

EQUIDADE EM JOGO: FORTALECENDO PRESENCAS FEMININAS NO RPG.

Melri Conceição da Silva Vieira ¹
Renato Alan Silva Duarte ²

RESUMO

O projeto investigou a aplicação do Role-Playing Game (RPG) como uma ferramenta pedagógica para fomentar a equidade de gênero entre estudantes do 1º e 2º ano do ensino médio. A justificativa para o estudo residiu na necessidade de abordar a desigualdade de gênero no ambiente escolar, oferecendo um espaço de empoderamento e expressão para as alunas. Por meio do RPG, procurou-se desenvolver habilidades de comunicação, criatividade e pensamento crítico, enquanto se discutiam temas relacionados à equidade de gênero. O objetivo principal foi promover a equidade de gênero e fortalecer as vozes femininas, além de criar e testar um jogo de RPG que tratasse dessas questões. A fundamentação teórica se apoiou em autores brasileiros e pesquisas recentes sobre educação e gênero, a utilização do RPG na educação e o empoderamento feminino. A metodologia foi qualitativa, consistindo em 5 sessões de RPG ao longo de 5 semanas, com a participação de estudantes de uma escola de ensino médio. Os dados foram coletados por meio de questionários de percepção e observação participante, e analisados qualitativamente. Esperava-se que o projeto contribuísse para a criação de um ambiente educacional mais inclusivo e igualitário, permitindo às alunas explorar e expressar suas narrativas em um espaço seguro. As limitações incluíram a necessidade de um tempo mais prolongado e a possível resistência inicial dos participantes. Este estudo pode servir como base para futuras pesquisas sobre o uso do RPG em contextos educacionais diversos.

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

² Professor de Química da Rede Estadual de Ensino do Estado do Ceará, duarterenato27@gmail.com;