



JOGO DE PROFISSÕES PARA CRIANÇAS E A QUEBRA DE ESTEREÓTIPOS

Resumo

Bruna Morali Pinto

Para Cristine (2019), o pré-conceito surge, sem nenhum argumento científico apenas por opinião superficial, por pessoas serem diferentes. O preconceito sempre esteve presente no corpo da sociedade, sendo necessário a ajuda de todos para mudar esse contexto, começando pelo início do futuro, as crianças. Portanto, desenvolver um jogo infantil com valores sociais como respeitar, poderá ser um ótimo auxílio para que as crianças aprendam a considerar o próximo e que sejam veneradas como crianças e como adultos no futuro, conforme Vygotsky apud Rabello e Passo (2006), afirma que o brinquedo não é uma forma de fantasia e sim um simbolismo da realidade. Por meio das brincadeiras as crianças interpretam a realidade como elas enxergam. O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um jogo com o conceito de diversidade, tendo diversos tipos de personagens representando as mais variadas profissões, desta forma, rompe-se a visão de que somente tal estereótipo de pessoa pode exercer tal função. O jogo de cartas possui múltiplas personagens nas diversas áreas de trabalho e todos fora do padrão estético dessas profissões. Para se chegar a esse resultado de jogo foi usado a metodologia da Beinlich (2017) na qual se inicia com a elaboração de uma pesquisa para caracterizar a criança. Também, pesquisou-se similares de jogos. Desta forma, conclui-se que o jogo deverá ser semelhante ao jogo uno, onde há 4 variações de cor e 13 tipos de categorias diferentes. Os personagens são inéditos e servem para quebrar estereótipos, como; personagens possuindo tatuagens, piercings, e/ou ser LGTB, negro, obesos e deficientes para incentivar a inclusão. Considerando que o jogo deverá ter o intuito de ajudar a sociedade como um todo, será interessante a continuidade da aplicação do conceito do jogo, talvez em outros materiais como pequenas histórias em quadrinhos ou animações curtas, para mostrar o dia-a-dia dos personagens e como eles agem e se suas diferenças interferem em seu cotidiano.

Palavras-chave: respeito; jogo; crianças; inclusão; sociedade; personagem