



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE SAÚDE COLETIVA

BRENO NASCIMENTO BRANDÃO

**PROPOSTA DE OFICINA GAMIFICADA PARA A CONSCIENTIZAÇÃO  
SOBRE ESTEREÓTIPO DE GÊNERO PRESENTE EM MÚSICAS: DESENHO  
DE UM PLANO DE INTERVENÇÃO**

Brasília  
2023

BRENO NASCIMENTO BRANDÃO

**PROPOSTA DE OFICINA GAMIFICADA PARA A CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE ESTEREÓTIPO DE GÊNERO PRESENTE EM MÚSICAS: DESENHO DE UM PLANO DE INTERVENÇÃO**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Saúde Coletiva, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Saúde Coletiva.

Orientadora: Thaís Branquinho Oliveira Fragelli

Brasília  
2023

BRENO NASCIMENTO BRANDÃO

**PROPOSTA DE OFICINA GAMIFICADA PARA A CONSCIENTIZAÇÃO  
SOBRE ESTEREÓTIPO DE GÊNERO PRESENTE EM MÚSICAS: DESENHO  
DE UM PLANO DE INTERVENÇÃO**

Relatório final apresentado à  
Universidade de Brasília, como parte das  
exigências para a obtenção do título de  
Bacharel em Saúde Coletiva.

Brasília, 11 de dezembro de 2023.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Thaís Branquinho Oliveira Fragelli (Orientadora)**  
**Universidade de Brasília**

---

**Priscila Nolasco de Oliveira**  
**Secretaria de Saúde do Distrito Federal**

---

**Profa. Silvia Badim Marques**  
**Universidade de Brasília**

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus, absolutamente tudo que tenho, foi por intermédio dele.

Agradeço à minha orientadora Thaís Branquinho Oliveira Fragelli por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa e por todos os ensinamentos, orientações, paciência e cuidado que sempre teve comigo.

A todos os meus professores do curso de Saúde Coletiva da Universidade de Brasília pela excelência da qualidade técnica de cada um.

Aos meus pais Izaias Ferreira Brandão e Vania Lúcia do Nascimento Brandão que sempre estiveram ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória.

À minha esposa Priscila pela compreensão e paciência demonstrada durante o período do projeto, por muitas vezes me incentivando mesmo com todos os problemas de percurso ao longo da minha graduação.

Agradeço a todos colegas de graduação que estiveram comigo e tornaram mais leve a jornada pela UnB, não consigo citar todos, mas obrigada pelas trocas de experiências e companheirismo.

Minha gratidão a todos!

## **RESUMO**

O objetivo do presente trabalho foi elaborar uma oficina gamificada para a conscientização sobre o estereótipo de gênero utilizando a música como meio de educação em saúde e prevenção à violência contra a mulher. A oficina propõe um momento de reflexão dos participantes em relação aos estereótipos de gênero que estão inseridos nas músicas de *funk* e *rap* utilizando os *cores drives* propostos por Yu Kai Chou. Pode ser realizada em ambiente escolar e/ou unidades básicas de saúde que atuem em atividades de grupos com jovens. Assim, a proposta visa propiciar com que os participantes do jogo possam ter uma postura crítica evidenciando pontos positivos e negativos em músicas de *funk* e *rap* relacionados aos estereótipos de gênero. Por meio dos referenciais propostos de gamificação foi possível a elaboração da oficina seguindo os planos referidos para melhor interação dos participantes.

**Palavras-chave:** Gamificação; estereótipos de gênero; música; educação em saúde; violência.

## **ABSTRACT**

The aim of this work was to develop a gamified workshop to raise awareness about gender stereotypes using music as a means of health education and prevention of violence against women. The workshop proposes a moment for participants to reflect on gender stereotypes that are embedded in funk and rap songs using the color drives proposed by Yu Kai Chou. It can be carried out in a school environment and/or basic health units that work in group activities with young people. Thus, the proposal aims to enable game participants to have a critical stance, highlighting positive and negative points in funk and rap songs related to gender stereotypes. Through the proposed gamification references, it was possible to prepare the workshop following the plans mentioned for better interaction of the participants.

**Keywords:** Gamification; gender stereotypes; music; health education; violence.

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

CEI - Campanha de Erradicação de Invasões

PDAD - Segundo a Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios

CODEPLAN - Companhia de Planejamento do Distrito Federal

Endo-GDC - Game Design Canva

PSE - Programa Saúde na Escola

## **LISTA DE FIGURAS**

**Figura 1.** Exemplos de cartas que podem ser utilizadas na oficina.

## **LISTA DE QUADROS**

**Quadro 1.** Endo-GDC da proposta de oficina gamificada.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
2.1. A atuação do sanitarista na prevenção de violência contra mulher.....	10
2.2. Gamificação.....	11
2.3. Estereótipo de gênero e o combate à violência de gênero.....	12
<b>3. JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>14</b>
4.1. Objetivo Geral.....	15
4.2. Objetivos Específicos.....	15
<b>5. METODOLOGIA.....</b>	<b>15</b>
5.1. Público de interesse da oficina.....	16
5.2. Procedimentos.....	16
5.3. Considerações Éticas.....	16
<b>6. RESULTADOS.....</b>	<b>16</b>
6.1. Endo-GDC.....	16
6.2. Materiais do jogo.....	17
6.3. Número de participantes.....	17
6.4. Roteiro da oficina.....	17
6.5. Impacto no Ensino-Aprendizado.....	20
6.6. Sugestões de locais em que a oficina seria aplicada.....	20
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>20</b>
<b>8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>21</b>

## **1. INTRODUÇÃO**

Os estereótipos de gênero influenciam relações sociais produzindo diferenças hierarquizadas, desigualdades e delimitação de papéis considerados adequados aos homens e às mulheres (BARROS e MOURÃO, 2020).

Por meio de práticas sociais e educacionais, ocorre a internalização nos indivíduos sobre o seu significado e sua representação de maneira que os estereótipos de gênero são construídos pelo patriarcado e pelo poder das estruturas sociais. Assim, é por meio da socialização e das relações que são produzidas que os indivíduos adquirem habilidades que podem ou não conduzir a relações assimétricas da sociedade (DUARTE e SPINELLI, 2019).

A fase da adolescência é uma etapa em que há muita influência social em que ocorre a necessidade de afirmação da masculinidade com força e competitividade e em relação às mulheres espera-se delicadeza e submissão (SOUZA, CRUZ, FERNANDES, 2023).

Assim, as práticas educativas em saúde, constituem uma forma de facilitar o diálogo e a promoção da saúde dos indivíduos de maneira que os adolescentes possam conscientizar sobre as questões de gênero e papel que os estereótipos têm no surgimento de violências contra a mulher (SOUZA, CRUZ, FERNANDES, 2023).

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1. A atuação do sanitарista na prevenção de violência contra mulher**

A violência constitui um fenômeno muito relevante na saúde pública, pois implica no aumento do número de mortes, redução da qualidade de vida das pessoas e na necessidade de provisão de atendimento nos serviços de saúde. No Brasil, a violência tem aumentado (JORGE, 2002).

Uma tentativa de reduzir a violência são as medidas legislativas a exemplo da Lei Maria da Penha, um marco essencial na defesa dos direitos humanos das mulheres. Além de incorporar os aspectos punitivos, também insere elementos relacionados às políticas públicas voltadas para a prevenção da violência contra as mulheres (PASINATO, MACHADO, ÁVILA, 2019).

O sanitарista tem um papel muito importante neste cenário pois, por meio de

sua base teórica em políticas públicas em saúde, se torna um profissional apto a colaborar para implementação do enfrentamento à violência contra as mulheres. Além disso, possui habilidades para atuar no fortalecimento dos equipamentos públicos de saúde bem como dos profissionais que atuam nestes para prevenção da violência contra as mulheres (PASINATO, MACHADO, ÁVILA, 2019).

Uma das atuações de extrema importância do sanitarista está na educação em saúde, que constitui uma estratégia importante para a prevenção de doenças e para a promoção da saúde. Por meio desta, há a orientação de rotinas para o bem-estar individual ou coletivo, sempre observando a utilização de comunicação clara e eficaz (GONÇALVES, 2020).

## **2.2. Gamificação**

A gamificação compreende o uso de elementos de jogos relacionados à estética, design, regras e recompensas, em situações que não se caracterizam como jogos (MASSÁRIO et al, 2019).

A gamificação constitui o uso de elementos lúdicos em contextos que não se restringem estritamente ao domínio dos jogos (FRAGELLI e SILVA, 2020).

Neste sentido, a gamificação de uma experiência constitui a adaptação para qualquer contexto de não entretenimento exclusivo, transformando-o e/ou ampliando-o com elementos de engajamento de jogos (FRAGELLI e SILVA, 2020).

Conforme Burke (2015), a gamificação surgiu como uma forma de promover mais envolvimento com o público e, na educação, para obter a participação efetiva dos estudantes.

Quando pensada no contexto de aprendizagem, a gamificação pode ser utilizada como estratégia de construção de experiências engajadoras, com impacto positivo no desempenho dos estudantes (MASSÁRIO et al, 2019).

Ao criar uma experiência gamificada pode ser utilizado alguns elementos independentes ou combinados, como por exemplo, regras, estrutura, voluntariedade, incerteza, orientação para objetivos, dentre outros (FRAGELLI e SILVA, 2020).

Cabral Filho (2020) afirma que a gamificação objetiva uma melhora do aprendizado, do engajamento das pessoas em determinadas atividades e da modificação de comportamentos.

Yu-kai Chou, um especialista em gamificação, criou um *framework* chamado

Octalysis que destaca oito elementos denominados de *core drives* que são impulsionadores fundamentais para motivar o comportamento humano em várias situações (CHOU, 2019).

Os oito *Core Drives* propostos por Yu-kai Chou (2019) são:

- a) Significado épico: as pessoas dão mais importância quando sentem pertencimento em algo maior, ou seja, têm um propósito.
- b) Desenvolvimento e realização: as pessoas se motivam quando sentem que estão desenvolvendo habilidades, superando desafios e alcançando metas.
- c) Empoderamento e influência: é importante para as pessoas o sentimento de que têm o controle de suas decisões, que possam impactar seu ambiente e também recebam *feedbacks*.
- d) Propriedade e posse: caso as pessoas tenham algo, isto as motivam a investir tempo, esforço e recursos.
- e) Escassez: o que é mais escasso ou difícil de se conseguir seria mais desejável.
- f) Imprevisibilidade: o estímulo à curiosidade e à descoberta motivam as pessoas a continuar envolvidas em uma atividade.
- g) Perda e evitação: As pessoas têm medo e evitam perder algo que já possuem.
- h) Relações e influência Social: as pessoas se motivam e valorizam as interações sociais.

### **2.3. Estereótipo de gênero e o combate à violência de gênero**

D'Amorim (1997) define o estereótipo de gênero como:

“o conjunto de crenças acerca dos atributos pessoais adequados a homens e mulheres, sejam estas crenças individuais ou partilhadas” (D'AMORIM, 1997, p.122).

Estaria relacionado às crenças sobre como as pessoas de determinado gênero devem ou não se comportar e viver em sociedade de maneira que se adequem a um padrão e que sejam todos iguais (D'AMORIM, 1997).

A sociedade atual estabelece, desde o nascimento, estereótipos para o gênero feminino que são utilizados para fortalecer formas de exclusão, dominação e violência (SANTOS, 2020).

De acordo com o Decreto nº 1.973, de 1º de agosto de 1996, que promulga a Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher, a violência contra a mulher é:

“(...) qualquer ato ou conduta baseada no gênero, que cause morte, dano ou sofrimento físico, sexual ou psicológico à mulher, tanto na esfera pública como na esfera privada.” (BRASIL, 1996, s/p)

Esse decreto teve um impacto importante pois apresentou o conceito de violência contra as mulheres e, a reconheceu como uma violação aos Direitos Humanos determinando responsabilidade aos Estados-membros no enfrentamento da violência contra as mulheres (BRASIL, 1996).

Neste aspecto, temos outros exemplos de esforço estatal para criação de medidas que visam proteger os direitos das mulheres como por exemplo a Lei 11.340/2006, conhecida como Lei Maria da Penha foi criada para fortalecer o rigor das punições para esse tipo de crime (BRASIL, 2006).

Em 2015, foi sancionada a Lei 13.104/2015, que classifica a violência contra a mulher como crime hediondo e com agravantes quando acontece em situações específicas de vulnerabilidade (gravidez, menor de idade, presença de filhos etc.) (BRASIL, 2015).

Tais leis reforçam a tentativa de combater esse abuso generalizado contra as mulheres por meio do Poder Legislativo (SANTOS, 2020).

O abuso muitas vezes é precedido de uma quebra de expectativas em relação ao papel esperado da mulher. Neste contexto, quando se espera que a mulher siga os estereótipos pré-determinados da fragilidade, doçura e passividade e, ela se comporta de maneira oposta e pode surgir um contexto de violência, em que o homem tem a necessidade se de impor (SANTOS, 2020).

Nesse sentido, complementarmente às leis específicas, há a necessidade de um processo educativo da sociedade para o rompimento do ciclo de violência contra a mulher (SANTOS, 2020).

A violência contra a mulher além de propiciar danos psicológicos, físicos, morais, patrimoniais e sexuais ainda provoca danos graves na sociedade aumentando o número de órfãos. No entanto, observa-se que, mesmo tendo uma alta prevalência, ainda é pouco identificada nos serviços de saúde, demonstrando a

fragilidade na efetivação de políticas públicas de enfrentamento da violência. Profissionais de saúde ainda apresentam dificuldades na abordagem preventiva a este tema no que se refere ao conteúdo teórico-metodológico, ações de acolhimento, prevenção e notificação (SOUZA e REZENDE, 2018).

### **3. JUSTIFICATIVA**

A justificativa para a escolha do tema se deu em razão dos índices crescentes de violência no Distrito Federal. Dados da Secretaria de Segurança Pública do Distrito Federal confirmam que o feminicídio acontece de forma gradual. Entre de 2015 e 2023 houve 180 feminicídios, sendo que 64,3 % destes casos tinham precedente de violência doméstica, de maneira que a violência ocorrida no ambiente doméstico, considerado por muitos como normal e sutil, constituiu a porta de entrada para uma situação sem volta (SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL, 2023).

Atualmente, no Distrito Federal, os dados apontam que a cidade de Ceilândia apresenta a maior quantidade de feminicídios, com 26 casos (SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL, 2023a).

Ceilândia é uma região administrativa do Distrito Federal que foi criada para retirar 82 mil moradores que viviam irregularmente na área central de Brasília, em 1971, por meio de grande projeto de relocação denominado Campanha de Erradicação de Invasões (CEI). Segundo a Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios (PDAD)(2021), Ceilândia possui 350.347 pessoas com idade média de 34,3 anos, sendo 52,6% do sexo de nascimento feminino (CODEPLAN, 2021). Com relação à percepção de segurança, 60,3% afirmaram haver policiamento militar regular.

Além do feminicídio, dados da Secretaria de Segurança Pública do Distrito Federal (2023b) sobre a Região Administrativa de Ceilândia apontam que, em 2023, houve 41 homicídios, 3098 crimes contra o patrimônio (roubos) e 96 estupros. Assim, observa-se que Ceilândia apresenta indicadores sociais relacionados à criminalidade desfavoráveis (SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL, 2023b)

## 4. OBJETIVOS

### 4.1. Objetivo Geral

Elaborar uma oficina gamificada para a conscientização sobre o estereótipo de gênero utilizando a música, rap e *funk*, como meio de educação em saúde e prevenção à violência contra a mulher para jovens de 15 a 18 anos.

### 4.2. Objetivos Específicos

- Revisão da teoria de Yu-kai Chou (2019) e escolha dos *core drives* para utilização na oficina;
- Mapeamento de todas etapas necessárias para a elaboração da oficina;
- Elaboração de um protótipo da oficina.

## 5. METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma proposta de intervenção que, de acordo com Paz (s/d), estes vêm de um desejo de mudança na realidade à partir de um problema detectado:

(...) remete à reflexão acerca de planejamento, plano, num sentido mais amplo, que se traduz num movimento de rejeição à acomodação a uma determinada realidade. (PAZ, s/d, p. 4)

No trabalho de educação em saúde, o educador deve ser agente de mudanças, proporcionar a reflexão percebendo a realidade passível de mudança e não algo imutável (PAZ, s/d).

De acordo com o framework de Yu Kai Chou (2019), serão utilizados os *core drives* "": 1) Propriedade e posse: pois os estudantes possuem o conhecimento do gênero musical utilizado; 2) "Relações e influência Social": pois a música de funk e rap utilizada faz parte do contexto social dos adolescentes da faixa etária proposta; 3) "Escassez": utilizando a limitação do tempo; 4) Imprevisibilidade: pois os adolescentes não terão conhecimento prévio de quais músicas serão utilizadas; 5) Desenvolvimento e realização: quando os estudante propõe um novo trecho para a música.

### **5.1. Público de interesse da oficina**

A oficina foi elaborada para o público alvo de jovens com idade entre 15 e 18 anos, podendo ser implementada tanto em contexto escolar quanto em unidades básicas de saúde que atuam com público desta faixa etária.

### **5.2. Procedimentos**

Para elaboração da oficina gamificada foi utilizada a ferramenta Endo-GDC (*Game Design Canva*) elaborada por Taucei (2019). Esta ferramenta é formada por seis blocos a se saber: 1) bloco do jogador; 2) bloco de aprendizado; 3) gameplay; 4) narrativa; 5) experiência do usuário e 6) tecnologia. Cada um dos blocos contém as seguintes seções:

- a) Bloco do jogador (cinza): contém o problema e jogador/aluno;
- b) Bloco de aprendizado (laranja): contém o conteúdo e os objetivos de aprendizado;
- c) Bloco da narrativa (rosa): objetivo do jogo;
- d) Bloco gameplay (amarelo): contém as mecânicas, dinâmicas e estética;
- e) Bloco da experiência do usuário (verde): contém o feedback;
- f) Bloco de tecnologia (azul): contém o tipo de tecnologia empregada.

Além dos blocos acima mencionados, o Endo-GDC contém ainda uma seção de inspirações perfazendo um total de 13 seções.

### **5.3. Considerações Éticas**

Por se tratar de proposta de plano de intervenção, não foi necessária a obtenção de aprovação ética, pois não envolveu a coleta de dados primários de seres humanos.

## **6. RESULTADOS**

### **6.1. Endo-GDC**

O preenchimento do Endo-GDC pode ser visualizado no Quadro 1. Procurou-se inserir todo o planejamento do jogo nos campos conforme a orientação

de Taucei (2019).

## 6.2. Materiais do jogo

- Dois conjuntos de cartas impressas sendo que um com perguntas e outro com respostas genéricas, conforme exemplo na Figura 01.

- Aparelho sonoro para reprodução da parte da música;
- Seleção de músicas em plataforma gratuita, sendo do gênero rap e *funk*.

Sugerem-se algumas músicas, no entanto, considerando a dinamicidade do lançamento destas mídias, estas poderão ser atualizadas de acordo com o interesse dos jovens.

Exemplo de músicas que poderão ser utilizadas são: **Novidade na área** - Mc Livinho; **Tubarão te amo** - Mc Ryan e Mc Daniel; **Baile do Bruxo** DJ WS da Igrejinha MC Menor Thalís; **Sem Compaixão** - Leviano (part. MC Cabelinho); **Se Acaba** - Xamã (part. MC Ryan, MC Don Juan e Vulgo FK).

## 6.3. Número de participantes

O número de participantes dependerá da quantidade de adolescentes. Estes no entanto poderão ser divididos em equipes de 3 a 5 pessoas cada.

## 6.4. Roteiro da oficina

No primeiro momento o moderador da oficina, inicia com uma pergunta provocadora para verificar a opinião e o nível de conhecimento dos participantes sobre o tema. O objetivo deste momento é comparar as falas e os argumentos antes e após a oficina.

O moderador coloca um trecho de uma música selecionada e convida um membro de uma das equipes para retirar uma carta-pergunta e uma carta-resposta terá apenas uma resposta genérica, conforme exemplo na Figura 1.

Exemplo, um membro da equipe retira a carta-pergunta: “de que forma o trecho da música a seguir reforça o estereótipo de gênero?” e uma carta-resposta que será elemento para dar base para a discussão, como exemplo "o trecho reforça o estereótipo de que a mulher é um objeto sexual", ressaltando que a pergunta deve

levar a reflexão e debate sobre o tema entre os participantes.

A seguir, o participantes volta-se para o seu grupo e terá 2 (dois) minutos para discutir a resposta. A equipe deverá explicar como o trecho da música perpetua estereótipos de gênero, além de sugerir maneiras de combater esses estereótipos.

Figura 01. Exemplos de cartas que podem ser utilizadas na oficina.



Fonte: Elaborada pelo autor com auxílio do *software* Canva (CANVA, 2023)

Após esta etapa, o moderador propõe que a equipe sugira, em 2 (dois) minutos, uma mudança do trecho da música refazendo os versos para desconstruir a ideia inicial apresentada pela música.

Nesse momento deve ser avaliado pelo moderador se houve alguma diferença no discurso dos participantes e ponderar se houve mudança “positiva” ou “negativa” e como a oficina influenciou nessa possível mudança de opinião.

A oficina não objetiva censurar ou induzir o gosto musical dos participantes, e sim provocar uma reflexão com criticidade dos impactos sociais e culturais das letras no comportamento dos jovens em relação à mulher.

O final da oficina será quando houver a participação de todos ou quando os trechos selecionados finalizarem. O propósito não é ter um ganhador, mas proporcionar a reflexão do tema de maneira lúdica.

**Quadro.1.** Endo-GDC da proposta de oficina gamificada.

Conteúdo Pedagógico	Mecânicas	Dinâmicas	Estética	Feedback	Objetivos de Aprendizado
Os estereótipos de gênero podem estimular a violência contra a mulher.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicia a oficina com uma pergunta provocadora para verificar a opinião</li> <li>2. Seria apresentado um trecho de uma música onde contém um estereótipo de gênero.</li> <li>3. Um membro de uma das equipes para retirar uma carta-pergunta e uma carta-resposta terá apenas uma resposta genérica.</li> <li>4. Em seguida o jogador terá um tempo de 1 minuto para criar uma nova letra para o trecho desconstruir os estereótipos do trecho no ritmo da música.</li> </ol>	Participação interativa dos jovens, instigar um sentimento de pertencimento e propriedade pelo conhecimento dos estilos musicais utilizados, e o contexto ser relatado de experiências que provavelmente já tenha presenciado.	Uso de cartas impressas.	<p>Pré e Pós-testes: Realizar avaliações antes e depois da oficina para medir o conhecimento e as atitudes dos participantes.</p> <p><i>Feedback dos Participantes:</i> Coletar <i>feedback</i> dos participantes sobre a eficácia e relevância da oficina.</p>	Proporcionar, a partir de músicas, a reflexão crítica em relação aos estereótipos de gênero.
	<b>Problema</b>		<b>Jogador/Estudante</b>		
	Dados da Secretaria de Segurança Pública do Distrito Federal confirmam que o feminicídio tem aumentado.		Jovens entre 15 a 18 anos.		
<b>Inspirações</b>			<b>Objetivos de Jogo</b>		
Jogo Emancipação (Zanello e Feitosa, 2022)			Identificação em músicas de rap e <i>funk</i> elementos referentes aos estereótipos de gênero com a finalidade de proporcionar um debate para a desconstrução destes.		
<b>Tecnologia</b>		<b>Plataforma</b>			
Tecnologia analógica com o uso de cartas com a participação ativa do jogador.		Não se aplica			

Fonte: Adaptado de Taucei (2019)

## 6.5. Impacto no Ensino-Aprendizado

Espera-se que a oficina possa proporcionar um momento de reflexão dos participantes em relação aos estereótipos de gênero que estão inseridos nas músicas de *funk* e rap. A oficina pode ser realizada em ambiente escolar, unidades básicas de saúde ou quaisquer outros locais que atuem em atividades de grupos com jovens da referida faixa etária.

Ao final também pode ser feita em uma ficha de avaliação, feita no formulário *Google*, das quais terão perguntas objetivas, bem como subjetivas para o *feedback* sobre a oficina para o aprimoramento do material apresentado.

Nesta oficina o foco não é vencer e sim promover a reflexão sobre a igualdade de gênero e o respeito às diferenças, ao mesmo tempo em que incentiva os adolescentes a se tornarem críticos da cultura popular e a participarem de debates construtivos acerca do tema proposto.

## 6.6. Sugestões de locais em que a oficina seria aplicada

Sugere-se que a oficina possa ser realizada em:

- Escolas que atendem a faixa etária proposta, em colaboração com o PSE (Programa Saúde na Escola);
- Adolecentro;
- Locais que realizam atenção à pessoa vítima de violência;
- Em ações intersetoriais dos profissionais das Unidades Básicas de Saúde com as escolas.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível elaborar a oficina gamificada por meio dos nossos referenciais teóricos. As letras das músicas *funk* e rap constituem um material cultural importante para o debate dos estereótipos de gênero e ajudam na interação dos jovens e garantindo maior adesão na participação. A possibilidade de uma atualização das músicas colabora para que o projeto esteja sempre coerente com as músicas que estão em alta nas plataformas de mídia.

Esta oficina porém tem uma limitação pois depende deste engajamento dos

jovens e dos profissionais que atuam que este público.

Sugerimos que a mesma seja ampliada para outros grupos sociais pois o conteúdo sendo bem elaborado e direcionado, poderá alcançar novos níveis de interação, promovendo saúde nos contextos de educação em saúde.

## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, S.C.V.; MOURÃO L. Trajetória profissional de mulheres cientistas à luz dos estereótipos de gênero. **Psicologia em Estudo**. v. 25. 2020.

BURKE, B. (2015). Gamificar. **Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS EDITORA.

BRASIL. Decreto nº 1.973, de 1º de agosto de 1996. **Promulga a Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher, concluída em Belém do Pará, em 9 de junho de 1994**, 1996. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1996/d1973.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1996/d1973.htm)

BRASIL. Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006. **Cria mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher, nos termos do § 8º do art. 226 da Constituição Federal, da Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Mulheres e da Convenção Interamericana para Prevenir, Punir e Erradicar a Violência contra a Mulher; dispõe sobre a criação dos Juizados de Violência Doméstica e Familiar contra a Mulher; altera o Código de Processo Penal, o Código Penal e a Lei de Execução Penal; e dá outras providências**, 2006. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2006/lei/111340.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111340.htm)

BRASIL. Lei nº 13.104, de 9 de março de 2015. Altera o art. 121 do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - **Código Penal, para prever o feminicídio como circunstância qualificadora do crime de homicídio, e o art. 1º da Lei nº 8.072, de 25 de julho de 1990, para incluir o feminicídio no rol dos crimes hediondos**, 2015. Disponível:

[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/113104.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113104.htm)

CANVA. Canva online. [S. l.]: Canva, 2023. Disponível em : <https://www.canva.com>.

CABRAL FILHO, I. L. **Gamificação para o engajamento de alunos e professores em interfaces de estações meteorológicas: o estudo de caso do projeto Clima Escola**. Dissertação de mestrado. UnB, 2020.

CHOU, Y. **Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards**. Editora: Packt Publishing, 2019.

CODEPLAN. Pesquisa Distrital de Amostra por Domicílio - Ceilândia (PDAD-2021). Disponível em: <https://www.codeplan.df.gov.br/wp-content/uploads/2022/05/Ceilandia.pdf>. Acesso em: 14/12/2023.

D'AMORIM, M.A. Estereótipos de gênero e atitudes acerca da sexualidade em estudos sobre jovens brasileiros. **Temas em Psicologia**, v.5, n.3, pp. 121-134, 1997.

DUARTE, G.; SPINELLI, L. M. Estereótipos de gênero, divisão sexual do trabalho e dupla jornada. **Revista Sociais e Humanas**, v.32, n. 2, 2019.

FRAGELLI, T.B.O.; SILVA, H.A.G. Neurociência da gamificação e do serious game na educação: uma revisão sistemática. **Revista Temática**, v. 16, n.9, 2020.

GONÇALVES, R.S. et al. Educação em saúde como estratégia de prevenção e promoção da saúde de uma unidade básica de saúde. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 3, n. 3, p. 5811-5817, 2020.

JORGE, M.H.P.M. **Violência como problema de saúde pública**. **Ciência e Cultura**, v. 54, n. 1, p. 52-53, 2002.

MASSÁRIO, M.S.; BARRETO, C.H.C; KNOLL, G.F.; GHISLENI, T.S. Gamificação como prática de ensino. **Research, Society and Development**, v.8, n.7, p.e12871109, 2019.

PAZ, A.A.M.A. et al. **Orientação para elaboração do projeto de intervenção local (pil)**. Universidade de Brasília Faculdade de Educação UAB/UnB Curso de Especialização em Educação na Diversidade e Cidadania, com Ênfase em EJA. Disponível em: <http://forumeja.org.br/sites/forumeja.org.br/files/>

Doc\_Orientador\_PIL.pdf. Acesso em 25/11/2023.

PASINATO, W.; MACHADO; B. A.; ÁVILA, T.P. **Políticas públicas de prevenção à violência contra a mulher**. São Paulo: Marcial Pons, 2019.

SANTOS, C.K.B. **Violência Doméstica: Medidas de Enfrentamento Apresentadas na Lei Maria da Penha e as Iniciativas de Combate em Santa Catarina**. TCC(graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Ciências Jurídicas. Direito, 2020.

SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL(a). **Monitoramento de Femicídios no Distrito Federal: Painel do Femicídio**. Disponível em : <https://femicidio.ssp.df.gov.br/extensions/femicidio/femicidio.html#1>. Acessado em 24/11/2023.

SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL (b). **Balanco Criminal RA IX - Ceilândia**. Disponível em: [https://www.ssp.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2023/12/09\\_CEILANDIA.pdf](https://www.ssp.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2023/12/09_CEILANDIA.pdf). Acessado em 14/12/2023.

SOUZA, L.B.F.; CRUZ, M.D.L.A.; FERNANDES, M.I.D.C.D. Oficina educativa com adolescentes sobre gênero, sexo e identidade de gênero: um relato de experiência. **Revista Ciência Plural**, n. 9, v.1, 2023. pp.1-14.

SOUZA, T. M. C.; REZENDE, F. F. Violência contra mulher: concepções e práticas de profissionais de serviços públicos. **Estudos Interdisciplinares em Psicologia**, v. 9, n. 2, p. 21–38, 2018.

TAUCEI, B.B. Endo-GDC: **Desenvolvimento de um Game Design Canvas para Concepção de Jogos Educativos Endógenos**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: UFRJ/COPPE, 2019;

ZANELLO, V; FEITOSA, L.R.C. **Guia prático do jogo Emancipação: jogando contra o machismo** (recurso eletrônico). Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/369997857\\_Guia\\_Pratico\\_do\\_Jogo\\_EMAN\\_CIPACAO\\_JOGANDO\\_CONTRA\\_O\\_MACHISMO\\_pedido\\_do\\_jogo\\_em\\_jogandocont raomachismogmailcom](https://www.researchgate.net/publication/369997857_Guia_Pratico_do_Jogo_EMAN_CIPACAO_JOGANDO_CONTRA_O_MACHISMO_pedido_do_jogo_em_jogandocont raomachismogmailcom). Acesso em: 25/11/2023.