

NARRATIVAS DE EQUIDADE: FORTALECENDO VOZES FEMININAS COM RPG

Melri Conceição da Silva Vieira ¹

RESUMO

O projeto investigou o uso do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica para promover a equidade de gênero entre estudantes das 1ª e 2ª séries do ensino médio. Este estudo justificou-se pela necessidade de abordar a desigualdade de gênero no ambiente escolar, proporcionando um espaço de empoderamento e expressão para as alunas. Utilizando o RPG, buscou-se desenvolver habilidades de comunicação, criatividade e pensamento crítico, enquanto se discutiam temas relacionados à equidade de gênero. O projeto teve como objetivo principal promover a equidade de gênero e fortalecer as vozes femininas, além de elaborar e experimentar um jogo de RPG que abordasse essas questões. A fundamentação teórica baseou-se em autores brasileiros e pesquisas recentes sobre educação e gênero, o uso do RPG na educação e o empoderamento feminino. A metodologia adotada foi qualitativa, com a realização de 5 sessões de RPG ao longo de 5 semanas, envolvendo estudantes de uma escola de ensino médio. Os dados foram coletados por meio de questionários de percepção e observação participante, e analisados qualitativamente. Esperou-se que o projeto contribuisse para a promoção de um ambiente educacional mais inclusivo e igualitário, possibilitando às alunas explorar e expressar suas narrativas em um espaço seguro. As limitações incluíram a necessidade de tempo prolongado e possível resistência inicial dos participantes. Este estudo pode servir de base para futuras pesquisas sobre o uso de RPG em contextos educacionais variados.

Palavras-chave: Equidade de gênero, Empoderamento Feminino, Role-Playing Game, Jogos Educativos, Narrativas colaborativas.

¹ Professora de Espanhol da Rede Estadual de Ensino do Estado do Ceará, melsorella@yahoo.com.br