

DO TABULEIRO À CONSCIENTIZAÇÃO: O JOGO *FRIDA VAI À BALADA* NO COMBATE À VIOLÊNCIA CONTRA MULHERES

Beatriz Sayuri Hatanaka (Universidade Estadual de Maringá)

Kauane Moraes Bernardo (Universidade Estadual de Maringá)

Sophia Ferreira Gomes (Universidade Estadual de Maringá)

Élica Vorpagel Biff (Universidade Estadual de Maringá)

Paula Poiet Sampedro (Universidade Estadual de Maringá)

Crishna Mirella de Andrade Correa (Universidade Estadual de Maringá)

profasophiagomes@gmail.com

Resumo:

O Projeto EMPODERA/UEM - “Mulheres, empoderamento e Liderança: Políticas Públicas e ações de enfrentamento às violências contra mulheres”, é financiado pela Fundação Araucária, com o objetivo de desenvolver metodologias de prevenção à violência contra mulheres, principalmente no âmbito educativo. No período 2024-2025 o projeto desenvolveu oficinas com 12 turmas de ensino médio, que resultaram em dois produtos principais: 1) repaginação e revisão de conteúdo do jogo “Frida vai à balada”, condensando os aprendizados de 6 meses de formação com estudantes do ensino médio e produção de mais de 50 textos/SLAM, originando o Concurso de Slam sobre violência contra mulheres, com mais de 300 estudantes presentes no ginásio do CAP. As metodologias mostraram o potencial de eficácia do saber interdisciplinar, quando aplicado na educação, com supervisão em extensão.

Palavras-chave: Educação; Interdisciplinaridade; Violência contra mulheres; Empoderamento.

1. Introdução

De acordo com o último Censo Demográfico produzido pelo IBGE¹, o Brasil tem sua população composta por cerca de 104,5 milhões de mulheres e 98,5 milhões de homens, o que, respectivamente, corresponde a 51,5% e 48,5% da população residente no país (IBGE, 2022). Porém, mesmo com a maior parcela da população

¹ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2022

sendo mulheres, ainda encontramos muitas dificuldades na garantia de seus direitos e segurança.

Com isso, o projeto de extensão “Mulheres, empoderamento e Liderança: Políticas Públicas e ações de enfrentamento às violências contra mulheres” da Universidade Estadual de Maringá (Empodera-UEM) trabalha com a prevenção da violência de gênero e com os direitos relacionados às mulheres, contando com estudantes dos cursos de Artes-Visuais, Direito, Psicologia, Pedagogia e Letras, com enfoque no trabalho interdisciplinar.

Dentre as atividades do Empodera, destacam-se: desenvolvimento de rede social para divulgação do projeto, suas pautas e eventos; Trabalho conjunto com o Pibic-EM no Colégio de aplicação da UEM e trabalhos internos sobre reformulação de jogos e materiais didáticos. Nesse resumo, daremos enfoque ao processo de elaboração do material/jogo “Frida vai à balada.

2. Metodologia

O jogo foi formulado em 2022, durante uma ação anterior do Pibic-EM, com o título *Na balada com Frida*. Em 2024, foi redesenhado com revisão de conteúdo, com protagonismo das bolsistas de Artes e acompanhamento das demais participantes. O primeiro desafio foi entender as regras do jogo e qual a estratégia de enfrentamento às violências nele contidas.

A preocupação do Empodera estava em contribuir para a evolução do jogo como um todo, para além da experiência visual, pensando em novas regras e jogabilidades que pudessem deixá-lo mais dinâmico, porém sem perder sua proposta original — a conscientização do público acerca das violências de gênero. Algumas mudanças que podem ser destacadas são a criação de cartas (de Medo, de Força e de Curiosidades), a elaboração de novas situações enfrentadas pela Frida e mudança no título, que passou a ser *Frida vai à balada*.

Em relação ao aspecto visual, a cor utilizada foi o lilás, devido à sua relação com a luta das mulheres pela igualdade de gênero (Figura 1) e, por consequente, utilizou-se uma cor complementar, o amarelo, para proporcionar elementos contrastantes dentro da paleta de cores (Figura 1). Prezou-se por uma ilustração mais juvenil, com traços infantis, mas sem deixar a composição infantilizada

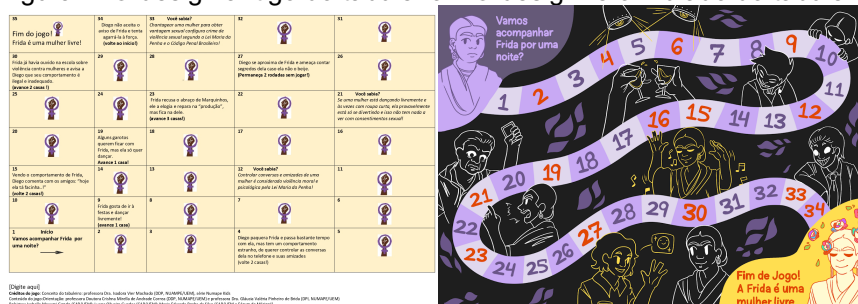
demasiadamente, uma vez que a história do jogo se passa dentro de uma balada, cenário ligado às práticas juvenis e adultas.

Figura 1: Uma das cartas do jogo “Frida vai à balada”



Fonte: Arquivo do projeto “Mulheres, empoderamento e Liderança: Políticas Públicas e ações de enfrentamento às violências contra mulheres”, 2024.

Figura 2: O design antigo do tabuleiro x O design reformulado do tabuleiro



Fonte: Arquivo do Núcleo Maria da Penha - UEM, 2022. Arquivo do projeto “Mulheres, empoderamento e Liderança: Políticas Públicas e ações de enfrentamento às violências contra mulheres”, 2024.

Ainda em relação ao uso das cores no jogo, foram escolhidas cores secundárias para representar as cartas de acordo com o conteúdo de cada uma. Medo - roxo (cor fria), Força - laranja (cor quente), Curiosidades - verde (analogia ao Charada/Marvel). Foi realizada também uma adaptação nas saias da Frida, que ficaram curtas, para que a personagem ficasse atual, sem perder os detalhes identitários de Frida Kahlo.

3. Resultados e Discussão

A criação de materiais e uso de ferramentas que atingem diretamente o público juvenil apresentou resultados parciais, apesar da reação positiva dos estudantes. A aplicação do jogo *Frida vai à balada* em sala de aula apresentou grande engajamento dos alunos, com participação ativa da leitura das cartas com os colegas e foco em

estratégias baseadas nos efeitos das cartas. Entretanto, houve pouca adesão dos discentes em seguir o perfil oficial do projeto na rede social,

4. Considerações

O redesign do jogo "Frida vai à balada" mostrou como ferramentas como esta podem ser uma forma bem sucedida de engajamento inicial para discutir violências de gênero. A aplicação em sala de aula comprovou sua eficácia em capturar a atenção e promover a participação ativa dos alunos, que se mostraram envolvidos com a jogabilidade e a estratégia. A escolha visual, desde a paleta de cores simbólica até as ilustrações que equilibram a identidade de Frida Kahlo com um contexto juvenil, foi importante para criar uma experiência imersiva e condizente com a seriedade do tema.

Contudo, os resultados também revelaram uma limitação importante: o engajamento permaneceu majoritariamente restrito à dinâmica do jogo, com pouca adesão dos jogadores em buscar mais informações sobre a causa nas redes sociais do projeto. Isso indica que o jogo funciona como um catalisador inicial e deve ser acompanhado por mediação e discussões orientadas para converter o interesse despertado em uma conscientização mais profunda e duradoura.

Referências

NUMAPE/UEM. Jogo Educativo. **"Na balada com Frida"**. Disponível em:
<https://numapeuem.wordpress.com/2022/10/27/jogo-educativo-tabuleiro-na-balada-com-frida/>

EMPODERA/UEM - "Mulheres, empoderamento e Liderança: Políticas Públicas e ações de enfrentamento às violências contra mulheres". **Frida vai à Balada**, 2024.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico**, 2022.