



A discussão de gênero e sexualidade nas Histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos na formação integral

The discussion of gender and sexuality in comic books and electronic games in integral education

Michele Rodrigues Teixeira  <https://orcid.org/0000-0002-4771-6853>
Instituto Federal de São Paulo
E-mail: michele.teixeira@ifsp.edu.br

Nemésio Freitas Duarte Filho  <https://orcid.org/0000-0001-5084-3733>
Instituto Federal de São Paulo
E-mail: nemesio@ifsp.edu.br

Resumo

O presente trabalho apresenta as contribuições de uma sequência didática (SD) sobre gênero e sexualidade, pautada em elementos de histórias em quadrinhos (HQ) e jogos eletrônicos, como um caminho para a formação integral dos estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). A SD teve como objetivo aproximar a temática aos interesses culturais dos estudantes, promover conhecimentos biológicos, sociais e históricos intrínsecos ao conteúdo proposto, além de contribuir para a formação integral dos estudantes. O procedimento adotado foi o estudo de caso e a produção de dados foi realizada por meio de questionário de percepção inicial, registros das intervenções dos estudantes ao longo da SD e questionário avaliativo. Os dados produzidos foram tratados estatisticamente quando quantitativos e pelo método de análise de conteúdo e categorização, quando qualitativos. Como forma de validação, o produto educacional foi aplicado no contexto do Ensino Médio Integrado (EMI). Os resultados indicam que a escolha destas mídias se mostrou adequadas como elementos contextualizadores e motivadores, além de promover evolução na percepção e posicionamento dos estudantes em relação à gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos e HQs.

Palavras-chave: Relações de gênero. Educação Profissional Integrada. Relação escola-mídia.

Abstract

The present work presents the contributions of a didactic sequence (DS) on gender and sexuality, based on elements of comic books (comics) and electronic games, as a path for the integral formation of students of Professional and Technological Education. The DS aimed to bring the theme closer to the cultural interests of students, promote biological, social, and historical knowledge intrinsic to the proposed content, in addition to contributing to the integral education of students. The procedure adopted was the case study and the production of data was carried out through an initial perception questionnaire, records of students' interventions throughout the DS, and an evaluative questionnaire. The data produced were treated statistically, when quantitative, and by the method of content analysis and categorization, when qualitative. As a form of validation, the educational product was applied in the context of Integrated High School. The results indicate that the choice of these media proved to be adequate as contextualizing and motivating elements, in addition to promoting evolution in the

perception and positioning of students in relation to gender and sexuality in electronic games and comics.

Keywords: Gender discrimination. Education and employment. Media education.

Introdução

O Ensino Médio Integrado (EMI), oferecido pelos Institutos Federais (IF) surge na perspectiva de romper a histórica dualidade entre educação e trabalho, proporcionando uma formação integral, omnilateral, politécnica e humana aos estudantes, articulando ciência, cultura, trabalho e tecnologia.

Dessa forma, propõe-se uma formação humana e integral voltada à construção de uma sociedade democrática, igualitária e emancipada, que prepara sujeitos críticos e comprometidos com as transformações políticas e sociais. Essa concepção de educação visa o preparo para o exercício da cidadania e considera os seres humanos como sujeitos históricos e sociais, capazes de transformar a própria realidade, além de compreenderem as relações sociais intrínsecas a todos os fenômenos (CIAVATTA, 2005).

O ensino relativo às questões de gênero e sexualidade articula-se a esta proposta de educação, pois pode promover a reflexão sobre a construção e o contexto das relações de gênero que se estabelecem na organização social e produtiva, estando diretamente relacionadas ao reconhecimento e exercício da cidadania, aos direitos trabalhistas e sociais, à liberdade, ao prazer, ao trabalho e à cultura, porém, a abordagem desta temática 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.

Além de haver um reforço, mesmo que indireto, dos papéis e estereótipos de gênero no cotidiano escolar e na sociedade em geral, outro desafio encontra-se presente na forma como esses conteúdos são abordados. Segundo Figueiró (2009), a sexualidade tende a ser enfatizada em seus aspectos médicos e biológicos, tanto por docentes quanto pelos materiais didáticos, como a prevenção de gravidez, IST e as diferenças fisiológicas entre os corpos, sem ocorrer a contextualização de outros aspectos importantes, como a história e a cultura. Os conteúdos escolares enfatizam a relação da sexualidade com o perigo, a doença e a culpa, e o que se apresenta como solução, são ensinamentos moralistas e normativos (MEYER, KLEIN, ANDRADE, 2007).

Dessa forma, as estratégias e recursos didáticos utilizados para discutir gênero e sexualidade em sala de aula devem ser repensados, a fim de abordar esta temática de maneira crítica, motivadora e integral.

Somado a isso, as relações de gênero e as questões relativas à sexualidade, além de permearem a educação, a formação da juventude e a escola, encontram-se presentes em outros espaços, como por exemplo 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 apresenta a importância da mídia no processo de socialização, pois evidencia o modo como devemos andar, nos vestir, nos comportar, o que consumir, entre outros exemplos.



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, pois, de acordo com Freire (2002) 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). Dessa forma, para favorecer a identificação do estudante com os conteúdos escolares, é preciso partir de seu contexto e interesses, utilizando elementos que estejam próximos ao seu contexto social.

Ao considerarmos o potencial pedagógico dos conteúdos midiáticos, o presente artigo, resultado de pesquisa realizada no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – PROFEPT intitulada “Discutindo gênero e sexualidade por meio de Histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos: um caminho para a formação integral, apresenta o processo de construção e aplicação de uma sequência didática (SD), pautada em elementos de histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos, voltada aos estudantes do Ensino Médio Integrado do IFSP, para abordar questões relacionadas a estereótipos e discriminações em relação à gênero e sexualidade, contribuir para a formação integral e promover a compreensão histórica e social que perpassa essa discussão.

Ensino Médio Integrado e a Formação Humana Integral

A proposta de EMI dos IF é oferecer uma formação que não seja pautada pelo mercado, mas que integre ciência, cultura, trabalho, tecnologia e humanismo, rumo ao desenvolvimento das potencialidades humanas, culminando em uma formação ampla e integral (RAMOS, 2014).

Nesse sentido, compreender a sociedade e o mundo do trabalho, sob uma perspectiva humana e integral, é se apropriar dos mecanismos e contradições que regem as dinâmicas sociais, as quais são permeadas por diversos marcadores sociais da diferença, como raça, classe, etnia, gênero, sexualidade entre outros.

De acordo com Freitas (2007), a relação entre homens e mulheres está baseada em relações de poder e hierarquias, as quais organizam todas as esferas da vida social, desde a família, religião, educação, até o mercado de trabalho. Nesse sentido, é preciso compreender como as construções histórico-sociais produzem formas hierárquicas de organização social, perpassando as questões de gênero e sexualidade e sua relação com a formação integral e a EPT.

Gênero e sexualidade, conceituação e relações com a educação profissional e tecnológica (EPT)

Para Guacira Louro (1995, p. 103), o conceito de gênero surge “[...] referindo-se à construção social e histórica dos sexos, ou seja, buscando acentuar o caráter social das distinções baseadas no sexo”. De forma complementar, Colling (2018, p.22) identifica o conceito de gênero “como instrumento de análise para apontar as diferenças e hierarquias entre homens e mulheres”.

O gênero, portanto, é constitutivo das relações sociais que se estabelecem nas diferenças entre os sexos, implicando a produção de instituições, símbolos culturais e representações simbólicas dentro de uma sociedade. Assim, o sistema político,



econômico e a organização social como um todo produzem e reproduzem significados culturais para tal diferença, criando sentido e posicionando-as hierarquicamente (SCOTT, 1989; LOURO 1995). Autores como Cabral & Diaz (1998) e Brandão (2007) apontam que a assimetria de gênero nas relações sociais pode ser evidenciada desde a educação diferenciada que meninas e meninos recebem, até a posição inferior que as mulheres ocupam no mercado de trabalho.

Assim como o gênero, a sexualidade configura-se como um processo de construção social, existindo diversas formas de vivê-la. Isso significa dizer que os desejos, em sentido amplo, não são determinados pela natureza biológica, pela existência de determinado órgão sexual ou hormônios, mas produzidos e legitimados pela cultura (LOURO, 2008), porém, historicamente, a heterossexualidade foi naturalizada como a única forma possível e saudável de vivenciar a sexualidade, de expressar sentimentos, afetos e desejos (COLLING, 2018) fato este que exclui e marginaliza o que não se enquadra como correto e aceitável nos padrões heterossexuais

Nesse sentido, a EPT, fundamentada — entre outros princípios — pela educação integral, quando se compromete com a liberdade e emancipação dos sujeitos e visa a cidadania e a diversidade, deve obrigatoriamente incluir as questões de gênero e sexualidade em seu currículo. A educação profissional e tecnológica, ao abordar os fundamentos do sistema produtivo, deve incluir o significado e o contexto das relações de gênero que se estabelecem na organização social e produtiva, pois estão diretamente relacionados ao reconhecimento e exercício da cidadania, aos direitos trabalhistas e sociais, à liberdade, ao prazer, ao trabalho e à cultura.

A produção e reprodução das normas de gênero e sexualidade também ocorrem por meio de outras esferas sociais, como por exemplo a família, a religião, o sistema de saúde e o universo midiático. Nesse sentido, destacaremos a seguir o papel da mídia na construção e desconstrução de estereótipos relacionados a gênero e sexualidade.

Mídia, Gênero e Sexualidade

A mídia se faz presente no processo de construção das identidades individuais e coletivas, além de refletir a cultura vigente, promovendo hábitos, crenças e atitudes. Ao produzir e veicular conhecimentos diversos, dissemina discursos sobre como se vestir e se comportar, o que gostar, comer e comprar. Esse discurso possui uma narrativa diferenciada a depender do gênero que a consome.

É possível identificar diversas violências contra as mulheres e a comunidade LGBTQIA+, as quais aparecem, com frequência, em posições subalternizadas, hipersexualizadas e objetificadas. Identifica-se também a ideia do romance heterossexual, veiculada pelos contos de fadas, pela televisão e cinema. A promoção desses estereótipos, muitas vezes, passa despercebida ao público, porém, estão presentes na linguagem, nas roupas, nos comportamentos e nas representações. Na propaganda, no cinema, nas notícias, nos games, quadrinhos, séries e seriados e no entretenimento em geral, “a mídia reforça os papéis de gênero” (VIANNA, 2009, p. 116-17) e modos normativos de viver a sexualidade (LOURO, 2008).

Porém, ao longo das últimas décadas, os discursos e estratégias dos meios de comunicação incorporaram as transformações reivindicadas por movimentos sociais, os quais visavam novos valores e a ressignificação de práticas e comportamentos.



Assim, paulatinamente, têm-se dado visibilidade ao diverso e à mudança do discurso hegemônico.

Nesse sentido, as representações dos protagonistas, heróis e heroínas dos jogos eletrônicos, das histórias em quadrinhos, do cinema e da televisão, assim como o próprio enredo inerente a essas mídias, oferecem um campo fértil de possibilidades didáticas que podem ser analisadas e exploradas no campo educacional, conforme Figura 1.

Figura 1 – Diferenças na vestimenta de personagens



Fonte: Jogo Guild Wars (<https://coletivofluxo.medium.com/videogame-tamb%C3%A9m-%C3%A9-coisa-de-mulher-cdd83777e97>)

Dessa perspectiva, contribui com os processos de formação de crianças, adolescentes e adultos. Assim, o papel da mídia não pode ser negligenciado, pois pode promover a perpetuação de estereótipos e violências ou problematizar questões emergentes, incorporando representatividade cultural e social, construindo novas narrativas inclusivas que caminhem rumo à uma sociedade igualitária.

METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza aplicada, pois busca gerar conhecimentos para aplicações práticas, voltadas à resolução de problemas reais (SILVA e MENEZES, 2005, p.20). O objetivo visa aprofundar o conhecimento sobre determinada realidade e encontrar os fundamentos e efeitos de um fenômeno através de sua análise, interpretação e classificação (GIL, 2010; PRODANOV; FREITAS, 2013).

A abordagem da pesquisa é quanti-qualitativa, partindo da perspectiva de Silva e Menezes (2005). Elegeu como procedimento estudo de caso (MARCONI; LAKATOS, 2003), pois buscou compreender, por meio de uma investigação em contexto real, os impactos de uma sequência didática sobre gênero e sexualidade direcionada aos estudantes¹ do primeiro ano do EMI do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP). Também se utilizou a revisão bibliográfica e a aplicação de questionários semiabertos para produção de dados.

A primeira etapa do procedimento metodológico se caracterizou pela revisão bibliográfica, com a pesquisa de informações sobre a EPT, o EMI, a relação com a

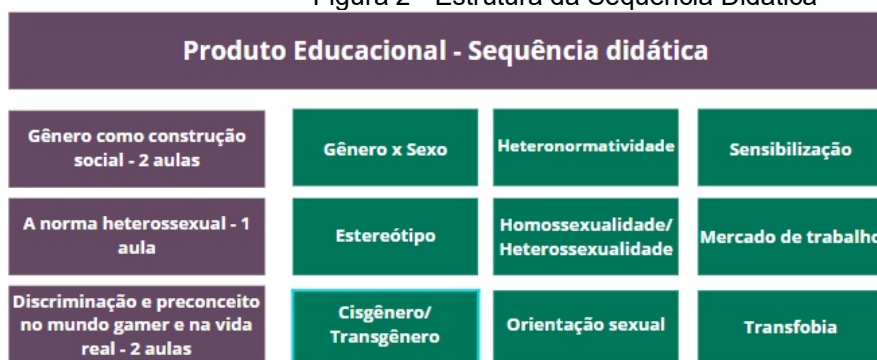
¹ Este trabalho foi analisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, no Parecer Consubstanciado de nº 39403620.0.0000.5473.

temática sobre gênero e sexualidade e a formação integral, além de explorar a inserção da temática nos jogos eletrônicos e nas histórias em quadrinhos.

Na segunda etapa, foi realizada a elaboração da Sequência Didática (Figura 2), contendo três planos de aula, além de produção inicial de dados por meio de questionário semiaberto. Os planos de aula apresentaram as seguintes especificações: tema, duração, recursos, objetivos, metodologia e avaliação. A produção de dados foi realizada a partir de questionário diagnóstico, aplicado de forma remota disponível no Google Formulário, com o objetivo de compreender quais eram os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o tema.

A terceira etapa refere-se às atividades relativas à aplicação da SD e aplicação de questionário avaliativo aos estudantes público-alvo da pesquisa. As três aulas foram ministradas pela pesquisadora de forma remota por meio da plataforma *Google Meet*, com duração de aproximadamente 130 minutos cada. As aulas contaram com a participação e colaboração dos docentes de sociologia, filosofia e biologia. Os colaboradores da pesquisa foram os estudantes dos primeiros anos dos cursos Técnicos de Química, Açúcar e Álcool e Alimentos, integrados ao Ensino Médio, no campus Matão do IFSP, conforme Figura 2.

Figura 2 - Estrutura da Sequência Didática



Fonte: Autores, 2021.

Na quarta e última etapa, foi realizada a análise dos dados, as considerações finais do trabalho, além da produção de um produto educacional (PE), construído por meio da plataforma Canva, contendo instruções para que profissionais da educação possam replicar a SD, podendo ser adaptado à diversas faixas etárias e cursos.

Trata-se de um material textual com design atrativo, rico em imagens e informações, o qual aborda as questões sobre gênero e sexualidade por meio da análise da história, de curiosidades, vestimentas, personagens e enredos de HQ e jogos eletrônicos, problematizando questões como gênero, sexo, estereótipos, construção social, objetificação, heteronormatividade, mercado de trabalho, preconceito, entre outros conceitos. A sequência didática e o produto educacional podem ser acessados na plataforma EduCapes a partir do link: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/643266>

Os encontros foram avaliados por meio de questionário semiaberto. Os dados quantitativos foram tratados estatisticamente e os dados qualitativos foram tratados com base no método de análise de conteúdo e categorização (BARDIN, 2009).

Visão Geral da Sequência Didática



O **primeiro encontro**, dividido em 2 aulas, aborda a construção social de gênero por meio da análise de jogos classificados como “de menino” e “de menina” e da representação de feminilidade e masculinidade dos personagens de vídeo games. Enfoca as diferenças entre gênero e sexo e como a construção de gênero opera de diferentes maneiras entre os personagens femininos e masculinos, dando destaque às roupas, movimentos, posições de câmera, entre outros. Este encontro inicial também aborda a objetificação das personagens femininas, o conceito de estereótipo, cisgênero, transgênero, o enredo da donzela em perigo e apresenta exemplos positivos e inclusivos de representações de gênero nos jogos eletrônicos (Figura 3).



15

Fonte: Autores, 2021.

O **segundo encontro** buscou abordar a heteronormatividade presente na construção de personagens e enredos das histórias em quadrinhos e visa promover uma reflexão sobre os padrões hegemônicos relativos à vivência da sexualidade, além de apresentar exemplos de personagens que vivenciam a sexualidade de forma não heterossexual, mostrando exemplos inclusivos e diversos (Figura 4).

Figura 4 – Slide sobre heteronormatividade



Fonte – Autores, 2021.

Este encontro aborda também conceitos como sexualidade, sexo, heterossexualidade e homossexualidade, heterossexualidade compulsória, heteronormatividade (Figura 4), identidade de gênero e orientação sexual, além do significado da sigla LGBTQIA+.



Como fechamento da sequência didática, o **terceiro encontro** (Figura 5) foi dividido em 2 aulas e teve a proposta de sensibilizar e fomentar a discussão sobre assédio e o preconceito sofrido por mulheres e a comunidade LGBTQIA+ no universo *gamer* e no mundo do trabalho, a fim de promover uma reflexão sobre como estes sujeitos podem ser subestimados e excluídos dessas atividades. Além disso, abordou também os conceitos como machismo, patriarcado, masculinidade tóxica e transfobia.

Figura 5 – Slide sobre discriminação das mulheres



Fonte: Autores, 2021.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A necessidade de aprofundamento em relação aos conteúdos relativos a gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos e HQ foi observada a partir das respostas produzidas no questionário diagnóstico.

Os dados iniciais revelaram expressivo interesse dos estudantes em mídias como jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos, pois 60% dos participantes declararam gostar de jogos eletrônicos, 17% assinalaram gostar “mais ou menos” e 23% declararam não gostar. Questionados sobre o interesse em HQ, 62% indicaram gostar desta mídia; 15% assinalaram a opção “mais ou menos” e 23% afirmaram não gostar deste tipo de entretenimento, totalizando 77% dos estudantes possuindo algum interesse em HQ e em jogos eletrônicos, o que o que corrobora a hipótese de que este tipo de entretenimento tem alta popularidade entre os jovens.

O Gráfico 1 apresenta as respostas dos discentes quando indagados se fariam alguma alteração em seus personagens favoritos, tanto de HQ como de jogos eletrônicos.

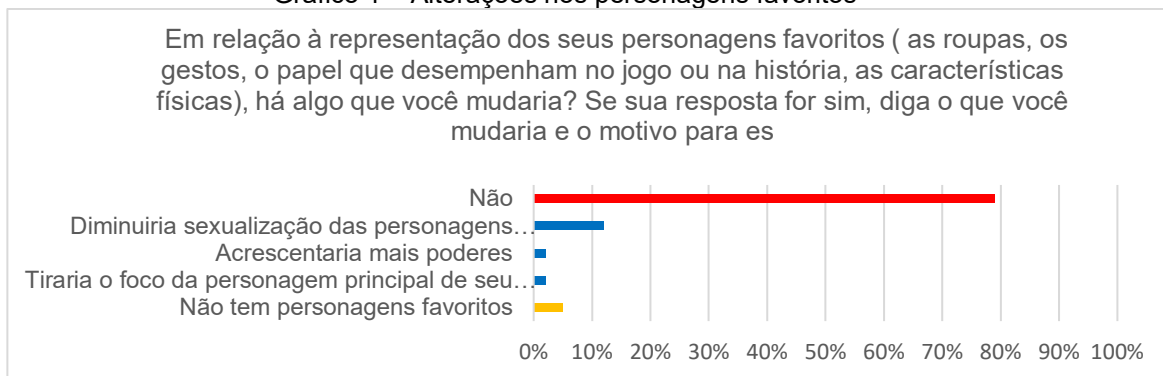
É importante destacar que apenas uma pequena parcela de estudantes identificou questões relacionadas ao gênero e à sexualidade em seus personagens preferidos, como a sexualização feminina e a supervalorização do parceiro romântico quando se trata de uma personagem do sexo feminino.

Para Meyer (2008) as aprendizagens relativas ao gênero e à sexualidade estão assentadas em saberes e práticas da vida cotidiana, as quais passamos a não questionar, pulverizadas em revistas, filmes, vestuário, entre outros, indicando a



necessidade se atentar, perceber e questionar a discriminação que estes saberes disseminam e perpetuam. De forma complementar, Soares (2008) afirma que a naturalização de estereótipos e práticas contribui para que o expectador não identifique os atravessamentos de gênero e sexualidade embutidos nestes conteúdos.

Gráfico 1 – Alterações nos personagens favoritos

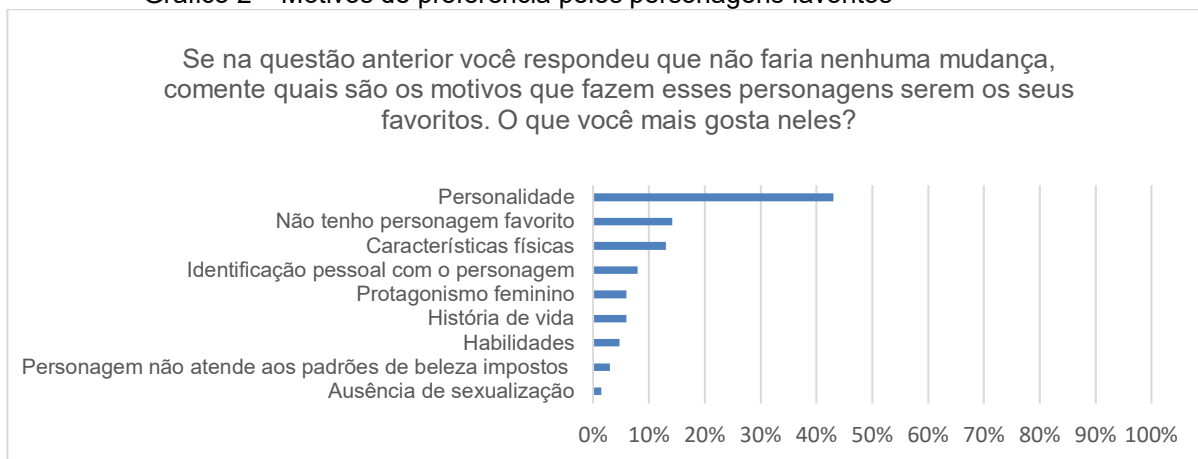


Fonte: elaborado pela autora

A questão seguinte analisou quais motivos levam os discentes a gostarem de seus personagens preferidos (Gráfico 2).

Como já mencionado neste trabalho, os jogos eletrônicos e as histórias em quadrinhos exercem importante papel na construção das identidades. De acordo com Meyer (2008) e Kincheloe (2001), estes artefatos da mídia contemporânea atuam como pedagogias culturais, as quais podem ser traduzidas em potentes mecanismos de instruções sobre corpo, gênero e sexualidade. Dessa forma, é essencial que estas mídias proporcionem um diverso leque de enredos, culturas e personagens, dando visibilidade às múltiplas identidades, tanto de gênero, como sexual, racial, entre outros, para que uma gama diversificada de grupos sociais seja representada, pois 8% dos estudantes referem-se à identificação pessoal como o motivo para a preferência do personagem.

Gráfico 2 – Motivos de preferência pelos personagens favoritos



Fonte: elaborado pela autora

Pode-se destacar também, que apenas 10,8% dos respondentes indicaram questões explicitamente relacionadas à gênero e sexualidade como motivos para preferir certos personagens, como o protagonismo feminino e a ausência de estereótipos de padrão de beleza, sendo que apenas 1 aluno mencionou a ausência de sexualização da personagem como um fator positivo. Estes dados podem indicar, mais uma vez, a



baixa percepção dos estudantes em relação à estereótipos e desigualdades de gênero reproduzidas nos jogos eletrônicos e HQ.

Em relação à afirmação “As mulheres e os homens têm os mesmos direitos”, houve uma divisão de opiniões, pois alguns discentes levaram em consideração não apenas os direitos que estão supostamente garantidos em lei, mas também os direitos que não se efetivam na prática, o que pôde ser observado em alguns comentários de estudantes ao longo das aulas.

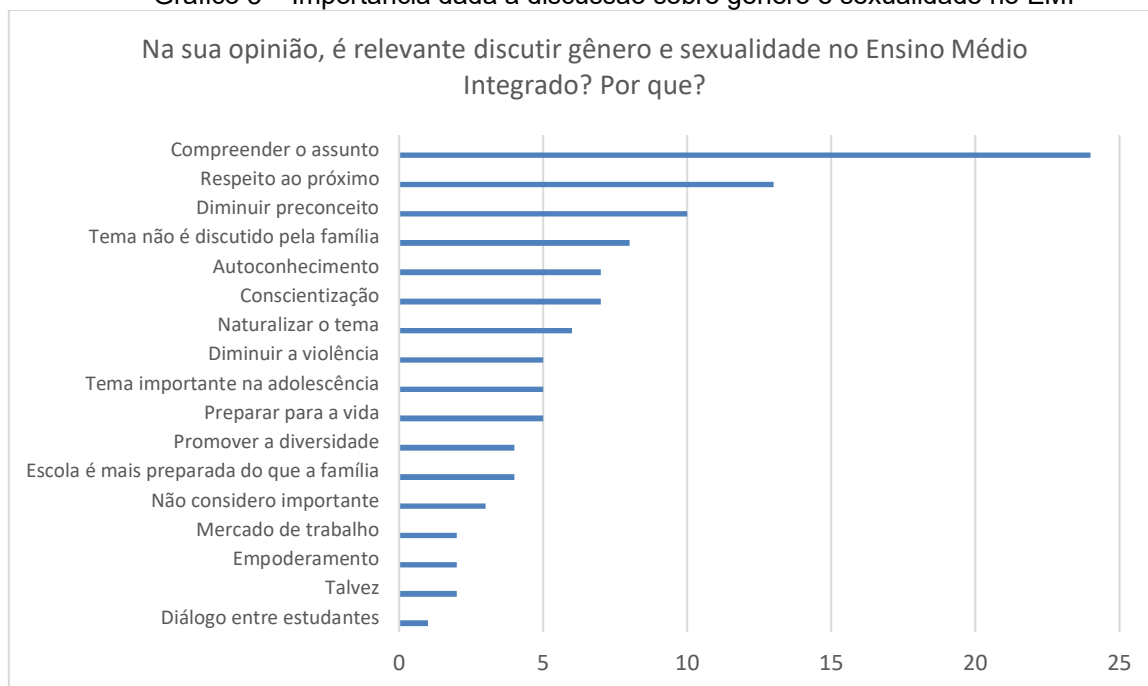
Na prática não temos os mesmos direitos, os homens podem fazer mais coisas que as mulheres.

Na lei é uma coisa, na vida real é outra.

O Gráfico 3 ilustra a opinião dos estudantes sobre a importância da discussão relativa a gênero e sexualidade no EMI. De acordo com os dados, os estudantes sinalizam a importância de se adquirir conhecimentos relativos ao gênero e à sexualidade na escola, tanto por indicarem que a instituição seja o ambiente mais qualificado para o debate, quanto pela carência dessa discussão em suas próprias famílias.

Tratando-se de sexualidade, diversos autores, como Brandão (2004), Borges, Latorre e Schor (2007) relatam em seus estudos dificuldade e falta de espaço para a discussão entre pais e filhos e, quando da existência de conversas sobre o tema, estas “tomam formas indiretas, pouco palpáveis, permeadas de reticências, advertências, reprimendas” (BRANDÃO, 2004, p. 80).

Gráfico 3 – Importância dada à discussão sobre gênero e sexualidade no EMI



Fonte: elaborado pela autora

Os pais, mesmo que preocupados com os filhos e os problemas sociais, delegam direta ou indiretamente à escola essa função, considerando o professor como um ator mais capacitado para lidar com o tema (BARBOSA; COSTA; VIEIRA, 2008). Ao longo das aulas, pôde-se notar que a ausência de diálogo entre os discentes e a família é motivo de grande aflição, o que pode ser reforçado por um comentário feito no questionário:

Deveria haver mais compreensão de alguns pais em relação à sexualidade de seus filhos. Hoje em dia as pessoas estão ganhando mais força para se assumirem, mas não vemos orgulho a isso em relação à algumas famílias. O que é muito triste e até desconfortável para a pessoa que passa por essa situação, pois ela não deveria ter medo ou insegurança de ser ou mostrar quem ela realmente é!

Os estudantes também destacaram o autoconhecimento, a naturalização do tema e a adolescência como fatores importantes para a promoção da discussão sobre gênero e sexualidade. A adolescência é marcada por intensas mudanças, operadas pela interação entre fatores biológicos, sociais, culturais e psicológicos. Muitas transformações, dúvidas e anseios se manifestam nessa idade e segundo Takiuti (1997) os jovens precisam de orientação adequada, em um ambiente afetivo e acolhedor, momento em que possam expor suas dúvidas e sentimentos e que haja liberdade e respeito no tratamento da questão, com o distanciamento de julgamentos e preconceitos.

Um dado que chamou atenção, foi que apenas 2 estudantes fizeram referência ao mercado de trabalho como motivo importante para se discutir a temática no EMI, o que pode sugerir que os discentes não percebem a relação existente entre gênero, sexualidade, EMI e mercado de trabalho, havendo a necessidade desta relação ser abordada nesse contexto.

Em relação à percepção dos discentes sobre o quão interessante seria discutir gênero e sexualidade na escola por meio de histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos, foi possível identificar que 78% dos estudantes, ou seja, a maioria considera interessante esta abordagem, enquanto que 17% não considera interessante e apenas 5% não gostaria de discutir essa temática na escola, o que demonstra, mais uma vez, a aceitação dos discentes em relação à proposta da SD, a popularidade deste tipo de entretenimento entre os jovens e o interesse na discussão sobre gênero e sexualidade no ambiente escolar.

Em relação aos dados obtidos por meio do questionário inicial, foi possível observar grande interesse em relação à temática da SD, assim como a metodologia utilizada para a execução das aulas, ou seja, a utilização de jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos. Os dados também indicam certo conhecimento geral sobre o tema, porém, discreta percepção dos estudantes em relação às questões de gênero e sexualidade veiculadas nas mídias abordadas nesta pesquisa; escasso diálogo sobre o tema com a família, além de apontar inexpressiva relação da temática com o mercado de trabalho.

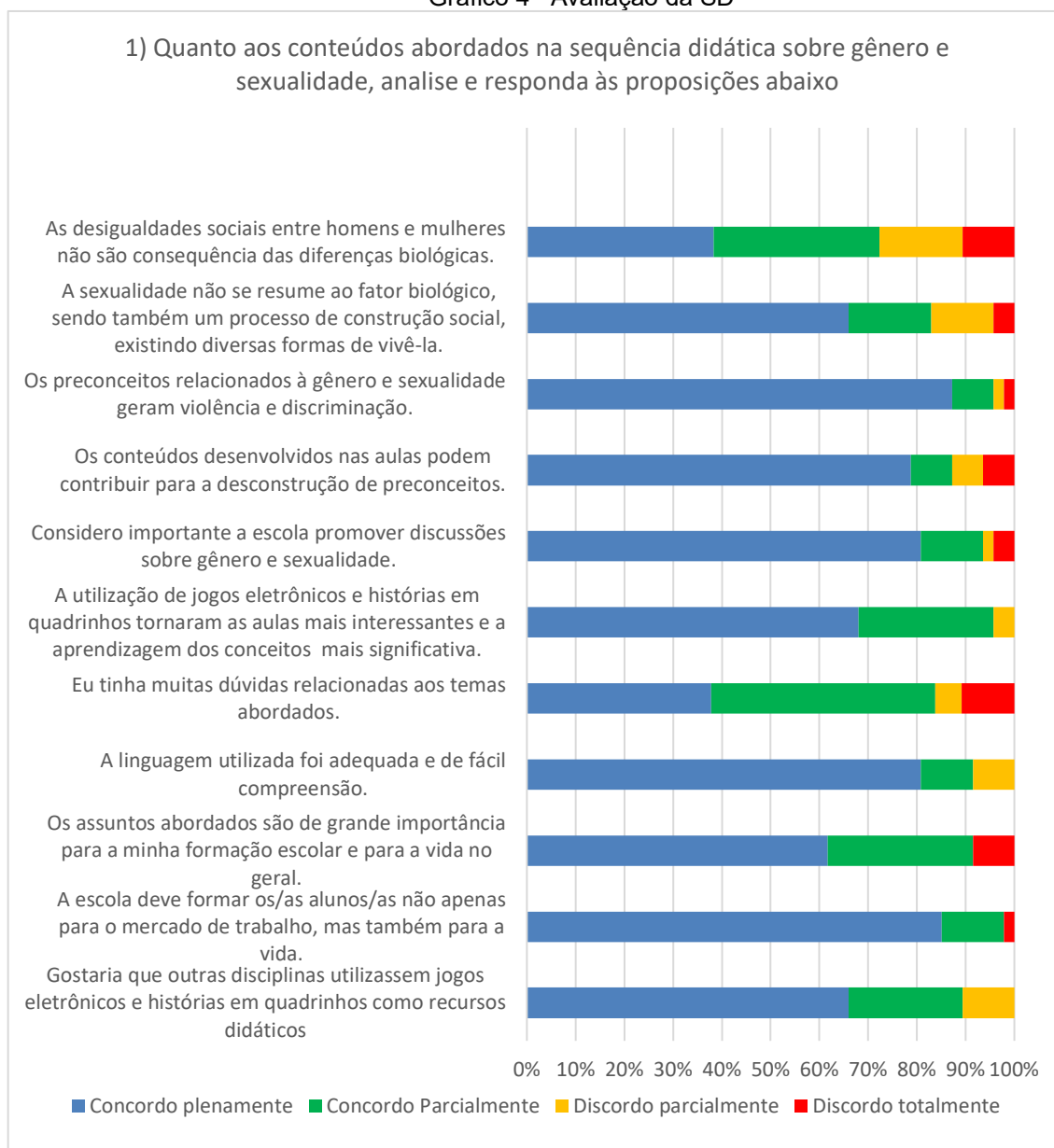
A partir dos dados produzidos, realizamos a aplicação da SD que proporcionou um espaço lúdico e motivador para abordar questões relativas à gênero e sexualidade, por meio dos jogos eletrônicos e HQ. A proposta foi utilizar enredos e personagens veiculados por essas mídias, a fim de problematizar a construção da feminilidade e masculinidade, a heteronormatividade, o assédio e discriminação que as mulheres e a comunidade LGBTQIA+ sofrem quando inseridos na comunidade *gamer*, no mercado de trabalho e na sociedade em geral.

O questionário foi respondido pelos estudantes após as três aulas com a finalidade de produzir informações a respeito das concepções dos discentes em relação à SD proposta, ao uso de histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, além de identificar as concepções dos discentes sobre gênero e sexualidade após a SD.



A primeira questão (Gráfico 4) buscou identificar a percepção dos estudantes em relação à aprendizagem ocorrida durante as aulas, à avaliação da SD e do uso de jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos, bem como avaliar a importância atribuída à discussão relativa ao gênero e à sexualidade na escola.

Gráfico 4– Avaliação da SD



Fonte: elaborado pela autora

Em relação às 4 primeiras afirmações, as quais buscam analisar as aprendizagens relativas ao gênero e à sexualidade ocorridas em aula, a maioria dos estudantes concorda totalmente ou parcialmente com as afirmações, havendo apenas 5 estudantes assinalando a opção “discordo totalmente”.

Ao concordarem com as afirmações propostas, há um indicativo de que as aulas foram bem aproveitadas pela maioria dos estudantes, porém, cabe destacar que o tema da SD é, de forma geral, considerado polêmico e pode gerar desconforto, pois desmistifica e confronta saberes enraizados desde à infância. Dessa forma, era esperado que alguns discentes demonstrassem discordar dos tópicos abordados em

aula, o que também evidencia as possibilidades e limites da instituição escolar frente às transformações sociais.

A escola, apesar de ser um espaço relevante, é apenas uma das instâncias onde ocorre produção e reprodução de saberes e práticas e, como já mencionado neste trabalho, mídia, família, religião, economia, política, entre outros, também exercem forte influência na formação dos sujeitos (LOURO, 2008; KELLNER, 2001, SOARES, 2008).

Os dados referentes à avaliação da SD indicam que a linguagem utilizada pela pesquisadora ao longo das aulas foi adequada e de fácil compreensão. Ao serem questionados sobre a utilização de histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos como recurso didático, a maioria dos estudantes concordou totalmente ou parcialmente com a afirmação “A utilização de jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos tornou as aulas mais interessantes e a aprendizagem dos conceitos mais significativa”. É importante destacar que opção “discordo totalmente” não foi assinalada.

Ainda em relação à escolha deste recurso didático, a maioria dos estudantes assinalou que concorda totalmente ou parcialmente com a afirmativa “Gostaria que outras disciplinas utilizassem jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos como recursos didáticos” e mais uma vez, a opção “discordo totalmente” não foi assinalada. Estes dados demonstram a aprovação dos estudantes em relação à utilização de HQ e jogos eletrônicos como elementos norteadores ao longo da SD, elementos esses que podem favorecer o processo de ensino e de aprendizagem ao relacionar os interesses dos estudantes aos conhecimentos abordados em sala de aula, tornando-os mais interessantes e motivadores.

Outro dado que chama atenção, é o elevado grau de importância atribuído ao ensino de gênero e de sexualidade na escola, tanto para a formação acadêmica -quanto para o mercado de trabalho, como para a vida em sociedade, o que pode ser observado quando a maioria dos estudantes assinala que concorda totalmente ou parcialmente com as afirmações: “Os assuntos abordados são de grande importância para a minha formação escolar e para a vida no geral” e “A escola deve formar os/as estudantes não apenas para o mercado de trabalho, mas também para a vida”.

As afirmações mencionadas acima tinham como objetivo analisar a percepção dos estudantes em relação ao papel da escola, assim como a importância atribuída à discussão relativa a gênero e sexualidade. Os resultados, ao indicarem que a maioria concorda totalmente ou parcialmente com as afirmações, vão ao encontro de um dos pilares do EMI, a formação integral, que se estrutura na relação entre mercado de trabalho, vida escolar e vida em sociedade. Observa-se que os discentes consideram a escola como um espaço não apenas de reprodução de conteúdos ou de uma formação estritamente voltada ao mercado de trabalho, mas também para a vida, ou seja, para a formação de uma visão crítica de mundo, que possa auxiliá-los a entender as dinâmicas sociais.

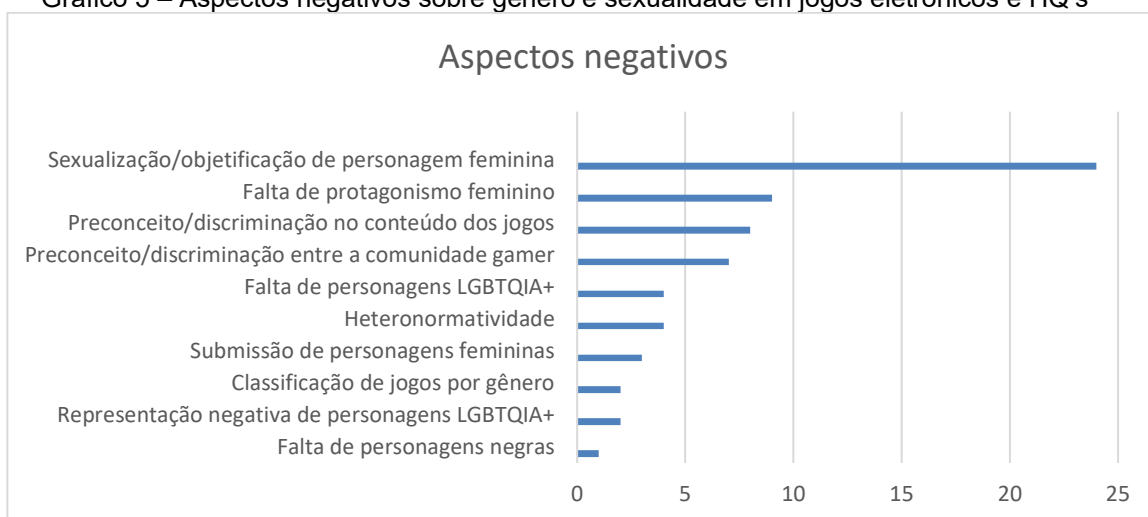
Em relação à afirmação “Eu tinha muitas dúvidas relacionadas aos temas abordados” é possível constatar elevado grau de concordância, o que demonstra a urgente necessidade de se trabalhar esta temática durante a trajetória escolar, já que, em muitos casos, a família se ausenta deste debate ou o trata de forma equivocada e a mídia, muitas vezes, colabora com o reforço de estereótipos e preconceitos, não tratando de forma crítica esses conteúdos.



O Gráfico 5 apresenta os aspectos negativos observados ao longo da SD em relação ao gênero e à sexualidade nos conteúdos de jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos. É possível identificar expressiva percepção em relação à sexualização e objetificação das personagens femininas, dados estes que apareceram timidamente no primeiro questionário, quando perguntado se fariam alguma mudança em seus personagens favoritos.

O escasso protagonismo feminino também foi indicado, além do preconceito existente entre os próprios jogadores durante as partidas on-line, local onde as meninas e a comunidade LGBTQIA+ são os sujeitos que mais sofrem ataques e hostilidades, como analisado por diversos autores (RODRIGUES, 2017; BRISTOT, POZZEBON E FRIGO, 2017). Os estudantes também citaram, em menor quantidade, “heteronormatividade”; “submissão de personagens femininas”; “classificação de jogos por gênero”; “representação negativa de personagens LGBTQIA+” e “falta de personagens negras”.

Gráfico 5 – Aspectos negativos sobre gênero e sexualidade em jogos eletrônicos e HQ's



Fonte: elaborado pela autora

De maneira geral, as respostas foram satisfatórias, pois todos estes tópicos foram abordados ao longo das aulas e muitas dessas questões não foram citadas pelos estudantes no questionário inicial, o que pode indicar que a SD teve um efeito positivo sobre a percepção dos estudantes em relação ao tema.

Além de gênero e sexualidade, a SD também problematizou a falta de protagonismo e de representatividade de personagens negros nos jogos e HQ, e a baixa problematização deste fator nas respostas, pode indicar que é preciso redobrar a atenção para as questões raciais ao abordar este assunto, pois raça, gênero e classe formam uma “unidade indissociável” (HIRATA, 2014).

É importante que os jovens percebam que mesmo seus jogos ou HQ favoritos podem veicular, por meio 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, constituídos a partir de uma leitura crítica de mundo.

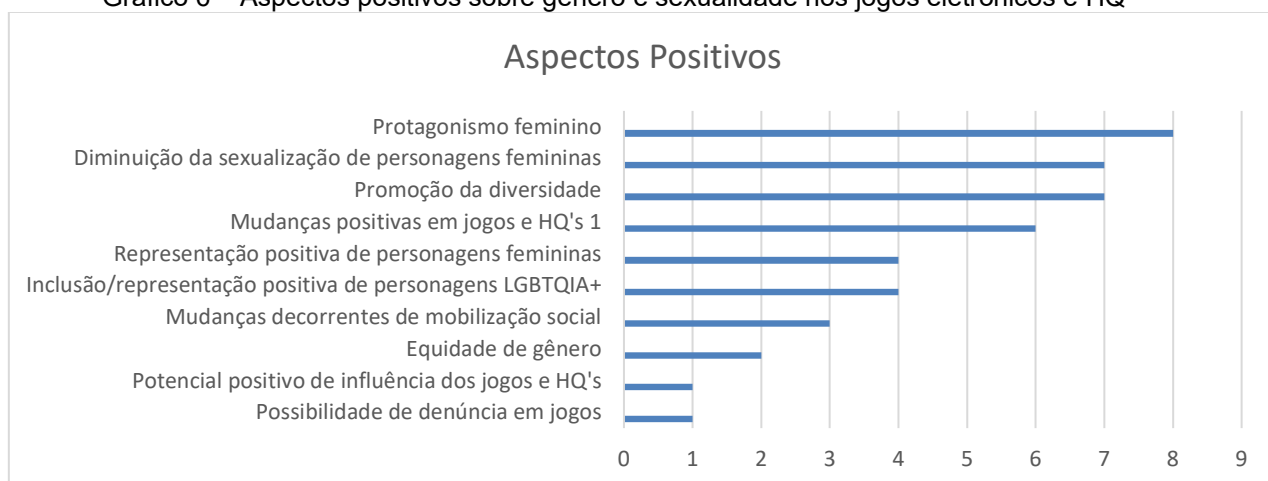
O Gráfico 6 apresenta aspectos positivos observados ao longo da SD em relação ao gênero e à sexualidade nos jogos eletrônicos e nas histórias em quadrinhos. O protagonismo feminino foi a categoria que recebeu maior menção e as respostas

citavam a incorporação de personagens femininas fortes, independentes, em posição de liderança e em lugares culturalmente considerados masculinos.

A “diminuição da sexualização das personagens femininas”, a “promoção da diversidade” e a “representação positiva de personagens femininas” também foram pontos observados nas respostas, tendo em vista que a última aula abordou exemplos de jogos que passaram a representar as mulheres e a comunidade LGBTQIA+ de forma positiva nos últimos anos. Neste sentido, as respostas foram satisfatórias, pois um dos objetivos da SD era problematizar a representação problemática das mulheres e da população LGBTQIA+ nestas mídias.

Algumas respostas destacaram de forma geral, as mudanças positivas na indústria dos games e HQ decorrentes de mobilizações sociais, principalmente das mulheres, à medida em que alguns grupos demonstraram insatisfação diante da representação estereotipada e preconceituosa das mulheres e da comunidade LGBTQIA+ nestas mídias.

Gráfico 6 – Aspectos positivos sobre gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos e HQ

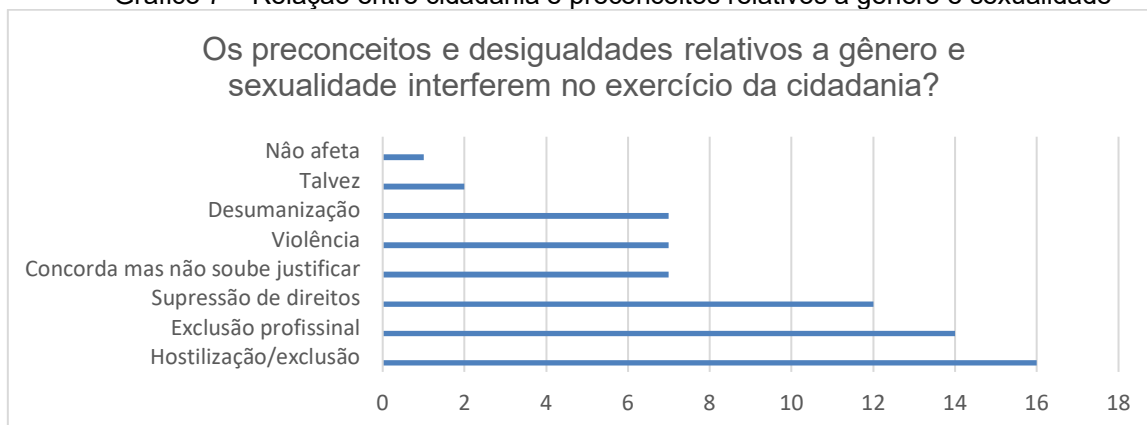


Fonte: elaborado pela autora

Outro aspecto mencionado foi a “equidade de gênero” presente em alguns jogos, como aqueles em que é possível escolher todos os acessórios disponíveis independente do gênero do personagem. Por fim, os discentes também mencionaram a influência positiva dos jogos, com conteúdos voltados à diversidade e ao respeito, tendo em vista que podem atuar no enfrentamento de preconceitos e a possibilidade encontrada em alguns jogos de denunciar situações de discriminação e violência.

O Gráfico 7 apresenta as respostas dos estudantes em relação à pergunta “Os preconceitos e desigualdades relativos à gênero e sexualidade interferem no exercício da cidadania?”

Gráfico 7 – Relação entre cidadania e preconceitos relativos a gênero e sexualidade



Fonte: elaborado pela autora

A maioria dos estudantes concorda que o preconceito e a discriminação em relação ao gênero e à sexualidade interferem no exercício da cidadania e as respostas mais citadas foram “hostilização/exclusão”, “exclusão profissional” e “supressão de direitos”. Os estudantes conseguiram relacionar de forma satisfatória o que foi proposto na questão, demonstrando em suas respostas que os preconceitos relacionados ao gênero e à sexualidade interferem diretamente na vida pessoal, profissional e nas relações sociais.

É interessante destacar que, no questionário inicial, apenas 2 respostas mencionaram o mercado de trabalho como um motivo importante para se discutir gênero e sexualidade no EMI, e no questionário final, 14 discentes fizeram referência à vida profissional. Este aumento nas respostas pode estar relacionado aos conteúdos trabalhados na última aula da SD, a qual abordou a situação desfavorável em que se encontram as mulheres e a comunidade LGBTQIA+ no mercado de trabalho.

“Violência” e “desumanização” também foram citados pelos estudantes, além de 7 discentes sinalizarem concordar com o conteúdo da pergunta, porém não souberam justificar de forma adequada. Dois estudantes responderam “talvez” e apenas uma resposta indicou que os preconceitos e desigualdades em relação ao gênero e à sexualidade não interferem no exercício da cidadania.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa, ao considerar a formação humana e integral como um dos pilares do EMI, buscou destacar como a utilização de personagens e enredos das histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos podem dar suporte à prática pedagógica ao trabalhar a articulação entre temas como gênero, sexualidade, cidadania, mercado de trabalho e discriminação, além de proporcionar momentos lúdicos em sala de aula.

A formação humana e integral que se defende neste trabalho, preconiza uma formação que prepare sujeitos críticos e comprometidos com as transformações políticas e sociais e o preparo para o exercício da cidadania. Nesse sentido, trabalhar gênero e sexualidade no ambiente escolar pode oportunizar um entendimento ampliado desse contexto, a partir de questionamentos em relação às construções sociais que moldaram os gêneros e as sexualidades, os estereótipos e as desigualdades.



Os dados produzidos no questionário diagnóstico indicaram interesse em relação à temática proposta e o uso de HQ e jogos eletrônicos como recurso didático para o tratamento da temática. Foi possível identificar também que os estudantes possuem certo conhecimento em relação à temática trabalhada, porém, escassa percepção em relação aos elementos relativos ao gênero e à sexualidade veiculados nessas mídias, pois não houve significativa problematização destes elementos nas respostas, além de sinalizarem que possuem muitas dúvidas a respeito desse assunto.

A falta de diálogo sobre a temática entre os discentes e a família também pôde ser observada nas respostas, e assim, os estudantes indicaram a escola como o local mais apropriado para essa discussão. Houve também inexpressiva relação da temática de gênero e sexualidade com o mercado de trabalho.

Nesse sentido, o PE procurou abordar as questões sobre gênero e sexualidade por meio da análise de personagens e enredos de HQ e jogos eletrônicos, problematizando questões como gênero, sexo, estereótipos, construção social, objetificação, sexualização, heteronormatividade, masculinidade tóxica, mercado de trabalho, preconceito, entre outros conceitos.

Após os três encontros da sequência didática, os estudantes responderam a um questionário avaliativo, o qual buscava coletar a percepção dos estudantes em relação à SD e avaliar dois tipos de resultado, um com foco nos discentes, no desenvolvimento de suas concepções sobre os conceitos abordados e as contribuições à formação integral; outro com foco na metodologia adotada para trabalhar estes conceitos e estimular a motivação e discussão sobre o tema.

Com base nos dados obtidos, é possível responder às questões que nortearam essa pesquisa. Pode-se afirmar que o PE favoreceu a compreensão de como algumas questões relacionadas à gênero e sexualidade se manifestam nas HQ e jogos eletrônicos, uma vez que a maioria dos discentes apontaram em suas respostas vários conceitos abordados durante as aulas, além de haver expressiva concordância em relação à importância da discussão sobre este tema no EMI.

A maioria dos estudantes aprovou a utilização das HQ e jogos eletrônicos como recurso pedagógico norteadores da SD e indicaram que gostariam que outras disciplinas também os utilizassem. Ainda em relação aos resultados, enquanto no primeiro questionário, apenas 2 discentes mencionaram o mercado de trabalho como um motivo importante para se discutir gênero e sexualidade no EMI, no questionário avaliativo 14 estudantes fizeram essa relação. As respostas também indicaram elevado grau de importância atribuído ao ensino de gênero e sexualidade na escola, tanto para a formação acadêmica e para o mercado de trabalho, como para a vida em sociedade.

Dado que as mídias atuam diretamente e constantemente na vida social e cultural dos discentes, o PE descrito neste trabalho mostra-se como uma relevante ferramenta para explorar questões de gênero e sexualidade em sala de aula, auxiliando os profissionais da educação e os discentes a questionar e problematizar os conhecimentos e práticas ali disseminados, oportunizando novas aprendizagens, além de colaborar para a construção de uma visão crítica destes conteúdos, proporcionando experiências dinâmicas e motivadoras.



REFERÊNCIAS

- BARBOSA, S. M.; COSTA, P. N. P.; VIEIRA, N. F. C. Estágios de mudança dos pais nas conversas com os filhos sobre prevenção HIV/AIDS. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 6, p. 1-7, nov./dez. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/bhK3Qk9nDJs3rNVHKKXGv3m/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 maio 2021.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Editora Edições 70, 2009.
- BORGES, A. L. V.; LATORRE, M. R. D. O.; SCHOR, N. Fatores associados ao início da vida sexual de adolescentes matriculados em uma unidade de saúde da família da zona leste do município de São Paulo, Brasil. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 7, p. 1583-1594, jul. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csp/a/v3tBGSjXjDmnGbsPNvVGwcl/?lang=pt>. Acesso em: 03 ago. 2021.
- BRANDÃO, E. R. Iniciação sexual e afetiva: exercício da autonomia juvenil. In: HEILBORN, M. L. (Org.). **Família e sexualidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004. p. 63-86
- BRANDÃO, E.R. Juventude, sexualidade e gênero: mudanças e permanências. In: TAQUETTE, S. R (Org.). **Violência contra a mulher adolescente/jovens**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2007, p. 49-54.
- BRISTOT, P. C., POZZEBON, E., FRIGO, L.B. A Representatividade das Mulheres nos Games. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 16., 2017, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: Sociedade Brasileira de Computação. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em: 26 maio 2021.
- CABRAL, F.; DÍAZ, M. Relações de gênero. In: Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte; Fundação Odebrecht. **Cadernos afetividade e sexualidade na educação: um novo olhar**. Belo Horizonte: Gráfica e Editora Rona Ltda, 1998. p. 142-150.
- COLLING, L. **Gênero e sexualidade na atualidade**. Salvador: UFBA, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências; Superintendência de Educação a Distância, 2018. 69p. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/430946/2/eBook_%20Genero_e_Sexualidade_na_Atualidade_UFBA.pdf. Acesso em: 09 fev. 2021.
- CIAVATTA, M. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. In: FRIGOTTO, G., CIAVATTA, M.; RAMOS, M. (Orgs.). **Ensino médio integrado: concepção e contradições** (p. 83-102). São Paulo: Cortez, 2005.
- FIGUEIRÓ, M. N. D. (org.). **Educação sexual: em busca de mudanças**. Londrina: UEL, 2009.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia – Saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- FREITAS, T. V. O Cenário atual da divisão sexual do trabalho. In: SILVEIRA, M.L.; FREITAS, V.T. **Trabalho, corpo e vida das mulheres: crítica à sociedade de mercado**. São Paulo: SOF, 2007.



- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- HIRATA, Helena. Gênero, classe e raça Interseccionalidade e consubstancialidade das relações sociais. **Tempo soc.**, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 61-73, Junho 2014. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-20702014000100005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 26 mar. 2021.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Bauru –SP: Edusc, 2001.
- LOURO, G. L. Gênero, história e educação: construção e desconstrução. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 101-132, jul./dez., 1995. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71722>. Acesso em: 25 fev 2021.
- LOURO, G. L. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-Prosições**, v. 19, n. 2, ago., 2008, pp.17-23. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/fZwcZDzPFNctPLxjzSgYvVC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 fev 2021.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas, 2003.
- MEYER, D. E. E.; KLEIN, C.; ANDRADE, S. S. Sexualidade, prazeres e vulnerabilidade: implicações educativas. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, n. 46, p. 219-239, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/Rdpn3PcrXKjt8ppzCJcfWsx/?lang=pt>. Acesso em: 13 jan. 2021
- MEYER, D. G. Gênero, sexualidade e currículo. *In: Educação para a igualdade de gênero*. TV Escola. Salto para o Futuro. Secretaria de Educação a Distância. Ministério da Educação. Proposta Pedagógica. Ano XVIII – Boletim, 26 – Nov. 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/salto_futuro_educacao_igualdade_genero.pdf. Acesso em: 01 mar. 2021
- PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. *E-book*. Disponível em: <http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2021.
- RAMOS, M. N. **História e política da educação profissional**. 1 ed. Curitiba: Instituto Federal do Paraná, 2014. (Coleção formação pedagógica; v. 5). Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2016/05/Hist%3%b3ria-e-pol%3%adtica-da-educa%3%a7%3%a3o-profissional.pdf>. Acesso em: 07 mar. 2021.
- RODRIGUES, L. **Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização**. 2017. 235 p. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2839>. Acesso em: 16 maio 2021.
- SCOTT, J. Gender: a useful category of historical analyses. *In: SCOTT, J. Gender and the politics of history*. New York: Columbia University Press, 1989.
- SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia de pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.
- SOARES, R. Pedagogias culturais produzindo identidades. *In: Educação para a igualdade de gênero*. TV Escola. Salto para o Futuro. Secretaria de Educação a



Distância. Ministério da Educação. Proposta Pedagógica. Ano XVIII – Boletim, 26 – Nov. 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/salto_futuro_educacao_igualdade_genero.pdf. Acesso em: 25 fev 2021.

KINCHELOE, J. McDonald's, poder e crianças: Ronald MacDonald's (também conhecido como Ray Kroc) faz tudo por você. *In*: STEINBERG, S.; KINCHELOE, J.L. **Cultura infantil**: a construção corporativa da infância. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

TAKIUTI, A. D. A saúde da mulher adolescente. *In* F. R. Madeira (Org.), Quem mandou nascer mulher? Rio de Janeiro: Record/ Rosa dos Tempos, 1997, p. 213-290.

VIANNA, G. V. G. M. et al. A publicidade e sua recepção pelas crianças: como elas veem, percebem, sentem e desejam produtos divulgados na mídia impressa e na televisão. *In*: SOUTO, K. C. N., et al (orgs.). **A infância na mídia**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 131-154.

Recebido: 19/10/2021

Aprovado: 28/12/2021

Como citar: TEIXEIRA, M. R.; DUARTE FILHO, N. F. A discussão de gênero e sexualidade nas Histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos na formação integral. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 8, e186322, 2022.

Contribuição de autoria:

Michele Rodrigues Teixeira: Conceituação, curadoria de dados, análise formal, investigação, metodologia, administração de projeto, visualização, escrita (rascunho original) e escrita (revisão e edição).

Nemésio Freitas Duarte Filho: Conceituação, curadoria de dados, metodologia, administração de projeto, visualização, escrita (rascunho original) e escrita (revisão e edição).

Editor responsável: Iandra Maria Weirich da Silva Coelho

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional

