



# VII SEPOME

SEMINÁRIO DE POLÍTICAS SOCIAIS NO MERCOSUL



“AS POLÍTICAS SOCIAIS NA AMÉRICA LATINA E A GARANTIA DOS DIREITOS HUMANOS”

# ANAIS

Realização

Mestrado e Doutorado  
**POLÍTICA SOCIAL**  
UCPEL

19 **60** **CATÓLICA**  
2020 DE PELOTAS



**Emancipação:**  
Público, Aberto, Sem Fronteiras,  
Promovendo Acesso e Inclusão



**GITEP**  
Grupo Interdisciplinar  
de Trabalho e Estudos  
Criminais-Penitenciários  
- UCPEL -



GRUPO DE PESQUISA  
**POLÍTICA DE SAÚDE,  
EPIDEMIOLOGIA E  
SERVIÇOS DE SAÚDE**



**GEP-PSGP**  
Políticas Sociais,  
Programas de Transferência de Renda,  
Gênero e Pobreza

## O USO DE UM GAME COMO INSTRUMENTO DE PROMOÇÃO DE RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E DE GÊNERO

Patrícia Krieger Grossi<sup>1</sup>  
Gabriel Moraes Machado<sup>2</sup>  
Cássia Engres Mocelin<sup>3</sup>  
Ana Paula Terra Bacelo<sup>4</sup>

### 1. Introdução

A educação em direitos humanos (DH), e dentro dela a promoção da igualdade das relações étnico-raciais e de gênero, passa por processos de educação formal e não formal que culminam na construção da cidadania (CANDAU e SACAVINO, 2000). Para isso, faz-se essencial o debate, problematização e ensino dos DH em espaços formais de formação, já que é nestes que grande parte dos padrões culturais se propagam (CANDAU e SACAVINO, 2000). Dados como os contidos no Mapa da Violência (WASELFSZ, 2016) e Atlas da Violência (IPEA, 2019) revelam um alarmante número de homicídios da população negra e do gênero feminino, reafirmando a importância da problematização desses tópicos.

Nos últimos anos, diversos estudos sobre o desenvolvimento de *games* educacionais no Brasil identificam que a gamificação constitui-se em uma proposta capaz de não só despertar o engajamento, curiosidade e motivação de estudantes, mas também ampliar os espaços de ensino para além da sala de aula. Vinda do universo dos *games*, a gamificação é resumidamente a utilização de elementos dos jogos para a resolução de algum problema (MONTE; DEMOLY, 2015; OLIVEIRA; BITENCOURT; MONTEIRO, 2016).

---

<sup>1</sup> PhD em Serviço Social pela Universidade de Toronto, Canadá. Professora do curso de Serviço Social da PUCRS. Pesquisadora produtividade 1C do CNPq. E-mail: pkgrossi@pucrs.br

<sup>2</sup> Psicólogo. PUCRS. E-mail: gabriel.moraesmachado@gmail.com

<sup>3</sup> Assistente Social. Doutoranda em Serviço Social pela PUCRS. Bolsista CAPES PROEX. cassiaengres@hotmail.com

<sup>4</sup> Doutora em Engenharia de Sistemas e Computação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Professora do curso de Engenharia de Software da PUCRS. E-mail: ana.bacelo@pucrs.br

## 2. O desenvolvimento de um *game* para o ensino da cultura afro-brasileira

Nos últimos anos, o Brasil vem realizando estudos sobre o desenvolvimento de jogos digitais na área da educação, tendo como objeto de análise a gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Orlandi, Duque e Mori (2018), a gamificação surge como uma proposta educacional e configura-se como forma de despertar o engajamento e a motivação de estudantes para o conhecimento, bem como uma estratégia para instigar sua curiosidade e levá-los ao entendimento do contexto onde estão inseridos.

Diante disso, a gamificação surgiu com a influência, popularidade e popularização dos jogos e da cultura digital, tornando-se um elemento potencializador no âmbito da aprendizagem. Ela consiste na utilização de elementos e características dos jogos fora do seu contexto de origem, tendo como finalidade contribuir para a resolução de algum problema ou desafio (ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018; SANTOS; FREITAS, 2017). Ressalta-se ainda que:

[...] A Educação perpetua e dissemina o conhecimento, e ao mesmo tempo promove o seu desenvolvimento, garantindo assim a continuidade da sociedade humana. Observando os indivíduos em seus mundos virtuais, ou mundo dos games, pode-se perceber o quão interessados, engajados, animados são seus esforços para o atingimento de objetivos e metas; e por livre e espontânea vontade. Pergunta-se qual a melhor forma de levar essa situação para a vida real, aproveitando esses esforços para as situações reais da vida dos indivíduos. (ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018, p. 27).

Com a proposta de simulação da realidade, conforme Monte e Demoly (2015), o jogo, enquanto tecnologia digital, cria vários ambientes digitais e, por meio de suas interfaces, produz condições para a conexão consigo e com os outros, para a invenção de formas de viver-conhecer. Pode-se inferir que “[...] o termo interface é utilizado para denominar as interações em dois ambientes, o ambiente da informação digitalizada em conexão direta com os mundos em que habitamos” (MONTE; DEMOLY, 2015, p. 06). Os jogos contextualizam as informações passadas aos alunos, diferenciando-se dos métodos tradicionais de aprendizagem. Os melhores jogos são criados com o princípio de equilibrar os níveis de dificuldade de acordo com as habilidades do jogador, evitando que este se frustre e permitindo uma experiência de avaliação e recompensa. É importante ressaltar que, no processo de engajamento dos alunos e docentes, no cumprimento de metas do mundo virtual, deve-se considerar as variáveis que envolvem a iniciativa, assim como os aspectos estruturais e financeiros, por exemplo, externos ao contexto, mas

indispensáveis para a sua continuidade. Além disso, Orlandi, Duque e Mori (2018) destacam que, para a iniciativa ser consistente, ela deverá ser precedida de planejamento, capacitação, pesquisa e acompanhamento nos diversos segmentos da realidade contemporânea.

Ao discutir o jogo digital na criação de processos de inclusão social de jovens, Monte e Demoly (2015) enfatizam que, com a utilização dessas novas tecnologias, os jovens passam a ter um leque de opções no desenvolvimento de processos de inclusão dentro e fora da sala de aula. Para isso, faz-se necessário que espaços de convivência e atendimento ofereçam situações que permitam o conhecimento e a invenção através de jogos. Os autores acrescentam ainda que:

Apresentar o jogo como tecnologia digital se mostra importante porque no processo de jovens está associado ao prazer e a diversão. O que estamos experienciando é que o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação tem possibilitado a produção de conhecimento por simulação e engajado jovens em processos de conhecer-viver. Canais de comunicação, processos inventivos de viver e de conhecer se ampliam no ciberespaço, onde o conhecimento não se restringe a sala de aula. Inserir as novas tecnologias da informação e comunicação no ambiente jogo digital é um desafio que se mostra potente no acompanhamento do fazer de jovens em nossas experiências do oficiar. (MONTE; DEMOLY, 2015, p. 05).

Dentro dessa perspectiva, de ampliação dos espaços cibernéticos no processo de aprendizagem, é que o *game* se torna um elemento potencializador para que os alunos possam fazer escolhas, tomar decisões e vencer desafios. O interesse pelo jogo “[...] vem sendo ressignificado e assumindo novo papel na sociedade, pois exerce grande influência no desenvolvimento cognitivo, sensorial e psicomotor do indivíduo” (ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018, p. 27), no qual podem ser observados os perfis e aspectos culturais dos indivíduos. Essa área de pesquisa ainda precisa de maiores estudos para delimitar claramente seu objetivo, para o conhecimento de seus efeitos e contextualização de suas finalidades e particularidades.

A partir de uma parceria do Grupo de Estudos e Pesquisa em Violência (NEPEVI), do curso de Serviço Social da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), coordenado pela Profa. Dra. Patricia Krieger Grossi, e Profa. Dra. Ana Paula Terra Bacelo, do curso de Engenharia de Software da Escola Politécnica da PUCRS, teve-se a ideia de aliar conhecimentos dessas áreas e desenvolver um *game* para a promoção dos DH em uma escola pública de ensino fundamental.

Compreende-se que o desenvolvimento de um *game* destaca-se por seu caráter inovador e inventivo, por ser pioneiro no Estado do Rio Grande do Sul na abordagem dessa temática. Identifica-se, ainda, que existe uma lacuna no conhecimento sobre a cultura e a história africana, em geral, nas escolas. Ao não se verem na história, as crianças negras acabam com diminuição da autoimagem e não reconhecimento de suas potencialidades e pertencimento étnico-racial. Esse *game* poderá ser uma ferramenta útil para a aprendizagem e valorização da diversidade étnico-racial e de gênero no ambiente escolar, indo ao encontro das Leis e Diretrizes da Educação, dos objetivos do desenvolvimento do milênio da ONU, além de contribuir com a missão da PUCRS, que aderiu ao Pacto Universitário para a promoção dos DH, cultura de paz e diversidade. Ao contemplar, no jogo, elementos de identidade racial e cultura e história da África, assim como personagens fortes de ambos os gêneros, busca-se contribuir para a promoção de uma cultura de respeito à diversidade étnico-racial e de gênero. Desta forma, decidiu-se desenvolver um *game* que fomentasse o ensino das relações étnico-raciais e de gênero nas escolas e, para tanto, houve a análise do projeto político pedagógico (PPP) da escola no tocante à temática étnico-racial e de DH, para identificar de que forma esse tema estava contemplado.

### 3. Método

A partir da perspectiva de Prates (2003), entende-se a pesquisa como um processo e meio de intervenção na realidade social, podendo ser um instrumento articulador de reflexão crítica e de ação pedagógica profissional dos agentes envolvidos no processo. Almeja-se, com este estudo, dar maior visibilidade à urgência de se atentar para os DH no âmbito da educação pública.

Quanto à abordagem do problema, esta é uma pesquisa de caráter qualitativo. Para Diehl e Tatim (2004), os estudos qualitativos podem descrever a complexidade de um problema e a interação de certas variáveis, compreender e classificar os processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de dado grupo e possibilitar, em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos. A abordagem qualitativa busca se aproximar da realidade do objeto, seu “[...] universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos

fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, p. 6-7).

Utilizamos a pesquisa bibliográfica (GIL, 2002) para identificar quais os jogos já disponíveis no mercado que abordavam o tema étnico-racial e artigos sobre o tema para embasar o jeto de estudo. Com base nos procedimentos técnicos utilizados, trata-se de um estudo de caso que conversou com uma turma do segundo ano do ensino fundamental buscando, conforme já mencionado, a criação de um *game* que promovesse a educação em DH e, especialmente, em questões étnico-raciais e de gênero. De acordo com Yin (2010), o estudo de caso é uma forma de se fazer pesquisa social empírica. Neste caso, a pesquisa se propõe a avaliar a materialização dos DH na Escola municipal Alberto Pasqualini. Ainda, o desenvolvimento deste estudo baseou-se na sistematização proposta por Bardin (2011), a qual compreende três fases: formulação, execução e análise. Na fase de formulação, definiu-se o problema de pesquisa, os objetivos, a justificativa e a relevância da temática. Na fase de execução, definiu-se a estratégia de pesquisa, o método de pesquisa, a caracterização da organização do objeto de estudo, a definição da amostra e o trabalho de campo. Por fim, a fase de análise contemplará o exame analítico dos dados, a formulação dos resultados e das conclusões do estudo após coleta.

O universo da amostra consiste na análise do projeto político-pedagógico da escola, com enfoque na educação em DH e étnico-racial. Nesse contexto, pode-se afirmar que o “[...] universo ou população, é um conjunto de elementos definidos que possuem determinadas características” (GIL, 2002, p. 99). A amostra foi escolhida por conveniência ou acessibilidade. Nesse tipo de amostra, “[...] o pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam de alguma forma, representar o universo da pesquisa” (GIL, 2002, p. 104).

A pesquisa se deu, então, com uma turma piloto de segundo ano com 23 crianças de 8 a 10 anos de idade, sendo 12 meninos e 11 meninas, e 2/3 da turma de etnia negra. Essas crianças são alunos da escola municipal Senador Alberto Pasqualini, localizada no Bairro Restinga, em Porto Alegre/RS. Nessa turma, há uma disciplina que, no seu conteúdo programático, possui conteúdos referentes à educação étnico-racial, sendo a professora ministrante dessa disciplina na turma parceira do projeto e também integrante de um coletivo de professoras negras da escola chamado Coletivo Quilombelas. Esse coletivo foi formado após o assassinato da vereadora Marielle Franco e tem por objetivo construir ações para valorização da cultura afro por meio da produção de material didático, rodas de conversa e seminários abertos à comunidade escolar, visando

implementar a Lei 10.639 (BRASIL, 2003) – referente à inclusão da temática “História e História e Cultura Afro-Brasileira” na rede de ensino – na escola e fortalecer a identidade e auto estima das crianças negras. A escolha dos participantes ocorreu pela disponibilidade e interesse em colaborar, a partir do contato com a gestora da escola. Foram feitas duas reuniões com a turma de alunos para identificar suas preferências por jogos, personagens favoritos, entre outros.

Quanto ao desenvolvimento do *game*, a metodologia utilizada é o *design thinking*. De acordo com (VIANA et al., 2012), o processo do *design thinking* deve envolver pelo menos estas quatro etapas: imersão, ideação, prototipação e desenvolvimento. Na etapa de **imersão**, obtém-se a empatia dos sujeitos atores do produto e as demandas efetivas acerca do problema a ser tratado. Na etapa de **ideação**, são utilizadas técnicas de *brainstorming*, com o objetivo de instigar questionamentos e sugestões acerca da solução a ser desenvolvida. Na terceira etapa, **prototipação**, as sugestões apresentadas pelos envolvidos (alunos e professora) são estruturadas por meio de uma proposta (como uma tela, um formulário, um cenário de um jogo etc.) para que então sejam validadas. Por último, na etapa de **desenvolvimento**, a solução é efetivamente implementada – no caso deste projeto de pesquisa, a implementação do *game* propriamente dito. O processo de *design thinking* é interativo e, portanto, envolve múltiplas interações entre os envolvidos e a equipe de *design* para o desenvolvimento e aprovação da solução.

A partir de uma sessão de *brainstorming* envolvendo colaboradores de empresas do TECNOPUC, a professora colaboradora, integrantes do projeto e do NEPEVI, identificou-se a capoeira como uma atividade de interesse das crianças e que poderia servir como enredo para nortear a dinâmica por trás do jogo a ser desenvolvido.

#### 4. Resultados

Entre os resultados alcançados no primeiro ano do projeto estão: a) revisão da literatura sobre o tema e levantamento dos jogos disponíveis com enfoque em DH, diversidade, raça, etnia, gênero; b) contato com a escola para apresentação do projeto à direção e à professora responsável pela turma piloto; c) levantamento do perfil da turma piloto a ser beneficiada pelo *game*; d) realização de rodas de conversas e dinâmicas interativas com a turma para identificação de hábitos, costumes, uso de tecnologia e preferências de *games* (estavam previstos no projeto grupos focais, mas, devido à faixa etária dos estudantes selecionados pela escola – turma de segundo ano, 7 a 10 anos –

adaptou-se a metodologia); e) análise documental do projeto pedagógico da escola para a identificação de como a temática étnico-racial é abordada, considerando que esse foi o enfoque escolhido pela turma e professora a ser incorporado como tema central do *game*; f) entrevista com a professora da turma piloto para identificação dos conteúdos trabalhados na turma voltados para a educação em DH, educação étnico-racial e de gênero, a fim de que o *game* possa ser mais um instrumento de aprendizagem na turma; g) realização de um diagnóstico das ações em DH da escola piloto; g) realização de atividades de *brainstorming* a respeito das necessidades do *game* em DH, com enfoque na raça a partir da etapa de ideação do processo de *design thinking*; h) participação da equipe em reuniões de estudo e planejamento semanais no NEPEVI; i) atividades *in loco* na escola para imersão e ideação do *game*.

Nessas idas a campo e interações com a professora, identificou-se que os personagens e heróis das crianças da turma não eram negros. A professora relatou também que as princesas escolhidas pelas meninas da turma nunca eram negras. Também houve relatos de discriminação em relação ao cabelo crespo afro. Foi relatado pela professora que existem vários projetos sociais no bairro da escola, Restinga, que procuram valorizar a cultura afro, desde o cabelo até a história, costumes e tradições. Foi reiterada a importância do *game* ser também um instrumento de valorização da cultura afro.

A análise do projeto pedagógico constatou que a produção desse *game* é socialmente relevante e vai ao encontro do que preconiza a Escola Municipal de Ensino Fundamental Senador Alberto Pasqualini, que possui uma concepção de conhecimento que busca fomentar ações educativas pedagógicas que levem em conta que, para o desenvolvimento da autoconsciência e interação social, são necessárias ações em áreas transversais e universais como “diversidade de gênero e étnica” e “direitos humanos”, enfoque do nosso *game*. Além disso, o projeto irá contribuir para um dos objetivos da escola, que é o desenvolvimento de ações afirmativas. Por meio da valorização da cultura afro, contribuiu-se para desconstruir “[...] práticas que inibem a auto-estima de grupos sociais historicamente discriminados na sociedade brasileira e local” (PORTO ALEGRE, 2016). O desenvolvimento de um *game* afro (com o tema da capoeira, patrimônio cultural e histórico da humanidade) irá servir como mais um instrumento didático-pedagógico para a aprendizagem da cultura africana de forma lúdica e educativa, contribuindo para a implementação, na referida escola, da Lei 11.645/2008 (BRASIL, 2008), que trata da obrigatoriedade do ensino das culturas afro-brasileiras e indígenas, Lei Municipal 8423/99 (PORTO ALEGRE, 1999), sobre educação anti-racista e anti-discriminatória, e

Lei 8.465/00 (PORTO ALEGRE, 2000), relativa aos DH. O *game* também irá contribuir para uma educação em DH e construção de cidadania

Para Sacavino (2000), a finalidade da educação em ética e DH, na perspectiva da construção da cidadania em um processo de democracia participativa e popular, deve ser a formação de sujeitos de direitos e sujeitos sociais que se comprometam com a “[...] mudança, a participação, a transformação e a construção de uma sociedade verdadeiramente democrática, humana, justa e solidária” (SACAVINO, 2000, p. 44). Para isso, é necessário combater todas as formas de discriminação e opressão, sejam decorrentes de gênero, raça, classe social, condição física, intelectual ou outra.

## 5. Considerações Finais

O contexto atual, de ataque e regressão dos DH, exige que sejam pensadas estratégias criativas para a educação em DH. Nesse sentido, o desenvolvimento de um *game* como material didático e instrumento de promoção de relações étnico-raciais e de gênero nas escolas vem ao encontro dessa proposição, apresentando-se como inovador.

A importância dos materiais didáticos relaciona-se com o currículo, ou seja, com as escolhas dos conhecimentos a serem socializados e apreendidos. No entanto, o currículo não é uma opção neutra, tendo em vista que ele reflete as escolhas didático-pedagógicas e, sobretudo, simultaneamente oculta e silencia determinados temas. Logo, tem-se um currículo oculto, no qual muitas vezes o racismo institucional figura como central. Portanto, a formação de professores/as e as modificações curriculares devem andar juntas à produção, socialização e ressignificação dos materiais didáticos que contemplem as temáticas étnico-raciais. Compartilha-se da posição de Candau et al. (1995, p. 110), que entendem que “[...] para transformar a realidade é necessário trabalhar o cotidiano em toda a sua complexidade. É no tecido diário de relações, emoções, perguntas, socialização e produção de conhecimentos e construção de sentido que criamos e recriamos continuamente nossa existência” (CANDAU et al., 1995, p. 110).

Deste modo, conclui-se que a produção de materiais didático-pedagógicos com o uso das tecnologias, destacando aqui o desenvolvimento de um *game*, se apresenta como instrumento impulsionador e potencializador da implementação da Lei n. 10.639/2003, mas, sobretudo, como fomento de discussões sobre relações étnico-raciais e de gênero dentro dos espaços escolares.

## 6. Referências

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 4. ed. Lisboa: Edições 70, 2011.

BRASIL. Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". **Diário Oficial da União**, 11 mar. 2008.

BRASIL. Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, 10 jan. 2003.

CANDAU, Vera M. et al. **Oficinas Pedagógicas de Direitos Humanos**. Petrópolis: Vozes, 1995.

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Suzana. **Educação e direitos humanos: construir a democracia**. Rio de Janeiro: DP & A, 2000.

DIEHL, Astor A.; TATIM, Denise C. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.

DUARTE, Rosália. Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. **Cadernos de pesquisa**, n. 115, p. 139-154, mar. 2002.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

IPEA. Atlas da violência 2019. / Organizadores: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada; Fórum Brasileiro de Segurança Pública. Brasília: Rio de Janeiro: São Paulo: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada; Fórum Brasileiro de Segurança Pública. Disponível em: [http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/relatorio\\_institucional/190605\\_atlas\\_da\\_violencia\\_2019.pdf](http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/relatorio_institucional/190605_atlas_da_violencia_2019.pdf) Acesso em 28 dez. 2019.

MINAYO, Maria Cecília S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2001.

MONTE, Washington S; DEMOLY, Karla R. do A. O jogo digital na criação de processos de inclusão social de jovens. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL SOBRE JUVENTUDE BRASILEIRA, 2015, Pernambuco. **Anais eletrônicos...** Pernambuco: UNICAP, 2015. Disponível em: <<http://www.unicap.br/jubra/wp-content/uploads/2012/10/TRABALHO-71.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

OLIVEIRA, Thâmilys M.; BITENCOURT, Ricardo; MONTEIRO, Wilmara M. Experiências com Gamificação no Ensino de Computação para Jovens e Adultos no Sertão Pernambucano. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E

ENTRETENIMENTO DIGITAL, 15., 2016, São Paulo. **Proceedings of SB Games 2016**. São Paulo, set. 2016.

ORLANDI, Tomás R.; DUQUE, Claudio G.; MORI, Alexandre M. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018.

PORTO ALEGRE. Prefeitura Municipal. **Projeto político-pedagógico**. Escola Senador Alberto Pasqualini. Porto Alegre, 2016.

PORTO ALEGRE. Lei nº 8465/2000. Institui o ensino dos direitos humanos no currículo escolar do ensino fundamental e médio das escolas da rede municipal de Porto Alegre. **Diário Oficial de Porto Alegre**, 28 jan. 2000.

PORTO ALEGRE. Lei n. 8423/1999. Institui na rede municipal de ensino público de 1º e 2º graus e demais níveis de ensino, o conteúdo educação anti-racista e antidiscriminatória. **Diário Oficial de Porto Alegre**, 27 jan. 1999.

PRATES, Jane Cruz. A questão dos instrumentais técnico-operativos numa perspectiva dialético crítica de Inspiração Marxiana. **Revista Virtual Textos & Contextos**, n. 2, dez. 2003. Disponível em:  
<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fass/article/viewFile/948/728>>. Acesso em: 14 dez. 2019.

SACAVINO, Susana. Educação em direitos humanos e democracia. In: CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Suzana. **Educação e direitos humanos: construir a democracia**. Rio de Janeiro: D P & A, 2000.

SANTOS, Júlia de Ávila; FREITAS, André Luis Castro. **Gamificação Aplicada a Educação: Um Mapeamento Sistemático da Literatura**. **Renote**, v. 15, n. 1, jul. 2017.

VIANA, Maurício et. al. **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. [Livro eletrônico].

WASELFSZ, Jacobo. MAPA DA VIOLÊNCIA 2016 HOMICÍDIOS POR ARMAS DE FOGO NO BRASIL . Disponível em:  
[https://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2016/Mapa2016\\_armas\\_web.pdf](https://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2016/Mapa2016_armas_web.pdf) Acesso em 28 dez. 2019.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.