



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ – UESC
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO E DOUTORADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO

NILSON CARLOS NASCIMENTO DOS SANTOS
ELIS CRISTINA FIAMENGUE

APLICATIVO “(DES) FAZENDO GÊNERO NA ESCOLA”

ILHÉUS-BAHIA
2024

**NILSON CARLOS NASCIMENTO DOS SANTOS
ELIS CRISTINA FIAMENGUE**

APLICATIVO “(DES) FAZENDO GÊNERO NA ESCOLA”

Produto Educacional resultado da pesquisa **“AQUI TAMBÉM É LUGAR DE VIADO”**: gênero e sexualidades dissidentes em tecitura com as políticas públicas educacionais, apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado e Doutorado em Educação - PPGÉ -, da Universidade Estadual de Santa Cruz, como parte das exigências para obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de Pesquisa: Políticas Educacionais e Gestão Escolar

Orientadora: Profa. Dra. Elis Cristina Fiamengue

**ILHÉUS-BAHIA
2024**

S237

Santos, Nilson Carlos Nascimento dos
Aplicativo “(des) fazendo gênero na escola” / Nil-
son Carlos Nascimento dos Santos, Elis Cristina
Fiamengue. – Ilhéus, BA: UESC, 2024.
15f.: il.

Produto Educacional da Pesquisa desenvolvido
como parte da dissertação do Mestrado Profissional
em Educação – PPGE.; da Universidade Estadual
de Santa Cruz – UESC.
Inclui referências.

1. Minorias sexuais. 2. Educação. 3. Aplicati-
vos móveis. 4. Política educacional. I. Fiamengue,
Elis Cristina. II. Título.

CDD 306.766

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Interface do aplicativo	11
Figura 2 - Sobre o aplicativo	11
Figura 3 - Glossário.....	11
Figura 4 - Verbetes.....	11
Figura 5 - Referenciais normativos	11
Figura 6 - Bibliografia	11
Figura 7 - Planos de aula.....	12
Figura 8 - Fórum	12
Figura 9 - Filmes	12

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
METODOLOGIA.....	07
OBJETIVO.....	12
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	13
REFERÊNCIAS.....	15

INTRODUÇÃO

Observamos na contemporaneidade que um amplo contingente de indivíduos, abrangendo diversas faixas etárias, está progressivamente adotando dispositivos móveis (DM) sempre conectados à internet para execução de suas atividades cotidianas. A penetração das tecnologias digitais no cenário cotidiano resulta em uma influência constante que se estende ao domínio educacional. Nesse contexto, torna-se evidente a imperatividade de explorar de maneira sistemática e promover a elaboração de recursos, ao mesmo tempo que se promove a manipulação de dispositivos móveis desde as fases iniciais de formação. Este imperativo é fundamentado na necessidade de proporcionar aos educadores acesso a uma gama de informações, a fim de que possuam insumos viáveis para subsequente implementação em sua prática pedagógica.

Considerando tal contexto, a concepção e desenvolvimento de um aplicativo, focalizando a temática de gênero e de sexualidade, emergiu como uma resposta congruente às demandas delineadas no decorrer da pesquisa. Esse aplicativo emerge, portanto, das percepções dos educadores, a partir dos seus discursos quanto à ausência de conhecimento sobre políticas públicas e à falta de estímulo para a integração das temáticas de gênero e de sexualidade em suas práticas pedagógicas. A concepção do aplicativo *(Des) fazendo gênero na escola* é resultado da pesquisa do Mestrado e Doutorado Profissional em Educação do PPGE-UESC intitulada *AQUI TAMBÉM É LUGAR DE VIADO: gênero e sexualidades dissidentes em tecituras com as políticas públicas educacionais*, materializando-se como um produto educacional destinado a profissionais da educação, com o propósito de fornecer uma utilidade intrínseca mediante a incorporação de informações pertinentes no que tange às temáticas em estudo no ambiente escolar.

A ênfase na manipulação de dispositivos móveis desde a fase inicial de formação dos educadores encontra correspondência na concepção do aplicativo que foi, meticulosamente, desenhado para operar de forma intuitiva em plataformas móveis. Além disso, a possibilidade de sua integração em programas de formação inicial ou continuada propicia aos educadores a aquisição de habilidades práticas essenciais para a incorporação efetiva desses temas no seu repertório pedagógico.

METODOLOGIA

Ao projetarmos a viabilidade deste aplicativo, levamos em consideração as vantagens da metodologia *Mobile Learning*¹ (Aprendizagem Móvel), como, por exemplo, acesso flexível ao conhecimento e aprendizagem colaborativa que permite a colaboração e a interação entre educadores, entendendo que tais dimensões atenderiam ao nosso objetivo pedagógico. John Traxler (2007) nos chama atenção para como esta metodologia, aliada aos dispositivos móveis, pessoais e sem fio, estão provocando uma transformação significativa nas concepções sociais de discurso e conhecimento. Além disso, esses dispositivos são responsáveis por originar novas formas de expressão artística, linguagem, comércio, desigualdades e, até mesmo, crimes, além de desempenharem papel fundamental nos processos de ensino-aprendizagem.

O conceito de Aprendizagem Móvel destaca a forma flexível e a mobilidade que os dispositivos móveis oferecem para o acesso a conteúdos educacionais em diferentes lugares e momentos. Esse potencial reside na perspectiva de que os “dispositivos móveis tendem a impulsionar novas oportunidades de pesquisa em aprendizado móvel devido a rapidez nas mudanças tecnológicas” (Krull; Duart, 2017, p. 1). A ideia, portanto, é que as constantes mudanças nos dispositivos móveis e suas capacidades oferecem um terreno fértil para explorar novas abordagens, métodos e aplicativos no contexto do aprendizado móvel.

Os dispositivos móveis, para além de sua praticidade no cotidiano, abrangem novos paradigmas do processo ensino-aprendizagem, uma vez que esses “[...] são onipresentes e ubíquos em muitas sociedades modernas e estão cada vez mais mudando a natureza do conhecimento e do discurso nessas sociedades (enquanto são produtos de várias forças sociais e econômicas)²” (Traxler, 2007, p. 3, tradução nossa). Inserido nesse contexto, o Brasil figura entre os cinco países com maior número de usuários de *smartphones*, de acordo com pesquisa elaborada a partir de dados do *The World Bank* e Statista³.

¹ John Traxler (2007) propõe a conceitualização da metodologia *Mobile Learning*, para além da perspectiva meramente tecnológica, ou seja, como um aprendizado entregue ou apoiado exclusiva ou principalmente por tecnologias móveis e dispositivos portáteis, como *smartphones* ou *tablets*. Para ele, essas definições são restritivas, centradas na tecnologia e ligadas às instantâneas tecnologias atuais. Assim, a proposta é buscarmos explorar outras definições que, talvez, examinem a experiência da aprendizagem subjacente e questionem como a aprendizagem móvel difere de outras formas de educação.

² Do original, *we see that mobile devices and technologies are pervasive and ubiquitous in many modern societies, and are increasingly changing the nature of knowledge and discourse in these societies (whilst being themselves the products of various social and economic forces)*.

³ “Brasil é o quinto país com maior número de celulares no mundo” SET NEWS, São Paulo, 22/05/2023. Disponível em: <https://set.org.br/set-news/brasil-ocupa-o-5o-lugar-entre-os-que-tem-maior-numero-de-celulares-no-mundo/#:~:text=A%20China%20%C3%A9%20o%20primeiro,quase%20a%20metade%20da%20China.&text=>

No processo de concepção e planejamento do aplicativo (*Des*) *fazendo gênero na escola*, inicialmente, pensamos na sua interface e de que forma essa poderia ser amigável, intuitiva e fácil de usar. Tendo isso em mente, a estrutura do aplicativo foi planejada de forma a facilitar o acesso e utilização dos recursos pelos(as) educadores(as). Esses recursos educacionais incluem: aba trazendo informações e definindo o objetivo do aplicativo, fórum de discussão, glossário, planos de aulas, referenciais normativos, sugestões de filmes, documentários, shorts e sugestão de referências.

Através da funcionalidade “Fórum de discussão”, o aplicativo funciona como uma plataforma para que os(as) professores(as) compartilhem suas próprias práticas pedagógicas, sequências didáticas relacionadas às temáticas gênero, sexualidade e diversidade sexual. Trata-se de um espaço de colaboração e troca de ideias, permitindo que educadores aprendam uns com os outros e se inspirem em abordagens bem-sucedidas.

Considerando que a área de gênero e de sexualidade possui uma linguagem específica com termos e conceitos que podem ser complexos para algumas pessoas, um glossário com definições claras e concisas desses termos foi compilado no intuito de abranger a diversidade de identidades de gênero e de orientações sexuais, facilitando a educação e a conscientização sobre essas questões. A busca dos termos e expressões se dá através de navegação alfabética onde os itens estão organizados alfabeticamente com links das respectivas letras, uma abordagem útil que facilita a localização e acesso aos verbetes desejados, proporcionando, assim, uma experiência de usuário mais eficiente e intuitiva. As palavras, termos e expressões inclusas no glossário constituem uma linguagem inclusiva, ao utilizá-las, evita-se a perpetuação de estereótipos, preconceitos e discriminação. Trata-se, portanto, de uma linguagem que busca fomentar não só a inclusão, mas também a representatividade de todos e todas.

Visando facilitar a implementação na prática pedagógica das temáticas de gênero e diversidade sexual, o aplicativo oferece uma ferramenta prática e acessível para educadores incorporarem esses temas em suas práticas pedagógicas de forma estruturada. A aba “Planos de aulas” fornece sugestões de sequências didáticas que incentivam os(as) estudantes a refletir criticamente sobre questões de gênero e de sexualidade, promovendo, assim, o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico, empatia e respeito pelas diferenças.

Outra aba importante são os referenciais normativos educacionais que respaldam não só as iniciativas de educadores na inclusão dos temas gênero e sexualidade em suas práticas pedagógicas, mas também as discussões sobre esses temas em sala de aula. São leis, notas

técnicas, resoluções, portarias, pareceres que destacam a relevância das discussões sobre gênero e sexualidade no âmbito escolar e oferecem sustentação para que essas temáticas sejam inseridas também no Projeto Político Pedagógico. É importante ressaltar a legitimidade desse arcabouço legal, não se tratando apenas de uma permissão superficial, mas sim de um respaldo jurídico sólido e fundamentado. Portanto, faz-se necessário apropriar-se dessas bases e fundamentos legais na perspectiva de construção de uma educação mais justa e diversificada, uma educação baseada no comprometimento com a igualdade de gênero, orientação sexual e identidade de gênero.

O aplicativo inclui ainda uma lista de bibliografia relevante com publicações pertinentes referenciadas na dissertação, algumas delas com possibilidades de *download* através de links disponibilizados. A bibliografia permite aos educadores explorar tópicos de interesse em maior profundidade, acessando fontes confiáveis de informação, como artigos acadêmicos e livros especializados. Além disso, ao oferecer recursos adicionais para exploração, o aplicativo promove a aprendizagem contínua.

Por fim, a aba “Filmes, Documentários e Curtas Metragens” traz sugestões de produções cinematográficas a ser utilizadas em sala de aula. Filmes são meios visuais e emocionais que, muitas vezes, conseguem cativar a atenção dos estudantes, promovendo o envolvimento emocional e intelectual. Isso pode tornar as discussões sobre gênero e sexualidade mais acessíveis e interessantes. É importante pensar que filmes podem apresentar situações e personagens que refletem a diversidade da sociedade, permitindo que os(as) estudantes vejam e compreendam diferentes perspectivas, identidades de gênero e orientações sexuais de uma forma mais realista e contextualizada. Aaron Lieberman ao teorizar sobre as qualidades únicas dos filmes como uma ferramenta pedagógica afirma que

as qualidades únicas que recomendam o uso do filme como uma ferramenta de ensino incluem sua qualidade imersiva; sua capacidade de induzir experiências vicárias; sua relevância e confiabilidade; sua capacidade de estimular a aprendizagem ativa e o pensamento crítico; e sua capacidade de expandir possibilidades experienciais. Também promove o desenvolvimento da alfabetização midiática e oferece uma diversidade de tópicos, questões e pontos de vista. Oferece apresentações realistas, mas incorpora fantasia e promove o pensamento de ‘e se’. Por fim, é transferível e permite a generalização de habilidades (Lieberman, 2002, p. 32, grifo nosso, tradução nossa).

Quando aplicado ao contexto escolar e à ideia de utilizar filmes com temáticas LGBTQIA+, as qualidades abordadas pelo autor ganham relevância ainda maior, tornando-se uma poderosa ferramenta para promover a compreensão, empatia e respeito pela diversidade de gênero e de sexualidade. Esses filmes proporcionam uma experiência envolvente que

permite aos(às) estudantes se identificarem com as histórias e personagens, estimulando o desenvolvimento de habilidades críticas e uma compreensão mais profunda das questões relacionadas à comunidade LGBTQIA+.

Em relação à tecnologia utilizada no desenvolvimento do aplicativo, optamos por *Figma*, uma plataforma de design de interface de usuário (UI) e experiência do usuário (UX) baseada na web que permite colaboração em tempo real entre designers. São inúmeras e significativas as vantagens na utilização dessa plataforma. Sua interface baseada na web permite acesso universal e colaboração em tempo real entre membros da equipe, o que facilitou a comunicação entre o pesquisador e o desenvolvedor. Além disso, a capacidade de criar componentes reutilizáveis e protótipos interativos agilizou o processo de design e permitiu testar nossas ideias rapidamente. A respeito dessa capacidade de reutilização de componentes, Eugene Fedorenko⁴ afirma que a plataforma *Figma*

possui a implementação mais poderosa de componentes reutilizáveis. O sistema de substituição de instâncias é realmente flexível e inclui tamanho, visibilidade, estilos, texto e até mesmo componentes aninhados. Isso reduz drasticamente a necessidade de desvincular instâncias do componente principal (Fedorenko, 2020, p. 7, tradução nossa).

A integração de *plug-ins* e a compatibilidade com outras ferramentas oferecem flexibilidade e extensibilidade, enquanto a responsividade do design garante uma experiência consistente em diversos dispositivos. Em conclusão, a plataforma *Figma* proporciona eficiência, coesão visual e uma abordagem centrada no usuário que pode resultar em um desenvolvimento mais rápido e uma melhor experiência do usuário final para aplicativos.

O protótipo do aplicativo pode ser acessado através do seguinte link:

<https://www.figma.com/proto/fJdlv1NUknLJ7WrTGaSQG/Desfazendo-Genero?type=design&node-id=5-41&t=R2ZqktNj5tl71hNY-1&scaling=min-zoom&page-id=5%3A7&starting-point-node-id=5%3A41>.

⁴ Designer ucraniano radicado na Filadélfia.

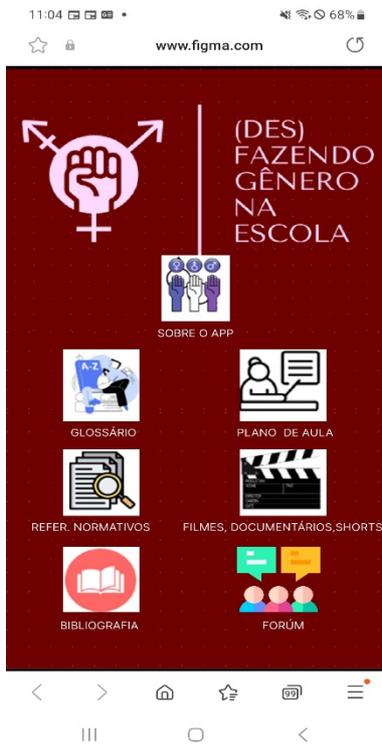


Figura 1 - Interface do aplicativo



Figura 2 - Sobre o aplicativo

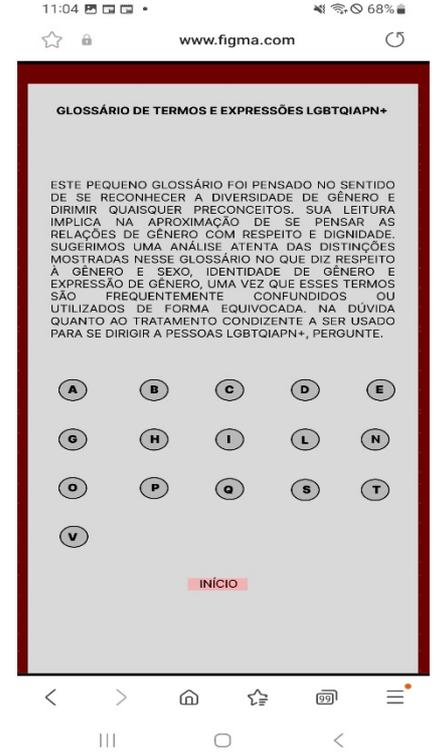


Figura 3 - Glossário



Figura 4 - Verbetes

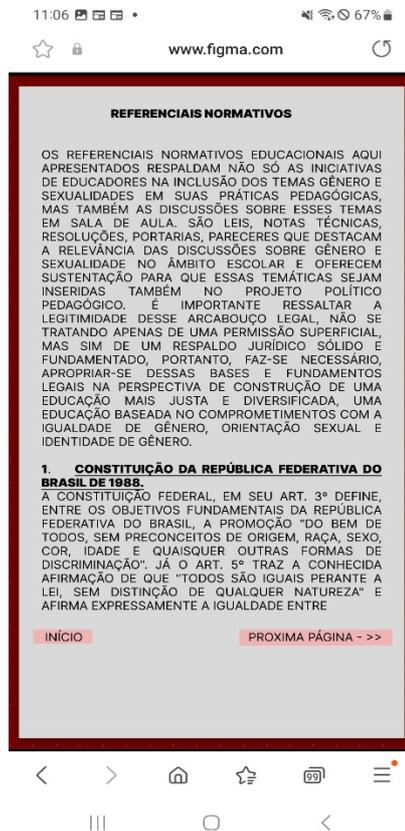


Figura 5 - Referenciais normativos



Figura 6 - Bibliografia

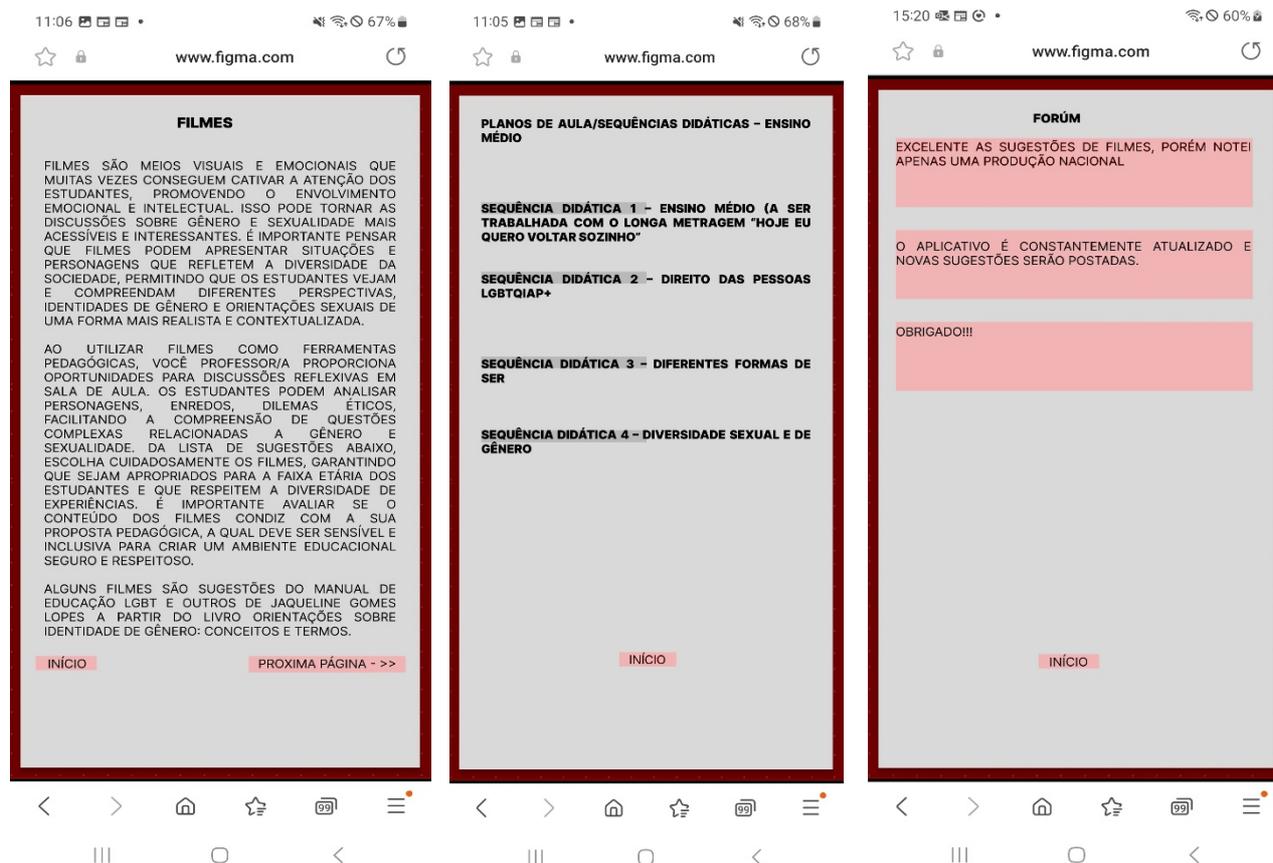


Figura 9 - Filmes

Figura 7 - Planos de aula

Figura 8 - Fórum

OBJETIVO

O aplicativo *(Des) fazendo gênero na escola* oferece uma plataforma educacional inclusiva e atualizada, capacitando educadores a abordar temas sensíveis de maneira informada e respeitosa. O aplicativo objetiva auxiliar educadores a entender mais sobre a comunidade LGBTQIAP+, construindo um ambiente mais acolhedor e inclusivo que contemple estudantes desta comunidade, respeitando suas múltiplas identidades. A finalidade última do aplicativo *(Des) fazendo gênero na Escola* é que o(a) docente tenha em mãos de forma prática, rápida e intuitiva um arsenal de informações que serão acessadas através de um sistema fácil e intuitivo para o usuário. O aplicativo será utilizado em dispositivos móveis, como celular e *tablets*, e inicialmente sobre o sistema operacional *Android*. Na perspectiva de que o aplicativo tenha um longo alcance na rede pública de ensino, ele poderá ser disponibilizado gratuitamente em sites especializados e distribuído em parceria com o Núcleo Territorial de Educação (NTE) 05 aos educadores da rede pública de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A avaliação oferecida pelos(as) educadores, após análise do protótipo do aplicativo, foi equilibrada, construtiva e valiosa. Eles(elas) reconheceram a importância do conteúdo do aplicativo, especialmente sua inclusão de informações detalhadas sobre políticas públicas educacionais relacionadas a gênero e sexualidade. Valorizaram a presença de recursos interativos, como o fórum, porém, como se trata de um protótipo, a avaliação do recurso não foi viável neste estágio inicial de desenvolvimento. No entanto, eles(elas) ofereceram sugestões conceituais sobre como o fórum poderia ser implementado de forma eficaz no futuro. Eles discutiram a importância de incluir o fórum como parte integrante do aplicativo, destacando seu potencial para promover discussões e trocas de experiências entre os usuários. Expressaram expectativas quanto à funcionalidade desejada do fórum, como a capacidade de categorizar tópicos por tema, facilitando, assim, a navegação e a participação dos(as) usuários(as).

Dentre os aspectos positivos, os(as) educadores(as) valorizaram a abordagem inclusiva do aplicativo, que busca romper com normas heteronormativas e cisheteronormativas, promovendo uma visão mais diversa e respeitosa das identidades de gênero e de orientações sexuais. Avaliaram de forma positiva a funcionalidade, destacando a facilidade de navegação, identificando possíveis melhorias na interface do usuário para facilitar a leitura e transição de uma aba a outra. Reconheceram, sobretudo, os benefícios dos recursos audiovisuais, sugestões de filmes e os planos de aulas, valorizando a diversidade de abordagens e atividades incluídas nos planos, o que, segundo eles(elas), poderiam atender a diferentes estilos de aprendizado e promover o engajamento dos(as) estudantes.

No entanto, eles(elas) também apontaram áreas potenciais de melhoria. Por exemplo, destacaram a necessidade de atualizações regulares do conteúdo do aplicativo para refletir as mudanças nas políticas públicas e nas percepções contemporâneas sobre as questões de gênero e de sexualidade. Um dos questionamentos dos professores foi: *a ideia é alimentar sempre? A interação será pelo fórum, correto? Pergunto, pois, se as informações ficarem estáticas, talvez não gere muito interesse de uso.* Nesse sentido lhes foi assegurado que as informações serão atualizadas regularmente. Além disso, sugeriram a inclusão de recursos adicionais, como estudos de caso específicos, ferramentas de avaliação, para enriquecer a experiência educacional proporcionada pelo aplicativo. O *feedback* dos educadores foi fundamentado em uma avaliação crítica do protótipo, com ênfase na eficácia do aplicativo, em promover práticas pedagógicas inclusivas e informadas sobre gênero e sexualidade.

Acreditamos que o potencial transformador deste aplicativo como instrumento de mudança de paradigmas e conscientização entre os(as) educadores(as) é substancial, evidenciado pela capacidade de fornecer acesso a informações atualizadas, recursos educacionais pertinentes e oportunidades de aprendizado contínuo. Embasado em um arcabouço teórico multidisciplinar, que inclui conceitos de educação inclusiva, estudos de gênero e políticas públicas educacionais, o aplicativo visa promover uma compreensão mais profunda das complexidades relacionadas a gênero e sexualidade, incentivando a desconstrução de estereótipos e de preconceitos. Além disso, ao empoderá-los(as) para elaborarem estratégias pedagógicas mais inclusivas e sensibilizadas, e ao criar uma comunidade de prática dedicada ao tema, o aplicativo demonstra um potencial significativo para promover mudanças positivas em ambientes educacionais, contribuindo, assim para a construção de espaços mais acolhedores, respeitosos e equitativos para todos os estudantes.

REFERÊNCIAS

FEDORENKO, Eugene. **Designing in Figma**. Estados Unidos Independently published, 2022.

LIEBERMAN, Aaron. Use of Film Media as a Didactic Tool. Encounter: Education for meaning and social justice, **Vermon**, Estados Unidos, v. 15, n. 4, p. 30-37, 2002.

KRULL, Greig; DUART, Josep M. Trends in Mobile Learning in Higher Education: A systematic Review of Articles (2011-2015). **International Review of Research in Open and Distributed Learning**, Canadá, v. 18, n. 7 p. 23, 2017.

TRAXLER, John. Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning: The moving finger writes and having writ. **International Review of Research in Open and Distributed Learning**, v. 8, n. 2, p. 1-12. Disponível em: <https://doi.org/10.19173/irrodl.v8i2.346>. 2007. Acesso em: 3 jan. 2024.