

Mulheres na Gestão: jogos didáticos como recurso do estudo de gênero

Richellen Rodrigues Ramos¹, Manuela Brito Sponga², Carin Maribel Koetz², Laís Flach Kunrath², Greice Daniela Back², Cristina Ceribola Crespam³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Feliz. Feliz, RS

O desenvolvimento de jogos didáticos surge em meio à necessidade do projeto de extensão “Mulheres na Gestão” de comunicar-se com o público jovem impactado por suas ações, buscando aproximar os estudantes de debates relevantes sobre liderança feminina e equidade de gênero por meio do uso de metodologias ativas. Dessa forma, o desenvolvimento de jogos didáticos apresenta-se como recurso para estimular reflexões críticas de forma acessível e atrativa, promovendo a disseminação de valores como respeito, diversidade e equidade. A iniciativa tem por objetivo estimular o pensamento crítico e a reflexão sobre questões de gênero e gestão feminina por meio do uso de jogos didáticos. A elaboração dos jogos baseou-se em leituras que evidenciam a sub-representação feminina em espaços de decisão e as barreiras enfrentadas pelas mulheres em suas trajetórias profissionais, que ajudaram a fundamentar nossa abordagem. Definiram-se dois tipos de jogos a serem desenvolvidos, um de tabuleiro e o outro, inicialmente, de memória, mas que mais tarde foi adaptado para associação. Para o jogo de associação foram selecionadas mulheres importantes de diferentes áreas, como gestão, indústria, ciência, comunicação, empreendedorismo e ativismo, em que foram criadas cartas com fotos e frases marcantes, e outras correspondentes com os feitos e conquistas de cada uma. O objetivo era analisar e tentar associar corretamente as mulheres às suas trajetórias. Já o tabuleiro era composto por cartas de perfil (homem/mulher), que eram sorteadas no início do jogo e por casas em que constavam os dilemas, que continham três alternativas de como agir diante de situações preconceituosas no ambiente de trabalho, bem como as casas de sorte ou revés, com consequências diferentes para homens e mulheres diante das mesmas situações, acentuando o viés de gênero, e de perguntas, que versavam sobre conceitos ou mulheres importantes. Os jogos foram aplicados nas turmas dos cursos da área da administração e em eventos do IFRS - Campus Feliz, bem como nas escolas parceiras, que fazem parte da comunidade do município de Feliz e região. Até o momento, os resultados apontam para um maior interesse em compreender as questões abordadas nos jogos, o estímulo da competição saudável e a desconstrução de preconceitos e estereótipos por parte dos/as participantes. Percebeu-se também que os jogos didáticos cumprem papel significativo no processo de estudo, favorecendo a inclusão de estudantes com diferentes formas e ritmos de aprendizagem. Para além do conceitual, contribui para a formação integral e o desenvolvimento socioemocional e cultural, reafirmando que a utilização dos jogos é uma estratégia eficaz para abordar temas como o do projeto, tornando-os mais acessíveis e envolventes. Assim, a extensão se potencializa como espaço de diálogo, inovação e transformação social, promovendo educação com criatividade e impacto.

Palavras-chave: Gestão feminina; Jogos didáticos; Equidade de gênero.

Trabalho executado no: o Edital PROEX Nº 46/2024 – Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de recuperação do arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital PROEX 5/2024- Complementar ao Edital 46/2024- Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de Recuperação do Arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital Proex nº 17/2024: vinculado ao Edital Nº 13/2024- Bolsa de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-reitoria de Extensão (Proex) do IFRS, Edital PROEX Nº 39/2024 – Edital de Auxílio Institucional à Extensão 2025, Edital PROEX Nº 12/2025: Edital de Concessão de Auxílio

