e cuidados de terceiros (filhos e idosos). A diferença socialmente construída entre os gêneros, dualista, maniqueísta, é entendida como justificativa natural e está na ordem das coisas, como sugere Bourdieu (2002). No caso dos jogos digitais, segmento profissional masculinizado, torna-se importante transpor tais percepções patriarcais, tendo como proposta maior diversidade.

Ao longo do texto, pode-se evidenciar alguns desafios aos estabelecimentos de ensino de Educação Profissional, uma vez que tanto o mercado quanto o ambiente escolar são impactados pela perspectiva dualista. A divisão sexual no mundo do trabalho pode impactar as escolhas das mulheres, por exemplo. Ainda, o sexismo presente em cursos masculinizados é um obstáculo relevante no percurso escolar feminino.

Ao estabelecer um paralelo com a realidade francesa, percebe-se um cenário similar, pautado pela divisão sexual, perpetuando estereótipos de gênero no mundo do trabalho e no ambiente escolar. Tais congruências permitem inferir que as representações de gênero são comuns, especialmente em países ancorados no binarismo macho/fêmea e na heterossexualidade.

Cabe destacar, também, as reproduções desiguais condicionadas ao gênero por parte do corpo docente, impactando as relações de poder, intensificando a subordinação e prejudicando as mulheres. Portanto, formar melhor os professores acerca das questões da diversidade, é essencial, tendo em vista promover mudanças sociais na perspectiva da igualdade e da justiça social.

Por fim, diante do cenário observado, torna-se imprescindível formar jovens capazes de lidar com tais mudanças, preparando-os para o mundo contemporâneo, tendo como perspectiva a participação proativa na sociedade. No caso da Educação Profissional, cuja finalidade maior é a preparação para o mundo do trabalho, isso se faz ainda mais relevante, pois visa a formação do indivíduo para não apenas atuar no trabalho, mas refletir criticamente sobre a realidade em que se insere, sendo capaz de transformá-la.



REFERÊNCIAS

ALBORNÓZ, Mario. BARRERE, Rodolfo. MATAS, Lautaro. OSORIO, Laura. SOKIL, Juan. **Las brechas de género en la producción científica iberoamericana**. OCTS-OEI, 2018.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **Raros e rotos, restos, rastros e rostos: os arquivos e documentos como condição de possibilidade do discurso historiográfico**. *Artcultura*, v. 15, n. 26, 2013. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/29126>. Acesso em: 16 set. 2020.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Trad. Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

DELLA FONTE, Sandra Soares. **A formação humana em debate**. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 35, n. 127, p. 379-395, abr.-jun. 2014.

GLEYSE, Jacques. Estereótipos e preconceitos de gênero na educação profissional francesa: clarificação de conceitos e análise da documentação existente. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, v. 12, n. 19, dez. 2018, p. 63-89.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Estatísticas de gênero: indicadores sociais das mulheres no Brasil**. Rio de Janeiro: IBGE, 2018. 12, [1] p.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/bibliotecacatalogo?view=detalhes&id=72421>. Acesso em: 10 set. 2020.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. **Projeto Pedagógico do Curso Técnico de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais**. Natal/RN: IFRN, 2014.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. **Projeto Político-Pedagógico do IFRN: uma construção coletiva**. Natal/RN: IFRN, 2012.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Sinopse Estatística da Educação Básica 2019**. Brasília: Inep, 2020. Disponível em: <http://inep.gov.br/sinopses-estatisticas-da-educacao-basica>. Acesso em: 20 set. 2020.

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

MANACORDA, Mario Alighiero. Formação humana integral. In: _____. **Marx e a pedagogia moderna**. Trad. Newton Ramos de Oliveira. São Paulo: Cortez, 2000.



REIS, Toni, org. **Manual de Comunicação LGBTI+**. 2ª edição. Curitiba: Aliança Nacional LGBTI / GayLatino, 2018. ISBN: 978-85-66278-11-8

SAFFIOTI, Heleieth Iara Bongiovanni. **Gênero, Patriarcado, Violência**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>. Acesso em: 12 set. 2020.

THOMAS, Julie. Diferenças e (des)igualdades: atitudes de professores/as face à diversidade de gênero nos liceus profissionais “masculinos” na França. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, v. 12, n. 19, dez. 2018, p. 90-126.