

## Corpos, gênero e performances em cena: entrelaçar entre RPG e experiências na constituição das identidades

Cássia Cristina Furlan

### Resumo

Este estudo buscou refletir sobre o lugar do jogo como experiência na formação de futuros/as docentes, articulando a noção de experiência com o jogo às vivências performáticas no RPG (Role-playing games ou jogo de interpretação de papéis). Trata-se de uma pesquisa que possui caráter qualitativo, toma por base a metodologia da pesquisa-ação-participativa e tem por objetivo analisar como futuros/as educadores/as mobilizam conceitos, discursos e práticas acerca das questões de gênero e sexualidade performatizados na experiência com o RPG. O que se propõe é pensar sobre as potencialidades da experiência na formação docente, visando à reflexão sobre os temas gênero, sexualidade e suas interseccionalidades. Nesse intento, realizamos intervenções com dois grupos. Entre os resultados, deparamo-nos com diferentes modos de construções identitárias e possibilidades de interpretação nas vivências do jogo, potencializando um movimento de alteridade e reconhecimento da diversidade. A proposta possibilitou constatar a necessidade de formação dos/as docentes para a sensibilidade aos temas, no sentido de prepará-los/as para atuarem com consciência nos diferentes espaços educativos.


**Palavras-chave:** Gênero. Sexualidade. Jogo. RPG.

**Cássia Cristina Furlan**

Universidade Federal da Grande

Dourados - UFGD

E-mail: cassiacfurlan@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-8175-9320>

Recebido em: 07/08/2019  
Aprovado em: 15/07/2020



<http://www.perspectiva.ufsc.br>

 <http://dx.doi.org/10.5007/2175-795X.2021.e66956>

**Abstract**

**Bodies, gender and performances in scene: engraving between RPG and experiences in the constitution of identities**

This study aimed to reflect on the role of the game as an experience in the training of future teachers, articulating the notion of experience with the game to the performative experiences in RPG (Role-playing games). It is qualitative research, based on the methodology of action-participative research and aims to analyze how future educators mobilize concepts, discourses, and practices about the issues of gender and sexuality performed in the RPG experience. What is proposed is to think about the potentialities of the experience in teacher training, with the objective of reflecting on the topics of gender, sexuality, and their intersectionalities. In this attempt, we carried out interventions with two groups. Among the results, we came across different ways of constructing identities and possibilities of interpretation in the experiences of the game, potentiating a movement of alterity and recognition of diversity. The proposal enabled us to see the need to educate teachers to be sensitive to the issues, in order to prepare them to work consciously in different educational environments.

**Keywords:**

Gender.  
Sexuality. Game.  
RPG.

**Resumen**

**Cuerpos, género y performances en escena: relación entre rpg y experiencias en la constitución de identidades**

Este estudio tiene la intención de reflexionar sobre la posición del juego como una forma de destreza en la formación de los futuros maestros, articulando la noción de experiencia con el juego a las experiencias performativas en los juegos de rol (RPG). Se trata de una investigación de carácter cualitativo basada en la metodología de la investigación participativa en la acción, y que tiene por objetivo principal el de analizar cómo los futuros educadores movilizan conceptos, discursos y prácticas sobre las cuestiones de género y sexualidad realizadas en la práctica con el RPG. Lo que se propone es pensar en las potencialidades de la maestría del RPG en la formación de profesores, apuntando a la reflexión sobre los temas de género, sexualidad y su interseccionalidad. Para presentar los resultados obtenidos, hemos hecho un experimento con dos grupos. Entre los resultados, llegamos a dos distintas formas de construir la identidad y las posibilidades de interpretación de las experiencias del juego, potenciando así un movimiento de alteridad y reconocimiento de la diversidad. Los resultados obtenidos permitió ver la necesidad de capacitar a los maestros para que sean sensibles a dichos temas, y también con el fin de prepararlos para actuar conscientemente ante diferentes espacios educativos.

**Palabras clave:**

Género.  
Sexualidad.  
Juego. RPG..

## Introdução

Quando nos debruçamos sobre as potencialidades de estudar e discutir gênero e sexualidade, travamos diversas batalhas a favor daqueles/as que, vivendo em uma sociedade com estruturas fortemente arraigadas em valores e normas ditos tradicionais, não possuem direito a exercer plenamente a sua liberdade.

Multiplicaram-se, na contemporaneidade, os modos de compreender, de dar significado e de viver os gêneros e as sexualidades, entretanto, não são poucos os estudos que mostram a falta de formação para a compreensão e sistematização de tais discussões. Há estudos que evidenciam o quanto a educação brasileira mantém práticas sexistas e homofóbicas, construindo divisões e modelos de masculinidade e feminilidade situados numa sociedade marcadamente heteronormativa. Esses estudos mostram que, mesmo diante de tais práticas, há um ‘*tsunami*’ de experiências decorrentes de anseios, dúvidas e representações de crianças, jovens e adultos/as, no tocante aos gêneros e sexualidades, que perpassam a vida cotidiana dentro das escolas (COSTA; RIBEIRO, 2011; ROHDEN, 2009; SEFFNER, 2011; LOURO, 2000, 2007a; JUNQUEIRA, 2009, 2013).

Ao questionarmos a formação das subjetividades (docentes-discentes), remetemo-nos a outras possibilidades formativas, deslocando os modos como potencializamos as discussões. Posto isso, experienciar no sentido atribuído por Larrosa (1994) é fundamental, pois assim deixamos essas inquietações nos tocarem e nos transformarem.

Assim sendo, neste estudo buscamos refletir sobre o lugar do jogo como experiência, inclusive dentro do espaço escolar e de formação de futuros/as docentes, articulando a noção de experiência com o jogo às vivências performáticas no RPG (Role-Playing Game ou Jogo de Interpretação de Papéis). A experiência propiciada pelo jogo (RPG) teve foco na articulação performática em relação ao corpo e suas marcações sociais, como gênero, padrões estéticos, preconceitos e estereótipos.

Partimos do pressuposto de que algumas práticas pedagógicas, como práticas e experiências com diferentes jogos, podem provocar mudanças nas relações do sujeito consigo mesmo e, eventualmente, transformá-lo, produzindo e mediando “[...] certas ‘formas de subjetivação’ nas quais se estabeleceria e se modificaria a ‘experiência’ que a pessoa tem de si mesma” (LARROSA, 1994, p.51).

Nesse intento, esta pesquisa assumiu um caráter qualitativo (TRIVIÑOS, 1987) e baseou-se na metodologia da pesquisa-ação-participativa (COSTA, 2007). A pesquisa-ação é ressignificada por Costa (2007) na problematização da suposta emancipação de grupos sociais marginalizados, pelo acesso ao conhecimento científico, por acreditar que, muitas vezes, essa suposta emancipação reafirma-se continuamente pela mesma razão produtora de desigualdades. O fato de serem conscientizados/as, atuantes

e críticos/as não garante autonomia e emancipação. Assumindo a noção foucaultiana de regime de verdade<sup>1</sup>, poder falar não significa estar conscientizado/a, visto que as falas entram em uma ordem do discurso e do saber. O que poderá fazer diferença é o questionamento das forças que produzem os discursos, problematizando a economia política de verdade. É nesse sentido que a autora (COSTA, 2007) considera oportuno repensar a pesquisa-ação, ressignificando-a como pesquisa-ação-participativa. Esse método de pesquisa dialoga com a vertente dos Estudos Culturais e dos Estudos de Gênero, na concepção de Fabiane Freire França (2014), na medida em que favorece a afirmação das identidades dos indivíduos, construindo narrativas que podem constituir-se formas de resistência e contestação às narrativas socialmente legitimadas e hegemônicas, sendo as experiências historicamente constituídas desde o lugar que ocupam.

Nessa perspectiva, realizamos intervenções com dois grupos. O primeiro contou com 11 (onze) participantes (de 19 a 24 anos) do grupo PET/PEDAGOGIA/UEM, da cidade de Maringá-PR (nomeadas na intervenção como personagens de Ártemis). Do segundo grupo de intervenção, participaram 19 (dezenove) acadêmicas (de 21 a 40 anos) do último ano do curso de Pedagogia de uma faculdade particular da cidade de Cornélio Procópio-PR (Personagens de Pandora)<sup>2</sup>. A abordagem empírica nas intervenções com esses grupos buscou analisar como futuros/as educadores/as mobilizam conceitos, discursos e práticas acerca das questões de gênero e sexualidade performatizadas na experiência com o RPG. Nas intervenções, ancoramo-nos na utilização do jogo *'Trilhas da Diversidade: microrrevoluções'* (RPG)<sup>3</sup>, que é um jogo de fantasia, de atuação, de construções performativas de personagens para as experiências com as diferentes

---

<sup>1</sup> Em nossa sociedade, a “economia política” da verdade tem cinco características historicamente importantes: a “verdade” é centrada na forma do discurso científico e nas instituições que o produzem, está submetida a uma constante incitação econômica e política (necessidade de verdade tanto para a produção econômica, quanto para o poder político); é objeto, de várias formas, de uma imensa difusão e de um imenso consumo (circula nos aparelhos de educação ou de informação, cuja extensão no corpo social é relativamente grande, não obstante algumas limitações rigorosas); é produzida e transmitida sob o controle, não exclusivo, mas dominante, de alguns grandes aparelhos políticos ou econômicos (universidade, exército, escritura, meios de comunicação); enfim, é objeto de debate político e de confronto social (as lutas ideológicas). [...] A “verdade” está circularmente ligada a sistemas de poder, que a produzem e apoiam, e a efeitos de poder que ela induz e que a reproduzem. “Regime” de verdade (FOUCAULT, 1997, p.11).

<sup>2</sup> Ambos os grupos foram compostos apenas por mulheres, fato que se deve à presença quase exclusivamente feminina nos cursos de Pedagogia, ainda hoje.

<sup>3</sup> Para a compreensão do jogo, existem características fundamentais que precisam ser destacadas no desenvolvimento do RPG. Devido à característica deste texto, não abordaremos a fundo o jogo. Entretanto, o jogo foi construído e sistematizado para o desenvolvimento de pesquisa de doutorado. Para maiores informações, consultar tese da qual este recorte faz parte: FURLAN, Cássia Cristina. Performances em jogo: (des)construindo experiências em gênero, sexualidade e identidades na prática com o RPG. 2017. 279 f. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2017. Inicialmente, foram apresentados a ambos os grupos: o modo como a pesquisa seria desenvolvida, a forma de participação (em formato de jogo e interpretação de papéis), os temas e abordagens, baseados na dinâmica do RPG, a informação de que seriam trabalhados diversos temas relacionados a gênero e sexualidade e, após as intervenções, haveria a proposição de formações específicas para o trato com essas questões. Foram realizados 5 encontros com as participantes de Maringá (desde o convite até a formação, sendo 2 sessões específicas para o jogo); e 3 encontros com as participantes de Cornélio Procópio (sendo 1 sessão destinada ao jogo). A pesquisadora, na proposição do jogo, atuou como mestre do RPG, apresentando provocações iniciais e cenas vivenciadas, e as participantes performavam suas/seus personagens ao longo da dinâmica de interação com as histórias.

cenar que, no jogo em questão, constituíam-se conforme o desenrolar das histórias construídas coletivamente pelos/as personagens/as (participantes da pesquisa) e a mestra (pesquisadora)<sup>4</sup>.

O RPG constitui um jogo de ficção do tipo que envolve o/a mestre/a e os/as jogadores/as, chamados/as de players. Personagens, histórias pessoais de vida, profissão e todas as características dos/as personagens no *'Trilhas da Diversidade: microrrevoluções'* foram criadas pelas participantes, de modo que realmente se inserissem no âmbito ficcional da brincadeira. Os/as jogadores/as, à medida que o jogo transcorre, vão interpretando seus/suas personagens na história ao mesmo tempo em que jogam, lembrando um teatro. O/a mestre/a é representado/a por um/a jogador/a escolhido/a pelo grupo (nesta pesquisa foi a pesquisadora). Uma partida inicia-se quando o/a mestre lança desafios, situações-problema, ou um objetivo, uma busca. Os desafios propostos pelo/a mestre constituem a provocação para a construção coletiva da história.

Escolhemos o RPG para as intervenções porque o mesmo possibilita um criar e recriar de histórias que não se limitam a produções discursivas *a priori*, ou seja, não se limitam a discursos fabricados que necessariamente se reproduzem sem reflexão. O RPG proporciona aos/as personagens agir performaticamente, de acordo com suas vontades e desejos, sem se reprimirem ou sentirem-se pressionados/as para tais ações, pois representam um/a personagem criado/a para o jogo. Além disso, possibilita reconstruir situações e vivências a todo o momento. Durante uma partida de RPG, criam-se universos imaginários e há o compartilhamento de vivências no próprio processo do jogo (CABALEIRO, 2007). A performance no jogo de RPG possibilita diferentes alternativas e possibilidades que não se desligam do eu que performa, são eus múltiplos (SCHECHNER, 2011) se constituindo na e por meio da performance.

Durante as intervenções com o jogo, algumas formações discursivas foram postas em evidência pelas participantes e pela inserção das discussões no jogo, agrupadas em categorias, como performances, identidades e papéis de gênero, transexualidade, abjeções, diversidade sexual, religião, violências e formação docente, dentre as quais, para este artigo, ganharam destaque algumas falas e percepções que se relacionavam às performatividades ou construções de masculinidades e feminilidades.

Em relação às problematizações das performances de gênero estabelecidas no RPG, é preciso explicitar a perspectiva apresentada por Butler (2003). O gênero, para a autora, é performativamente construído, constituinte da identidade que pretende ser ou que simula ser. Portanto, gênero é uma performance na medida em que reitera a performatividade já preexistente ao sujeito. Segundo Salih (2015), os atos de gênero constituem performativamente um sujeito que é o efeito do discurso e não a sua causa.

---

<sup>4</sup> Objetivamos realizar a escuta ativa das percepções das acadêmicas a fim de promover o diálogo sobre a temática da pesquisa, questionando as performances assumidas ao longo do jogo e promovendo formação política nas questões de gênero, sexualidades e suas interseccionalidades. Nesse intuito, as análises realizadas na pesquisa advêm das performances assumidas pelas acadêmicas como personagens do jogo.

Isso não quer dizer que não há sujeito, mas que o sujeito não está exatamente ‘atrás’ ou ‘antes’ de seus feitos. Conforme Butler (2003), performatividade de gênero é uma sequência de atos repetidos que se dão na linguagem, sendo possível, portanto, repetir nosso gênero diferentemente, como fazem as artistas *drags* que conseguem subverter a ontologia do gênero. No entanto, a paródia, por si mesma, não é subversiva, sendo importante pensar quais performances efetuam a desestabilização de gênero e sexo. Butler (2003) nos mostra que a tarefa não consiste na possibilidade de repetir, mas em como repetir, visando deslocar as normas de gênero que permitem a própria repetição e à desconstrução da identidade num movimento de ruptura com padronizações que cerceiam nossos modos de ser. A subversão, nesse contexto, deve-se dar no interior do discurso existente, já que a linguagem produz aquilo que nomeia [o sujeito].

Nesse viés, pretendemos com a proposição de reflexões sobre o jogo ‘*Trilhas da Diversidade*’ sugerir o questionamento das evidências quanto às identidades, sobretudo de gênero e sexuais, no sentido de promover a possibilidade de construção de novas formas de subjetividade capazes de mitigar estereótipos e preconceitos, e que se construam em suas próprias experiências e vivências, com novos entendimentos em relação aos processos de subjetivação (im)postos por mecanismos e dispositivos de controle. Pretendemos criar, nas experiências com o jogo, possibilidade de uma escrita e uma ética de si que possam pensar os impactos das diversas tecnologias do eu na construção das experiências de si (FOUCAULT, 2004; 2006).

As análises, nesta pesquisa, importam-se com os efeitos, as formações e as implicações dos discursos para a formação de professores/as. Olhamos para as performances do grupo visando registrar posições, contradições, resistências, reiteraões das normas ou o seu rompimento e a possibilidade de se ver o jogo como meio a evidenciar as nossas posições sociais, mesmo quando tentamos performar/interpretar outros signos, outras representações, outros “papéis”. Nesse sentido, a via de desconstrução passa pela percepção de onde e como reiteramos ou quebramos as posições fixas de masculinidade e feminilidade.

### **Performances de gênero (ou o processo de fabricação das identidades)**

Várias foram as realidades abordadas para proporcionar reflexões sobre as normas de gênero e seus consequentes processos de fabricação das identidades. Segundo Guacira Lopes Louro (2007b), uma noção ‘universal’ de gênero e sexualidade vem sustentando nossas práticas magnetizadas por um padrão binário e heteronormativo, legitimando em instituições como a escola apenas um modo adequado, legítimo e normal de feminilidade e masculinidade.

Ao pensarmos as construções teóricas sobre as questões de gênero, diversidades e sexualidades, há um potencial – e/ou uma possibilidade – transformador(a) quando assumimos uma postura de rebeldia, no sentido de radicalizar o pensamento e a ação com relação a determinadas construções

reducionistas/biologicistas que cerceiam as liberdades e identidades cada vez mais híbridas nesse mundo em transição. Trabalhamos com gênero e sexualidade enquanto categorias políticas de análise das realidades sociais e, portanto, a partir das dimensões desconstrutivas de noções fixas e universalizantes, aproximando-nos das formulações mais críticas dos Estudos Feministas e dos Estudos Culturais. Pelo exposto, insistimos no feminismo como um campo expansivo, policêntrico e heterogêneo que abarca diversidades culturais, sociais e políticas, pluralizando-se e abrindo espaço ao amplo arcabouço de possibilidades de ser e se construir. É necessária uma política feminista, como propõe Butler (2003), que tome a construção variável da identidade como um pré-requisito metodológico e normativo, como um objetivo político.

A complexidade do conceito de gênero exige um conjunto interdisciplinar e pós-disciplinar de discursos, visando resistir à domesticação acadêmica dos estudos e ao que leva a radicalizar a noção de crítica feminista. Butler (2003) trabalha com a articulação entre poder e noções de gênero, pois os discursos sobre gênero são perpassados pelas relações de poder, possuindo múltiplas faces de opressão. A autora entende que não há uma sexualidade fora da cultura, ou seja, o sexo já nasce gênero, sendo este masculino ou feminino. E a partir disso, questiona-se: “[...] ser mulher [ou ser homem] constituiria ‘um fato natural’ ou uma performance cultural, ou seria a ‘naturalidade’ constituída mediante atos performativos discursivamente compelidos, que produzem o corpo no interior das categorias de sexo e por meio delas?” (BUTLER, 2003, p.8-9).

Conforme Mayorga *et. al.* (2013, p.467), “isso deixa explícito que a produção de gênero integra o processo de domesticação de sujeitos para a socialização em culturas e engendra violências a partir desse mesmo sistema de sexo/gênero, entendido como norma”. Nessa ótica, a categoria gênero é usada como demarcador de diferenças, participando intensamente da produção de corpos para se adequarem ao sistema sexo/gênero, padronizando e excluindo, ao mesmo tempo. Há uma clara domesticação de sujeitos para uma socialização binária e sexista.

Para Stubs *et. al.* (2014), uma das próteses de subjetividade que enfraquecem a potência desejante é a ênfase na identidade, tida tradicionalmente como fixa e essencialista. A insistente afirmação da identidade evidencia que o ‘eu’ é uma ficção política, que muitas vezes inviabiliza vivências livres e fora das amarras sociais. Para as/os autoras/es, o ato de lançar uma estratégia política acerca do sujeito da ficção pulveriza os contornos desta suposta unidade e faz insurgir uma série de linhas constitutivas e atributos que compõem esse/a sujeito/a.

Nesse contexto, ao trabalhar com algumas situações do jogo, estas visaram (re)produzir perspectivas binárias e heteronormativas no intuito de expor e/ou questionar o “padrão” e de verificar até que ponto os/as



personagens enfatizariam a divisão e/ou indicariam alternativas a essas proposições<sup>5</sup>. Apesar de haver uma ‘norma’, em alguns momentos ficou evidente nas falas das participantes que elas conseguiam se contrapor à mesma, repensando as situações de um outro ponto de vista.

A primeira descrição narrada refere-se a um fato corriqueiro e recorrente, que legitima desigualdades de gênero. O/A mestre/a do jogo ambienta as jogadoras na situação de preconceitos com relação à mulher ao volante. Um policial observa uma das participantes estacionando e diz: “*ah, até que para uma mulher ela dirige bem*”<sup>6</sup>. Seguem reações das/os personagens de Ártemis à cena apresentada:

**Larissa - Ártemis**<sup>7</sup>: Parece simples, mas não é. Eu ia perguntar o que exatamente diferencia [...]. Perguntaria se ele tem algum dado, uma pesquisa que diz que mulheres realmente dirigem pior que homens e o motivo, eu ia questionar porque ele está falando isso, se era um tipo de preconceito ou se ele tá falando isso com base em algo que existe mesmo, sei lá, dados.

A mesma situação foi apresentada às/aos personagens de Pandora.

**Isabelle - Pandora**: Aí eu ia dizer pra ele: sou mais homem que você.  
[...]

**Lia - Pandora**: Não seja machista, não é porque você é um homem e nós mulheres que você pode ser melhor que a gente.

Mestre: *Ele diz assim: mas veja, eu fiz um elogio pra vocês e vocês tão me agredindo verbalmente, como assim?*

**Lia - Pandora**: Não ouvi isso como um elogio.

Mestre: *Como não? Disse que ela dirige bem!*

**Lia - Pandora**: Com sarcasmo... dirige bem pra uma mulher, né...

Percebemos como esse aspecto relacionado a uma perspectiva machista é questionado por ambos os grupos. As personagens não aceitam a forma clichê como o policial se manifesta para se referir a mulheres ao volante. Uma das personagens interroga também se existe algum dado científico em que se baseia o policial para afirmar que homens dirigem melhor. Mas o apelo à sustentação científica também não é garantia de verdade, pois é fato que a ciência legitimou certos discursos cunhados como científicos que evidenciavam papéis de gênero arraigados em questões culturais.

Os diálogos entre a sexualidade [e o gênero] e o que diz respeito à ciência possuem extensa história marcada por conflitos e dúvidas. Há no que é alardeado como científico discursos que partem/partiram de versões e pontos de vista arraigados em crenças e visões de mundos próprios, baseados em valores dimensionadores das vivências e modos de afirmação identitária. Muitas verdades produzidas ao longo da história pautaram-se em discursos bíblicos e médico-psiquiátricos, os quais regimentaram corpos

---

<sup>5</sup> Dada a dimensão dessa comunicação, limitar-nos-emos a apresentar as performances e reflexões do jogo no tocante a constituições identitárias, portanto, há recortes e cenas derivadas dessas questões.

<sup>6</sup> As falas que identificam a mestre do jogo (pesquisadora) estarão em itálico no decorrer do texto.

<sup>7</sup> Os/as personagens e seus nomes fictícios criados/as pelas acadêmicas da pesquisa foram mantidos nas análises. Sempre que nomeamos os/as personagens do jogo, esses mesmos nomes são usados para identificar seu/sua criador/a, sem necessariamente haver correspondência da identidade de gênero do personagem e de sua criadora, visto que todas as participantes da pesquisa eram mulheres.



carregados por tabus, mitos e preconceitos, verificando-se que a cultura – ou certa noção de cultura – ditou normas em relação ao corpo. O modo de compreender as (in)capacidades da mulher para dirigir, bem como o questionamento sobre a existência de dados científicos comprovadores de tal compreensão são exemplos de postulados pseudocientíficos.

A História nos mostra como a sociedade é propensa a classificar, normatizar e controlar corpos com argumentos de higienização, eliminação dos/as diferentes, dos/as deformados/as física e psiquicamente, dentre outros. “Homossexuais, deficientes físicos, loucos, gordos, judeus, mulheres, prostitutas: inúmeras classificações científicas formatam e sujeitam corpos em regimes pré-estabelecidos de verdade” (TVARDOVSKAS; RAGO, 2007, p.74).

Falácias como essas da cena, noções arraigadas culturalmente tomadas como correspondentes a verdades, têm sido cada vez mais questionadas, mesmo que ainda muitos/as reproduzam tais discursos baseados nas diferenças corporais para expor desigualdades sociais fundamentadas nos gêneros.

Como se pode observar nas obras de Foucault (1988, 1997), o sexo tem sido objeto de produções discursivas ancoradas nos discursos religiosos e científicos que definiram os rumos da sociedade. Mas também podemos perceber que os movimentos feministas têm dado sua parcela de contribuição para suprimir tais expectativas vinculadas a diferenças físicas e corporais, produzindo resistências e outras relações que proporcionam condições efetivas de participação igualitária na sociedade para homens e mulheres. Em relação às participantes da pesquisa, as reações imediatas de negação à possibilidade de submissão aos discursos pré-fabricados e continuamente reproduzidos configuram-se atos de resistência.

Todavia, algumas personagens, como no caso de Patrícia e Jaqueline – Pandora, ainda reproduzem prerrogativas de submissão, ao se situarem em contextos de aceitação à posição de ‘segundo sexo’, no tocante às tarefas domésticas. Na situação, elas são inseridas no questionamento sobre o modo como enfrentam a dupla jornada de trabalho sem o auxílio dos companheiros. Jaqueline (advogada) está com algumas amigas e expõe a sua situação de dupla jornada de trabalho, e Patrícia (médica) reforça o exposto, afirmando que o cuidado dos/as filhos/as sempre fica a cargo dela, reproduzindo relações desiguais associadas a supostos papéis de gênero. Muitas mulheres se submetem a tais situações, mantendo o *status quo* de subordinação e manutenção de um casamento/família (enquanto instituição) mesmo que não haja cumplicidade e igualdade dentro dos espaços domésticos.

Para Louro (2007c), é preciso que se tenha em conta que toda rede de pedagogias culturais, familiares e religiosas, ainda que aparentem ser inocentes e democráticas, contribuem para construir identidades, práticas e estereótipos com seus gestos e discursos ‘tolerantes’ e de concessões que mantêm determinados sujeitos e práticas em lugares e funções socialmente demarcadas como ‘naturais’ a esse ou àquele gênero, classe ou quaisquer demarcadores sociais.

Ainda no tema da submissão feminina, outra situação é explorada com as/os personagens de Ártemis, em relação à impossibilidade de retorno aos estudos. Cecília encontra uma amiga e durante a conversa consideram as perspectivas de futuro. A amiga confidencia-lhe que gostaria de retornar aos estudos, mas não é possível em decorrência da proibição por parte do marido.

**Cecília - Ártemis:** Não, amiga, mas você não pode pensar assim, não pode deixar que ele controle você. Porque como assim, “meu marido não deixa”? Você tem a sua vida e ele tem a dele. E vocês são casados, mas não dono um da vida do outro, né, então se ela quer estudar, ela pode estudar e realizar o sonho dela.

Com relação às divisões de tarefas e ao papel da mulher na sociedade, Cecília também questiona noções de submissão da mulher aos pressupostos de uma sociedade que legitima ‘papéis sociais’ generificados, considerando que na sociedade homens e mulheres trabalham fora e podem assumir as obrigações domésticas de maneira igualitária. Ávila e Portes (2012), ao problematizarem a tripla jornada de trabalho – incluindo-se nesta jornada os estudos –, afirmam que a complexidade das múltiplas atribuições diárias vivenciadas pelas mulheres e a situação de vulnerabilidade econômica provoca circunstâncias desfavoráveis, ocasionando na vida de muitas delas o retardamento e até impedimento do sucesso escolar. No entanto, mesmo havendo dificuldades, muitas mulheres têm resistido a esse processo de apagamento e desestímulo e, enfrentando as pressões estigmatizantes de uma sociedade patriarcal e machista ainda presente, seguido adiante com suas aspirações. Butler (2003) propõe o questionamento acerca das normas de inteligibilidade<sup>8</sup> socialmente instituídas e mantidas, que colonizam e domesticam os sujeitos a partir de uma noção de essência substantiva aliada às estruturas compulsórias, criadas pela suposta naturalidade com base no sistema sexo/gênero/desejo. Este sistema propõe a fixação das ideias e conceitos dados como verdadeiros e universais e, portanto, binários, inviabilizando a permanência nas fronteiras e produzindo normatizações que atuam sobre corpos e seus desejos.

Percebemos, ao longo das cenas do jogo, como estão presentes nas performances das personagens certa performatividade inerente à constituição identitária, visto que em diferentes momentos há a reprodução de uma lógica que afirma certos aparatos constitutivos na apropriação cultural e na reprodução dessas identidades performaticamente limitadas a certos padrões. Na contramão desse cenário, existe a resistência, existem outras proposições que se proliferam, performances em ação e que, neste caso, procuram subverter a ordem do discurso.

No transcurso do jogo, em determinado momento os/as personagens são levados/as à cena da vivência no ambiente da escola. Luana – Ártemis é levada ao cenário correspondente às atividades da Educação Física, juntamente com o/a professor/a regente da disciplina. As atividades objetivavam a

---

<sup>8</sup> O processo de materialização dos sujeitos cria dois campos interdependentes: os gêneros inteligíveis (binários e em processo de repetição ritualizada) e o domínio do abjeto (estranho, instância com a qual os indivíduos não devem se identificar) (PIRAJÁ, 2013).

participação de todos/as, independentemente de gênero. Ao iniciar um jogo de futebol, um menino se dirige a Luana (então responsável pela proposição da atividade junto com o/a professor/a) e afirma que futebol era ‘coisa’ de menino e, como ela não era menino, deveria ser “sapatona”. Decorre-se o diálogo:

**Luana - Ártemis:** [...] ‘por que você acha que ela é sapatão?’ e ele falaria ‘porque ela está jogando bola, né, e daí menina não joga bola’ e eu falaria, ‘mas porque você acha que menina não pode jogar bola? Bola é só de menino? Não, menina pode jogar bola também. Menina pode jogar qualquer esporte, qualquer jogo, não tem essa. Não tem futebol feminino? Tem, e elas são mulheres não são homens jogando, são mulheres. Então não existe essa coisa de que menina não pode jogar bola’. Eu explicaria isso pro aluno.

Nesse momento da cena, o aluno [interpretado pela mestra do jogo] afirma não existirem campeonatos femininos de futebol transmitidos na mídia, e isso seria um sinal de que não é um esporte para mulheres. Além disso, pergunta para Luana se ela conhece nomes femininos do futebol, e ela não sabe responder, justificando tal fato por não gostar de futebol. O aluno diz prontamente que ela não sabe e não gosta de futebol “*porque é mulher*” (MESTRE). Novamente Luana tenta se explicar:

**Luana - Ártemis:** Não... Risos... aí não sei o que eu falaria... existe mulher que gosta de futebol, eu sou uma mulher que não gosta de futebol. Existe gente que gosta, só porque eu não gosto...

**Mestre:** “Então, sapatonas”.

Risos

**Luana - Ártemis:** Não, não sou sapatona. Porque eu sou casada. Tenho filho. [...] Não tem que ser só pra homens jogar ou só pra homens gostar porque também tem mulheres que gostam de futebol e não são sapatonas.

Instantaneamente, diante da afirmação de que mulheres que jogam futebol são lésbicas, Luana, em aparente situação de desconforto – acreditando que a afirmação se referisse a ela –, bruscamente nega a afirmação de que ela fosse ‘sapatona’, reafirmando sua identidade heteronormativa, casada e com filhos/as. Percebemos na maneira com que a personagem se ‘defende da acusação’ a demonstração clara do constrangimento experienciado por ela, ao justificar rapidamente a sua sexualidade heterossexual para que não pudesse gerar qualquer dúvida. Ser chamada de lésbica ou de sapatão “[...] é algo que ainda soa como rótulo e pode ser utilizado como insulto fundamentado na interpretação negativa de comportamentos, atitudes e posturas consideradas não adequadas para o que se espera do feminino, a partir de relações de gênero tradicionais” (AUAD; LAHNI, 2013, p.122).

Para que Luana - Ártemis pudesse defender o futebol como um jogo com possibilidades para mulheres, foi necessário afirmar que a heterossexualidade, como norma, também é encontrada em mulheres nesse jogo que, portanto, é passível de ser praticado por mulheres. Percebemos como os corpos são marcados por modelos centrados no sexo biológico e desdobrados em sexualidade, em esferas particulares submetidas aos sentidos circulantes no social. Essa perspectiva penetra fundo no campo de saber sobre o sexo, o corpo e o gênero (NAVARRO-SWAIN, 2013), ocasionando a imposição de imagens binárias de sexo, da qual a heterossexualidade como prática normativa e naturalizada é constitutiva.

Ao questionarmos a heterossexualidade compulsória e as heteronormatividades<sup>9</sup>, questionamos as normas que nos obrigam a repetir os mesmos atos, gestos e atuações que estabilizam um corpo binário e enquadrado a um modelo social, como no caso de mulheres praticantes de futebol, percebidos na performatividade constituída na/pela personagem em cena. Na perspectiva do gênero não mais colocado como dualidade, mas como um acúmulo de possibilidades, o corpo é apenas um recurso a ser usado de modo criativo, não nos obrigando a repetir normas. O processo de desconstrução dos binarismos é profundamente político e marca a produção dos corpos, no sentido de problematizar a perspectiva dominante.

Na sequência do diálogo, a criança afirma que provavelmente essas mulheres tenham que tomar medicamentos (suplementos, bomba e hormônios masculinos), pois não seria natural elas atuarem em coisas de homem, visto que mulheres seriam biologicamente mais frágeis.

**Luana - Ártemis:** [...] Não, eu não acho que a mulher pra... deixa eu pensar... que existe esporte de mulher e de homem, claro que têm alguns esportes que, as vezes, os homens se dão melhor por causa da força, da estrutura, tudo bem, mas não quer dizer que a mulher também não possa desenvolver essa musculatura que ela não possa realizar esse tipo de esporte. [...] Biologicamente, os homens de certa forma são mais fortes do que as mulheres.

Esse diálogo demonstra como estão arraigadas em nossa cultura concepções deterministas que se utilizam de justificativas biológicas para subsidiar desigualdades sociais, como as falas relacionadas ao destino biológico das mulheres. Judith Butler questiona concepções baseadas em noções de gênero dadas a *posteriori*, visto que as marcas de gênero parecem qualificar os corpos, como quando fazemos a pergunta: “é menino ou é menina?”, pois essas mesmas noções ora humanizam ora tornam o corpo abjeto. Assim sendo, que construções de gênero estão sendo permitidas? Será mesmo que o gênero é uma construção cultural, ou torna-se a norma social estabelecida para que se pertença a um grupo social aceito? Os gêneros se proliferam em seus limites binários impostos pelo aspecto binário aparente do sexo. Desse modo, a autora questiona se é necessário consolidar as identidades naturalizadas, afirmando que assim como as superfícies corporais são impostas como o natural, elas podem tornar-se o lugar de uma performance dissonante e desnaturalizada, revelando o *status* performativo do próprio natural.

Andrade (2011) discorre sobre as consequências do determinismo biológico na reprodução de estereótipos e preconceitos, demonstrando que diversas pesquisas da neurociência e da biologia do desenvolvimento comprovam falhas, com métodos pouco confiáveis e brechas, além de desconsiderar os demais fatores, como interação e ambiente. Para o autor, o determinismo biológico se desdobra em

---

<sup>9</sup> “Assim, Butler defende que, além de obrigar que todos sejamos heterossexuais (heterossexualidade compulsória) ou que, mesmo que não sejamos heterossexuais, pelo menos estejamos enquadrados dentro das normas tidas como heterossexuais (heteronormatividade), a sociedade também nos obriga a ter um gênero tido como compatível com a materialidade dos nossos corpos. E essas exigências, realizadas através de atos, gestos e atuações, são performativas, pois criam os sujeitos que enunciam. Para que essas ações tenham êxito é necessário que elas sejam constantemente repetidas e vigiadas” (COLLING, 2013, p.90).

importantes repercussões sociais, na medida em que argumentos biologizantes são utilizados para desqualificar as mulheres, além de reforçar ideias racistas.

Silvana Vilodre Goellner (2007) ressalta que ao enfatizar a dimensão cultural do corpo não se nega a materialidade biológica, ou seja, não se confere a essa materialidade a centralidade na definição do que seja corpo, e nem se toma a biologia como definidora de lugares atribuídos aos diferentes corpos em diferentes espaços sociais. Ao afirmar diferenças essenciais nas capacidades de homens e mulheres, Luana - Ártemis reproduz estereótipos, fator que deve ser questionado visando à não promoção e manutenção dessas estruturas e papéis sociais legitimados em contextos desiguais.

A cultura produzida para a infância é altamente coerente com a tradição histórica de diferenciação entre os gêneros, veiculando discursos que podem produzir efeitos de verdade. Certas noções e construções padronizadas das identidades seguem marcas físicas-biológicas, que seriam culturalmente irrelevantes se delas não tivéssemos extraído uma série de supostas essências e verdades sobre as identidades sociais das pessoas e seus corpos sexuados. Práticas e expressões diferenciadas de gênero são promovidas e, em muitos casos, como na situação hipotética da estória, mantêm-se nos destinos generificados, como apreendemos na cena interpretada por Cristiane - Ártemis, a qual procura quebrar essa lógica. Ela percebe que um menino tenta entrar na aula de ginástica e é impedido pelas alunas e pela professora, e atua em defesa de sua participação, afirmando que: “[...] não é justo privar alguém de fazer o que quer, somente pelo seu sexo”.

Na proposição seguinte, Henrique - Ártemis, personagem que na escola ficou incumbido de participar das atividades do balé, recebe uma menina transexual que gostaria de iniciar a prática da dança. Esse episódio culminou no questionamento de uma mãe de aluno acerca do fato de esse “menino” estar praticando a modalidade. Ela deseja a Henrique que não tenha filhos nessa dança, por ser ‘coisa de menina’. O personagem prontamente responde que não haveria problema algum, visto ser uma possibilidade que como qualquer outra se deve pautar na escolha da criança, não estando associada à sexualidade, bem ao contrário do que explicitou a mãe ao dizer que seu filho não praticaria balé por ser heterossexual. Em seguida, Henrique – Ártemis argumenta: “Eu apoio, acho normal, bacana e lindo de ver”.

Há um imaginário social hegemônico que preside a modelagem e a utilização dos corpos segundo um controle e disciplina, instituindo o lugar dos corpos nos acontecimentos, encadeando e propagando estratégias e táticas de prescrições sociais, interpelando a própria construção desses corpos sexuados sobre os quais se instalam expressões de gênero. A heterossexualidade compulsória aparece como um mecanismo regulador de práticas e definição de papéis restritos aos desenhos morfológicos e genitais (NAVARRO-SWAIN, 2009). No entanto, ao ‘ignorar’ essas prerrogativas, Henrique – Ártemis possibilita, em sua prática educativa, a vivência livre da criança para a escolha de atividades que, independentemente da sua constituição física, levem em conta o seu desejo.

Por muito tempo, atividades corporais e esportivas, como a ginástica, os esportes e as lutas, foram contraindicadas para as mulheres porque poderiam ser prejudiciais à sua natureza feminina, considerada mais frágil, segundo argumentos de cunho biológico (GOELLNER, 2007). “O corpo é uma realidade biopolítica” (FOUCAULT, 1997, p.77), e como tal, era preciso controlá-lo, sobretudo o corpo ‘dócil’ da menina. Contudo, sendo o corpo uma construção social, cultural e histórica, não há razão para a manutenção de olhares do passado e do presente que visem manter a naturalização desses corpos de maneira binária e dicotômica. Nesse intento, não é possível pensar o corpo fora da história e de valores resultantes de condições sociais e culturais construídas em dado momento, adquirindo sentido envolto por convenções, amparado por um enraizamento biológico, confirmado por rituais sociais e culturais, controlado por discursos dominantes, enfim, moldado pela sociedade a que pertence.

Na escola de Ruth – Pandora, protagoniza-se outra situação de padronização de atividades e brinquedos separados por gênero. Na situação, um menino está na brinquedoteca da escola e escolhe uma boneca para brincar e, dada a sua escolha, sofre *bullying* dos/as demais colegas ao ser chamado de ‘viadinho’.

**Ruth - Pandora:** [...] não pode ser separado boneca pra menina e carrinho pra homem porque o papel da mulher e do homem tem que ser junto. A mulher faz muita coisa de homem, o homem também faz muita coisa de mulher, não pode ter essa distinção.

**Patrícia - Pandora:** (silêncio, ruídos, risos) não tem problema também porque são crianças, crianças têm de escolher, né, tanto faz boneca quanto carrinho, se achar mais interessante. Carrinho de controle a menina ia achar interessante, ela vai querer, é criança, criança gosta de tudo.

As divisões binárias dos sexos que ancoram o dispositivo da sexualidade criam corpos femininos e masculinos (NAVARRO-SWAIN, 2009), engendrando sexualidades múltiplas anômalas que as reforçam enquanto modelo. A biologia não é apenas classificatória, mas um operador simbólico/funcional de inserção e identificação. Utilizam-se tecnologias políticas que investem no corpo, medindo-o, apreciando-o, hierarquizando-o, qualificando-o dentro de uma norma. Ao pronunciarmos determinadas características identitárias de algum grupo cultural, contribuímos para definir ou reforçar a identidade que supostamente apenas estamos descrevendo, pois, um importante aspecto performativo da produção da identidade é que a eficácia produtiva dos enunciados performativos ligados à identidade depende incessantemente de sua repetição. Portanto, as identidades, sobretudo em seus aspectos binários, constituem-se atos performativos repetidos. Assim, a performatividade não é mais apenas descrição, mas ação, uma constante reiteração das normas que materializam e dão significado aos corpos dos sujeitos (SILVA, 2000; PIRAJÁ, 2013).

Transgredir a norma de gênero não é ‘desejável’. Resvalar nos papéis desejáveis para o outro gênero não é ‘aceitável’. Subverter a ordem estabelecida não é ‘normal’. E assim produzem-se exclusões, discriminações e preconceitos advindos de uma forma binária e naturalizada de corpos, gêneros e sexualidades. Mas a resistência é necessária.



Para tanto é necessário, de antemão, rejeitar os rótulos que aprisionam, engessam e fixam os sujeitos, enredando-os em representações que os nomeiam como feio ou bonito, apto ou inapto, saudável ou doente, normal ou desviante, masculino ou feminino, heterossexual ou homossexual (GOELLNER, 2010, p.77).

Colocar em suspeição verdades com as quais nos deparamos cotidianamente pode promover mudanças no cenário de exclusão. Uma forma de fazê-lo é questionando afirmativas que incentivam meninos a explicitarem sinais de masculinidade, como brincadeiras agressivas, piadas homofóbicas, práticas esportivas ditas masculinizadoras, insensibilidade, comportamentos que produzem representações de masculinidade (pesados para os meninos), na obrigação de comprovarem constantemente que são machos. Existem diferentes formas de masculinidades e feminilidades que precisam ser respeitadas e vivenciadas de maneira livre.

Retomando a situação do jogo, ao problematizar a questão, Ruth – Pandora é levada a conversar com o pai da criança que diferencia brinquedos e atividades. O pai questiona Ruth: “*olha, meu filho me disse que você tá ensinando coisa aí que menino pode ser menina, menina pode ser menino. Como assim?*” (MESTRE). Ela explica que está apenas tentando ensinar a não ser machista e a compreender que as tarefas devem ser divididas, as relações mais igualitárias e os direitos iguais.

Compreendemos que a participante problematiza determinadas normas de gênero na sociedade, fato percebido nos questionamentos realizados pelas demais participantes da pesquisa. Nesse aspecto, refletimos sobre os papéis atribuídos socialmente às mulheres, no sentido de empoderá-las e modificar os padrões sociais estabelecidos.

Ainda na situação passada por Ruth, o pai do aluno ameaça fazer uma denúncia por doutrinação ideológica (Ideologia de Gênero<sup>10</sup>). Algumas brincadeiras são feitas com relação à atitude, no momento do jogo, como por exemplo a Giovanna – Pandora, ao pontuar: “Já era, tá desempregada (risadas)”. Essa fala nos remete à imposição do medo e coerção como forma de impedir o trabalho com questões de gênero.

Vários são os exemplos dados, histórias passadas pelas acadêmicas, algumas propiciadoras de reflexões, como no caso do relato de uma professora que permitia às crianças brincarem livremente, sem discriminações de gênero. E Henrique – Ártemis pontua: “E de certa forma essa professora também tá arriscando, né, porque quem garante que não vai chegar uns pais lá e que são totalmente contra”. Novamente, o medo, a coerção, as pressões sociais e o desconhecimento como justificativas de muitos/as para a ausência de discussões, o que resulta em legitimação de alguns discursos em detrimento de outros.

Existem mecanismos sociais e culturais que contribuem para a manutenção da matriz de inteligibilidade de gênero (BUTLER, 2003), constituindo-se como uma gramática que mantém e institui como natural, normal e inquestionável a ligação entre sexo biológico, gênero, desejo sexual e subjetividade: “vagina-mulher - fragilidade - emoção - passividade - submissão - maternidade -

---

<sup>10</sup> Inserimos essa situação no jogo para fazê-las refletir acerca do contexto atual de retrocessos e visando problematizar a importância das discussões de gênero na escola.



heterossexualidade; pênis - homem - coragem - racionalidade - agressividade - dominação - paternidade - heterossexualidade” (BORBA, 2014, p.445). A linguagem é, nesse aspecto, uma das condições que possibilitam performances identitárias, sejam reiterativas ou resistentes.

Muitos/as homens e mulheres têm, durante todo o seu desenvolvimento, diferenciações na forma como são educados/as decorrentes do gênero socialmente atribuído a eles/as. Esses estereótipos se multiplicam em diferentes contextos na reprodução de discursos que legitimam diferenciações, como “[...] você já é homenzinho e homem não chora”<sup>11</sup> (**Dinho – Ártemis**); “Olha o palavreado. Não é palavreado de mocinha” (**Larissa - Ártemis**); “Senta de perna fechada, senta igual menina” (**Luiz Carlos - Ártemis**). A infância é o momento de cristalização dos enunciados performativos e em que se produz a estilização dos gêneros, constroem-se noções de coisas de menina e coisas de menino, tendo a função de criar corpos que reproduzam as performances de gênero hegemônicas, evocações ritualizadas da lei heterossexual. A natureza constrói os corpos de acordo com as supostas disposições naturais (BENTO, 2006). Para assegurar esses pressupostos, há a prática cotidiana de reiteração das normas de gênero, materializando nos corpos as verdades por meio das instituições sociais (família, igreja, escola, ciências).

As alunas ponderam o fato de que muitas vezes reproduzimos tais estruturas machistas e patriarcais por desconhecimento, inconsciência, moldes culturais assimilados sem reflexão, medo da sociedade, e essa reprodução é (re)transmitida de geração a geração, como os papéis e modos de se portar. Nesse sentido, o sistema não é um todo coerente e são as possibilidades de rematerialização abertas pelas reiterações que podem potencialmente gerar instabilidades (BUTLER, 2003), fazendo com que o poder da lei regulatória se volte contra ela mesma, gerando resistências.

### **Fim de jogo: potencialidades da experiência em cena**

Ao longo deste trabalho, deparamo-nos com diferentes modos de construções identitárias e possibilidades de interpretação nas vivências do jogo. Nesse entremeio, propusemo-nos estabelecer um processo de escuta e diálogo para que pudéssemos observar como se construíam as performances nas diferentes cenas e nos temas provocativos que emergiram nos cenários da ação.

O jogo *‘Trilhas da Diversidade: microrrevoluções’* (RPG) possibilitou a inserção do debate sobre o lugar do jogo como experiência formativa. No âmbito da problematização, o jogo construiu-se como um instrumento de valorização das performances e experiências das acadêmicas, mobilizando diferentes modos de ser e estar encenados e experienciados na prática. Percebemos a riqueza de aspectos das questões de gênero e sexualidades abordados e problematizados a partir da experiência com o RPG, o que remete à eficiência do jogo como estratégia na educação.

---

<sup>11</sup> Exemplos dados pelas acadêmicas.

Assim, a perspectiva de investigar os atos performativos, no intuito de observar como seriam mobilizadas as possibilidades identitárias em suas formas de estranhamento ou reconhecimento, potencializou as experiências e a reflexão acerca de valores e normas estabelecidos no âmbito dos gêneros e sexualidades. Algumas práticas pedagógicas podem provocar mudanças nas relações do sujeito consigo mesmo, no modo como esses sujeitos constroem suas identidades e expectativas.

Ao longo da pesquisa, foi possível perceber como se alteram as posições dos sujeitos e as posturas de alteridade quando são propiciadas experiências formativas incentivadoras do diálogo, potencializando o sentir-se no lugar do/a outro/a, em contextos diversos, sobretudo quando eram vivenciadas atitudes de desrespeito ao/à próximo/a nas performances encenadas.

Por certo que o *'Trilhas da Diversidade: microrrevoluções'*, em sua forma gestacionária, possui diversos limites, como o fato de demandar tempo, se efetivamente quisermos realizar um trabalho de formação baseado no diálogo, na escuta, no trabalho de tradução, considerando saberes subalternos, subjugados, conhecimentos do Sul, não colonizados. Mas também se mostrou um jogo provocador de intensas reflexões e possibilidades metodológicas de construção e mediação pedagógica das experiências de si, questionando repertórios culturais, permitindo a experiência como fruto das representações e desestabilizações, oferecendo oportunidades para a reflexão sobre a ação.

A proposta possibilitou constatar a necessidade de formação dos/as docentes para a sensibilidade aos temas, no sentido de prepará-los/as para atuarem com consciência nos diferentes espaços educativos, sendo sensíveis aos danos sociais, culturais e psíquicos causados pela manutenção de situações de intolerância, discriminações, sexismos, homofobias e tantos outros modos de exclusão criadores de zonas de apagamento. O jogo, mais do que um instrumento de pesquisa, potencializou um movimento de alteridade e reconhecimento da diversidade, de compreensão do lugar do/a outro/a nos diferentes espaços.

## Referências

ANDRADE, Francisco Leal de. **Determinismo biológico e questões de gênero no contexto do ensino de biologia:** representações e práticas docentes do Ensino Médio. 2011. 252 f. Dissertação (Mestrado em Ensino, Filosofia e História das Ciências) – Programa de Pós-Graduação em Ensino, Filosofia e História das Ciências, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

AUAD, Daniela; LAHNI, Claudia Regina. Diversidade, direito à comunicação e alquimia das categorias sociais: da anorexia do slogan ao apetite da democracia. **Eptic Online**, v.15, n.3, p.117-130, 2013.

ÁVILA, Rebeca Contrera; PORTES, Écio Antônio. A tríplice jornada de mulheres pobres na universidade pública: trabalho doméstico, trabalho remunerado e estudos. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v.20, n.3, p.809-832, set./dez.2012.

BORBA, Rodrigo. A linguagem importa? Sobre performance, performatividade e peregrinações conceituais. **Cadernos Pagu**. Campinas/SP, v.43, p.441-474, jul./dez.2014.

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

CABALEIRO, Suely da Silva Xavier. **O RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita**. 2007. 194 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2007.

COLLING, Leandro. Mais visíveis e mais heteronormativos: a performatividade de gênero das personagens não-heterossexuais nas telenovelas da Rede Globo. In: COLLING, Leandro; THÜRLER, Djalma (Orgs.). **Estudos e política do CUS** - Grupo de Pesquisa Cultura e Sexualidade. Salvador: Edufba, 2013, p.111-136.

COSTA, Ana Paula; RIBEIRO, Paulo Rennes Marçal. Ser professora, ser mulher: um estudo sobre concepções de gênero e sexualidade para um grupo de alunas de Pedagogia. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 4, n.2, p. 475-489, ago 2011.

COSTA, Marisa Vorraber. Pesquisa-ação, pesquisa participativa e política cultural de identidade. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.) **Caminhos investigativos II**: Outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007, p. 91-116.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: A vontade de saber. 13 ed. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

\_\_\_\_\_. **Microfísica do Poder**. 11 ed., Rio de Janeiro: Graal, 1997.

\_\_\_\_\_. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FRANÇA, F. F. **Representações Sociais de gênero e sexualidade na escola**: diálogo com educadoras. 186f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Orientadora: Geiva Carolina Calsa. Maringá, 2014.

GOELLNER, Silvana. A produção cultural do corpo. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade**: um debate contemporâneo na educação. 3. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007, p.28-40.

\_\_\_\_\_. A educação dos corpos, dos gêneros e das sexualidades e o reconhecimento da diversidade. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 71-83, mar. 2010.

JUNQUEIRA, Rogério Diniz. “Temos um problema em minha escola: um garoto afeminado demais”. Vigilância de gênero, heteronormatividade e heterossexismo no cotidiano escolar: notas sobre a Pedagogia do Armário. In: MAIO, Eliane Rose; CORREA, Crishna Mirella de Andrade (Orgs.). **Gênero, direitos e diversidade sexual**: trajetórias escolares. Maringá: Eduem, 2013, p.191-210.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, Tomaz Tadeu. **O sujeito da educação**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1994, p.35-86.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

\_\_\_\_\_. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007a.

\_\_\_\_\_. Currículo, gênero e sexualidade: o “normal”, o “diferente” e o “excêntrico”. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade**: um debate contemporâneo na educação. 3. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007b, p.41-52.

MAYORGA, Claudia; COURA, Alba; MIRALLES, Nerea; CUNHA, Viviane Martins. As críticas ao gênero e a pluralização do feminismo: colonialismo, racismo e política heterossexual. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v.22, n.2, p.463-484, mai./ago, 2013.

NAVARRO-SWAIN, Tânia. **Para além do binário**: os *queers* e a dissolução dos gêneros. 2013. Disponível em: <<http://www.tanianavarroswain.com.br/chapitres/bresil/queerbr.htm>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

\_\_\_\_\_. **Quem tem medo de Foucault?** 2009. Disponível: <[http://www.tanianavarroswain.com.br/chapitres/bresil/quem\\_tem\\_medo\\_de\\_foucault.htm](http://www.tanianavarroswain.com.br/chapitres/bresil/quem_tem_medo_de_foucault.htm)>. Acesso em: 01 jan. 2009.

PIRAJÁ, Tess Chamusca. Travestilidade, sexualidade e gênero no seriado *Ó pai, ó*. In: COLLING, Leandro; THÜRLER, Djalma (Orgs.). **Estudos e política do CUS** – Grupo de Pesquisa Cultura e Sexualidade. Salvador: Edefba, 2013, p.167-192.

ROHDEN, Fabíola. Gênero, sexualidade e raça/etnia: desafios transversais na formação do professor. **Cadernos de Pesquisa**, v.39, n.136, p.157-174 jan./abr. 2009.

SALIH, Sara. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica: 2015.

SCHECHNER, Richard. Pontos de contato entre o pensamento antropológico e teatral. **Cadernos de Campo**, São Paulo, n.2, p.212-236, 2011.

SEFFNER, Fernando. Um bocado de sexo, pouco giz, quase nada de apagador e muitas provas: cenas escolares envolvendo questões de gênero e sexualidade. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 561-572, mai./ago. 2011.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart. WOODWARD, Kathryn (Orgs.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

STUBS, Roberta; TEIXEIRA FILHO, Fernando Silva; PERES, Wiliam Siqueira. A potência do *cyborg* no agenciamento de modos de subjetivação pós-identitários: conexões parciais entre arte, psicologia e gênero. **Fractal, Revista de Psicologia**, v. 26, n. 3, p. 785-802, set./dez. 2014.

TRIVIÑOS, Augusto. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

TVARDOVSKAS; Luana Saturnino; RAGO, Margareth. Fernanda Magalhães: arte, corpo e obesidade. **Caderno Espaço Feminino**, v.17, n.1, Jan./jul.2007, p.55-78.