

Lutas e conquistas

Marina Lílian Gomes Pacheco



Fonte: <https://goo.gl/nRhurJ>

O jogo *Lutas e Conquistas* aparece dentro do contexto cada vez mais em voga atualmente: o discurso feminista, igualdade de gênero e representatividade nas várias áreas do conhecimento e cultura. Com uma proposta de interatividade e acessibilidade, a desenvolvedora do material apresenta figuras femininas importantes para a história da conquista de direitos das mulheres.

Introdução por Débora Araújo

PAGU (1910-1962)



Pagu é o apelido de Patrícia Galvão, natural de São João da Boa Vista, SP. Diferentemente das feministas oriundas da elite, Pagu tinha como preocupação as trabalhadoras e defendia a participação ativa das mulheres na sociedade e na política. Pagu filiou-se ao Partido Comunista e se engajou na luta contra o capitalismo e os valores do mundo burguês. Por sua participação política, foi presa e passou cinco anos na cadeia, onde foi cruelmente torturada. Em seu primeiro romance, Parque Industrial (1933), teve que usar o pseudônimo

[VOLTAR](#)

CHIQUINHA GONZAGA (1847-1935)



Natural do Rio de Janeiro, casou-se aos 16 anos, por imposição da família, com um oficial da Marinha Imperial. O marido, além de muito ciumento, não permitia que ela se dedicasse à música e lhe impôs um dilema: ou ele ou a música! Chiquinha percebeu que não poderia viver sem a música e separou-se do marido. Remediada pela família e com o filho menor ainda no colo, sem ter para onde ir, Chiquinha foi amparada por músicos cariocas. Para se sustentar, escrevia melodias, dava aulas de piano e fazia parte do conjunto O Choro do Catete. Foi a primeira pianista de choro e autora da primeira marcha carnavalesca intitulada "O

[VOLTAR](#)

JOSEFINA ALVARES DE AZEVEDO - ITABORAÍ - RJ (1851-?)



Proprietária e redatora do jornal A Família (1889-1898), um dos mais combativos e avançados da imprensa feminista no Rio de Janeiro. O jornal tinha a conquista dos direitos políticos femininos como bandeira de luta. A conquista do voto feminino era uma prioridade para a jornalista. Além de buscar conscientizar as mulheres sobre esse direito por intermédio das páginas de seu jornal, escreveu uma peça teatral intitulada O Voto Feminino, que foi encenada em 1891, no Recreio Dramático, um dos teatros mais populares no Rio de Janeiro

[VOLTAR](#)

ANITA MALFATTI (1889-1964)



As principais academias de arte eram território masculino. Ao mesmo tempo em que era negado à mulher o acesso ao estudo acadêmico, suas produções artísticas eram desvalorizadas e consideradas "amadoras". Anita Malfatti, natural de São Paulo, estudou artes na Alemanha, onde desenvolveu uma nova forma de pintar influenciada pelo Expressionismo. Em 1917, ao retornar ao Brasil, incentivada pelos amigos, montou sua primeira exposição. Os paulistanos nunca haviam tido contato com aquele tipo de arte. Além das pinturas serem extremamente

[VOLTAR](#)



Lutas & Conquistas



[VOLTAR](#)

LINHA DO TEMPO

1847 CHIQUINHA GONZAGA

1851 JOSEFINA ALVARES DE AZEVEDO

1889 ANITA MALFATTI

1891 O VOTO FEMININO

1917 ANITA MALFATTI

1933 ANITA MALFATTI

1964 ANITA MALFATTI

[VOLTAR](#)

CHIQUINHA GONZAGA (1847-1935)

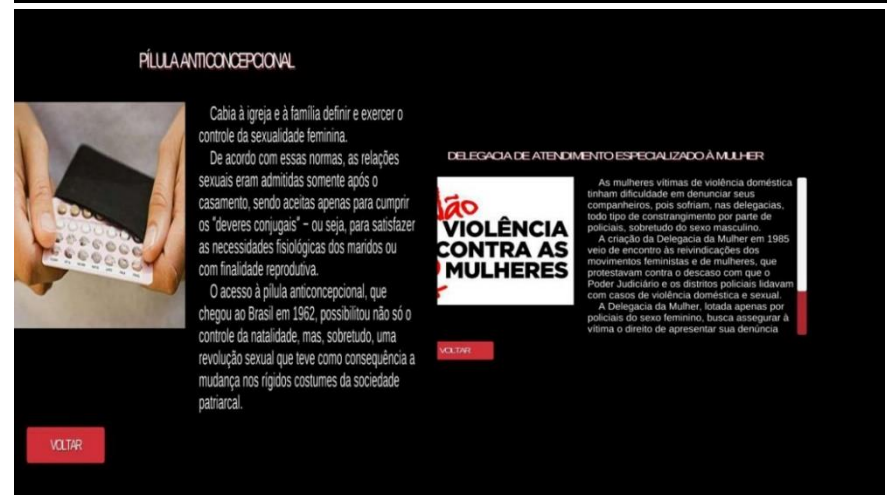
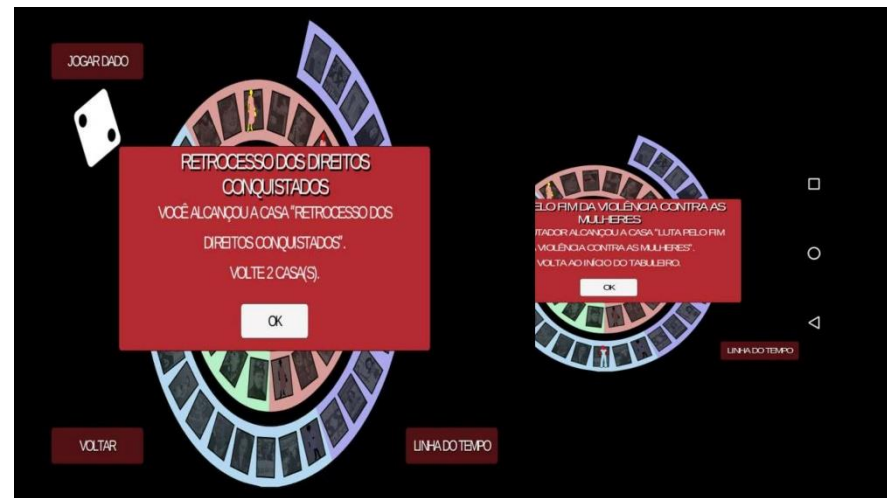


Natural do Rio de Janeiro, casou-se aos 16 anos, por imposição da família, com um oficial da Marinha Imperial. O marido, além de muito ciumento, não permitia que ela se dedicasse à música e lhe impôs um dilema: ou ele ou a música! Chiquinha percebeu que não poderia viver sem a música e separou-se do marido. Remediada pela família e com o filho menor ainda no colo, sem ter para onde ir, Chiquinha foi amparada por músicos cariocas. Para se sustentar, escrevia melodias, dava aulas de piano e fazia parte do conjunto O Choro do Catete. Foi a primeira pianista de choro e autora da primeira marcha carnavalesca intitulada "O

[VOLTAR](#)

A obra

O jogo consiste em um tabuleiro digital simples em que o jogador joga os dados e avança o número de casas determinado. Cada casa é um hiperlink e ao clicá-lo, o jogador tem acesso a uma pequena biografia de uma mulher que de alguma forma contribuiu para as conquistas femininas ao longo dos séculos. Algumas das casas também fazem alusão à direitos conquistados (como o voto, a Lei Maria da Penha) e o tabuleiro é dividido por épocas, que marcam a evolução dos direitos da mulher. Se o participante não cair em casas que representam um retrocesso para as lutas femininas e avançar ao longo das décadas até as conquistas mais recentes, vence o jogo.



A autora

Sônia Cabral é filósofa, pesquisadora e autora. Os focos de sua obra são a literatura infanto-juvenil e temas relacionados à interpretação das personagens femininas na literatura. Além do jogo educativo ela é autora dos e-books *Bate-papo com Elizabeth Bishop*, *Papel e tinta: instrumentos de emancipação feminina*, *O Blog da Bel* e *Muitas histórias pra contar*. Todos os livros são baseados em pesquisas sobre gênero.



Sobre o jogo

Em 2000, quando começamos a produzir jogos educacionais, utilizávamos os CD-ROM como dispositivos de armazenamento. A mudança para o suporte digital, trouxe consigo as necessidades de se adaptar à nova linguagem e às exigências do mercado. Nesse período, passei a frequentar um grupo de estudo e pesquisa sobre gênero e tecnologia e acabei realizando uma pesquisa sobre a história das mulheres no Brasil, ficando fascinada pelo tema. Percebi que era necessário ampliarmos a circulação desses conhecimentos e possibilitar que os estudos sobre as mulheres ultrapassem o mundo acadêmico e fossem disponibilizados para um público mais jovem.

Incorporar pressupostos de gênero ao processo de construção de um jogo exige um compromisso com a pluralidade, com a linguagem inclusiva, e com utilização de imagens não sexistas e estereotipadas. Nesse sentido, produzimos o jogo de tabuleiro lúdico-pedagógico *Lutas e conquistas*:

Texto de Sonia Beatriz Leite Ferreira Cabral para as Blogueiras Feministas.

Lutas e conquistas foi lançado em 2015 e está disponível no Google Play e na Apple Store pelo preço de R\$5,00.

Google Play: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MagicTimeStudio.LutasEConquistas&hl=pt_BR

Apple Store: <https://itunes.apple.com/pt/app/lutas-conquistas/id1054665907?mt=8>

Referências:

JOGO LUTAS E CONQUISTAS ENSINA SOBRE MULHERES DE DIFERENTES ÉPOCAS E SUAS LUTAS POR IGUALDADE. Blog Garotas Geeks. Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/jogo-lutas-e-conquistas-ensina-sobre-mulheres-de-diferentes-epocas-e-suas-lutas-por-igualdade/> Acesso em: 01 dez 2017.

BATE PAPO COM ELIZABETH BISHOP - SONIA BEATRIZ CABRAL. Blog do Tarso. Disponível em: <
<https://blogdotarso.com/2013/08/18/bate-papo-com-elizabeth-bishop-sonia-beatriz-cabral/>> Acesso em: 01 dez 2017.

JOGO DIGITAL EDUCATIVO E FEMINISTA: LUTAS E CONQUISTAS FEMININAS. Blogueiras feministas. Disponível em: <
<http://blogueirasfeministas.com/2017/09/jogo-digital-educativo-e-feminista-lutas-e-conquistas-femininas/>> Acesso em: 01 dez 2017.