



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO NUTES DE EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E SAÚDE
LABORATÓRIO DE TECNOLOGIAS COGNITIVAS**

Gênero em Quadrinhos

Jogo Pedagógico

Rafaela Ferreira dos Santos

Jéssica Fernanda Maximiano de Souza

Rosilaine de Fátima Wardenski

Taís Rabetti Giannella

RIO DE JANEIRO

2020

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO

Rafaela Ferreira dos Santos – Doutoranda PPGECS LTC/NUTES/UFRJ

Jéssica Fernanda Maximiano de Souza – Bolsista de Iniciação Científica LTC/NUTES/UFRJ

Rafael Aleixo Silveira de Andrade – Professor de Sociologia SEEDUC/RJ

Rosilaine de Fátima Wardenski – Doutoranda PPGECS LTC/NUTES/UFRJ

Edite Maria da Silva – Programadora Visual LTC/NUTES/UFRJ

Taís Rabetti Giannella – Docente LTC/NUTES/UFRJ

Miriam Struchiner – Coordenadora LTC/NUTES/UFRJ

Ficha catalográfica elaborada por Priscila Almeida Cruz, CRB- 7/6242.

S237g Santos, Rafaela Ferreira dos.

Gênero em quadrinhos: jogo pedagógico. / Rafaela Ferreira dos Santos, Jéssica Fernanda Maximiano de Souza, Rosilaine de Fátima Wardenski...[et al]. – Rio de Janeiro: UFRJ/ NUTES, 2020.

31 p.: il. color. ; 30 cm.

Bibliografia: p.32.

1. Jogos educativos. 2. Gênero. I. Souza, Jéssica Fernanda Maximiano de. II. Wardenski, Rosilaine de Fátima. III. Giannella, Taís Rabetti. IV. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
INSTITUTO NUTES DE EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E SAÚDE/UFRJ

ATA DE APROVAÇÃO DE RECURSO EDUCACIONAL

O Comitê Editorial do Instituto NUTES de Educação em Ciências e Saúde, com deliberação de seu colegiado e de acordo com a Biblioteca de Recursos Educacionais/BRI do NUTES, no uso de suas atribuições,

RESOLVE:

I – Aprovar os Recursos Educacionais “Imag(em)inando a Sustentabilidade e a Saúde” (oficina) e “Gênero em Quadrinhos” (jogo), que passam a constituir o acervo de recursos educacionais produzidos na instituição.

II – Os Recursos Educacionais acima citados entram em vigor nesta data, ficando revogadas as edições/versões anteriores dos mesmos.

O Comitê Editorial considerou que os recursos educacionais avaliados:

I - apresentam de forma clara, coerente e organizada informações sobre temáticas atuais, que promovem a reflexão crítica e problematizadora dos alunos;

II - apresentam atividades originais e flexíveis que podem ser adaptadas para os vários níveis de ensino, e possibilitam sua replicação por outros educadores;

III - contribuem para o ensino vinculando ciências, saúde e tecnologia à reflexão e produção autônomas dos alunos.

Rio de Janeiro, 4 de junho de 2020.

Luiz Augusto Coimbra de Rezende Filho
Presidente do Comitê Editorial do NUTES/UFRJ

Daise Pires
Membro do Comitê Editorial do NUTES/UFRJ

Tamiris Pereira Rizzo
Membro do Comitê Editorial do NUTES/UFRJ

RESUMO

Este recurso pedagógico apresenta a descrição, a fundamentação teórica e os materiais necessários para o desenvolvimento de um jogo pedagógico sobre gênero no contexto da Educação Básica. Apresenta, também, dicas e observações para que o recurso possa ser adaptado para diferentes cenários de ensino-aprendizagem. O jogo Gênero em Quadrinhos tem como objetivo estimular a discussão sobre questões de gênero no ambiente escolar para superação de preconceitos e estereótipos presentes no cotidiano. Para isso, o jogo propõe uma reflexão sobre as percepções dos próprios alunos a respeito dos super-heróis como uma forma de problematizar padrões difundidos e impostos a meninos e meninas na sociedade.

Palavras - chave: jogo pedagógico; gênero; estereótipos; super-heróis e heroínas

ABSTRACT

This resource presents the description, the theoretical foundations, and the necessary materials for the development of a pedagogical game about gender in the context of Basic Education. It also presents tips and observations so that the resource can be adapted to different teaching-learning scenarios. The game “Gender in Comics” (Gênero em Quadrinhos) aims at stimulating discussions about gender issues in the school environment, and also at overcoming everyday life prejudices and stereotypes. In this way, the game proposes students’ reflections about their own perceptions about superheroes, as a way to question the widespread and imposed gender values on boys and girls in our society.

Keywords: educational game; gender; stereotypes; superheroes and heroines

SUMÁRIO

1 CONTEXTUALIZAÇÃO E MOTIVAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DO JOGO.....	6
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
3 OBJETIVO	7
4 PÚBLICO – ALVO	7
5 TEMPO ESTIMADO DE DURAÇÃO	7
6 RECURSOS E PREPARAÇÃO PRÉVIA PARA O JOGO	7
7 DINÂMICA DO JOGO	8
8 OBSERVAÇÃO E DICAS PARA PROFESSORES	11
9 PUBLICAÇÕES RELACIONADAS	12
10 REFERÊNCIAS	12
11 ANEXOS	13

Jogo Gênero em Quadrinhos



Releitura de Imagens disponíveis na Internet por Edite Moret

1 CONTEXTO E MOTIVAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Este jogo foi desenvolvido para o evento “Dia Mundial da Saúde”, em abril de 2017, no âmbito de uma parceria entre o Laboratório de Tecnologias Cognitivas (NUTES/UFRJ) e uma escola municipal do Rio de Janeiro (Ensino Fundamental II). O evento tem um caráter de feira de ciências, onde os alunos de todas as turmas ficam livres para escolher as atividades que desejam realizar. A motivação para o desenvolvimento do jogo foi a importância da reflexão sobre questões de gênero no ambiente escolar para superação de preconceitos e estereótipos, que constituem a vida em sociedade (ANDRADE, 2016). Para isso, selecionamos alguns super-heróis e heroínas favoritos dos jovens como ponto de partida para a reflexão e o questionamento, tendo em vista que estas personagens podem difundir e reiterar estereótipos de gênero ou até mesmo desafiar padrões impostos a homens e mulheres.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Andrade (2016), ainda é comum ver uma percepção de gênero ancorada no determinismo biológico, que leva a compreensão de gênero como algo inato. Esse modo de pensar está presente nas explicações causais sobre as diferenças entre meninos e meninas, fortalecendo uma oposição e produzindo papéis de gênero. Como resultado dessa produção, observa-se a naturalização de posições e comportamentos baseados na ideia de que o sujeito já nasce com determinadas predisposições (LOURO, 2013). Um reflexo disso na escola está no próprio interesse dos alunos por determinadas matérias consideradas femininas ou masculinas, demonstrando os estereótipos que atravessam e organizam o próprio espaço escolar e a vida em sociedade (ALMEIDA; FRANZOLIN, 2011; LIMA; DANTAS; CABRAL, 2015). Desse modo, a reflexão sobre gênero é uma forma de contribuir para que

alunos identifiquem as normas imputadas aos corpos e enxerguem outras formas de viver fora de uma lógica heterossexista, que difunde e impõe papéis de gênero desde cedo (LOURO, 2016). Uma das possibilidades de discutir este tema de maneira lúdica e desafiadora com os jovens é a incorporação de jogos pedagógicos para problematizar expressões de gênero naturalizadas no cotidiano (ROCHA, 2015). Em particular, adotamos a temática dos super-heróis, por serem personagens que, de uma maneira geral, os jovens admiram e se identificam.

3 OBJETIVO

Estimular a problematização sobre gênero, em particular sobre a dualidade da categorização feminino e masculino, que contribui com a promoção de preconceitos e estereótipos, a partir da reflexão e da discussão sobre características e comportamentos de diferentes super-heróis e heroínas.

4 PÚBLICO ALVO

Inicialmente, o jogo foi desenvolvido para alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental. Entretanto, pode ser adaptado para discutir este tema com alunos de outros anos do ensino fundamental, assim como, do médio e superior (formação de professores). Assim, a dinâmica e as orientações do jogo estão abertas para releituras de professores e demais profissionais de educação.

5 TEMPO ESTIMADO DE DURAÇÃO

O jogo tem duração de 20 - 60 minutos, dependendo do número de jogadores e do nível de interesse de cada aluno em aprofundar a reflexão com o professor e demais participantes.

6 RECURSOS E PREPARAÇÃO PRÉVIA PARA O JOGO

- ✓ Um Tabuleiro (sugere-se a impressão em PVC, mas pode-se utilizar outros materiais). **Anexo 1**
- ✓ Seis peões (sugere-se imprimir os personagens disponibilizados no **Anexo 2** em papel cartão, e arrumá-los em uma base fixa feita de *biscuit* ou material semelhante para que se mantenha o personagem em pé).
- ✓ 28 cartas perguntas (oito para cada dimensão) e 16 cartas coringas (quatro para cada dimensão). Sugerimos que, se possível, estas sejam impressas em papel cartão ou couché.
 1. Cartas da dimensão Psicológica - **Anexo 3**
 2. Cartas da dimensão Biológica - **Anexo 4**
 3. Cartas da dimensão Cultural - **Anexo 5**
 4. Cartas da dimensão Social - **Anexo 6**
- ✓ Quatro cartas cores (uma cor para cada dimensão) **Anexo 7**







- ✓ Um dado
- ✓ Mesas e cadeiras para os alunos e para suporte do tabuleiro

Preparação prévia à realização do jogo: impressão e montagem dos materiais e aquisição do dado.

Preparação para o momento de realização do jogo: organização das mesas e cadeiras em grupo e disponibilização do tabuleiro e demais itens do jogo.

7 DINÂMICA DO JOGO

O jogo pode ser realizado com quatro alunos ou quatro grupos, de no máximo quatro participantes, sendo cada um representado por um dos personagens¹ da [Marvel](#)² ou da [DC Comics](#)³ descritos a seguir:

	<p>Capitão América (Personagem da Marvel)</p> <p>O nome dele é Steve Roger. É um herói considerado patriota que lutou contra as potências do eixo na Segunda Guerra Mundial. Destaca-se pela super força, resistência e um escudo quase indestrutível. Uma característica marcante é o uso de trajes com a bandeira dos Estados Unidos.</p>
	<p>Mulher Maravilha (Personagem da DC Comics)</p> <p>Seu nome é Diana. Essa heroína é uma Princesa Amazona que luta pela verdade e paz entre os mortais e deuses. Destaca-se pela super força e o uso do laço da verdade.</p>
	<p>Homem de Ferro (Personagem da Marvel)</p> <p>Seu nome civil é Tony Stark. É um empresário e bilionário, que usa armadura com alta ciência e tecnologia para combater o crime.</p>
	<p>Tempestade (Personagem da Marvel)</p> <p>Ororo é filha de uma princesa tribal. Ela faz parte dos X-Men, um grupo de mutantes, que lutam pela paz. Destaca-se por controlar a temperatura, raios, chuva, pressão atmosférica, furacões e tempestades.</p>
	<p>Flash (Personagem da DC Comics)</p> <p>Barry Allen é um cientista criminal. É um super-herói que luta pela justiça com a sua super velocidade, que é capaz de ultrapassar a velocidade da luz.</p>
	<p>Super Girl (Personagem da DC Comics)</p> <p>Kara Zor El nasceu em Krypton e foi enviada a Terra para cuidar do seu primo - Superman- antes de seu planeta explodir. Ela foi criada como humana (Kara Danvers). Destaca-se por ter visão raio x, microscópica, super força e velocidade. Além disso, também pode voar.</p>

Depois de selecionados os personagens, o mediador (professor) deve apresentar o baralho das cartas cores (laranja, azul, rosa e verde) aos participantes para que sorteiem uma. A

¹ Releitura de Imagens disponíveis na Internet por Edite Moret

² Link sobre a Marvel e personagens: https://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics

³ Link sobre a DC Comics e personagens: https://pt.wikipedia.org/wiki/DC_Comics

carta cor tirada pelo jogador irá definir a partir de qual dimensão no tabuleiro⁴ cada um irá iniciar a partida.



Arte do Tabuleiro⁵ por Edite Moret

Desse modo, cada jogador deve posicionar seu personagem na dimensão correspondente. Para definir quem irá começar o jogo, cada participante deve rolar o dado. A ordem de jogada será definida pelo número tirado; quem tirar o maior número começa primeiro e assim sucessivamente. Cada participante, ao finalizar o deslocamento, irá tirar uma carta da pilha correspondente à dimensão em que o seu personagem se encontra respondendo a uma pergunta sobre ele. Uma vez que todos os jogadores tenham retirado suas cartas, o dado deve ser lançado novamente por cada um e cada jogador pode decidir de acordo com a pontuação tirada no dado, continuar ou sair da dimensão em que se encontra para discutir aspectos dos personagens sob as demais perspectivas propostas. O jogador pode continuar a partida até o final (quando alguém ou el@ fizer 80 pontos e ganhar) ou sair antes se tirar a carta coringa “acabou o jogo”.

Para cada dimensão há um total de 12 cartas contendo o emblema da fita Möbius⁶, sendo oito cartas perguntas (cada uma com uma pontuação específica) e quatro cartas coringa para contribuir na dinâmica do jogo. As cartas perguntas e coringas ficam juntas compondo o baralho de cartas de cada dimensão. As cartas contêm perguntas sobre os personagens elaboradas para os alunos identificarem e refletirem sobre estereótipos e preconceitos vinculados aos homens e mulheres. As cartas possuem diferentes pontuações. Na maioria delas, quando o jogador consegue responder discutindo de forma mais aprofundada sobre o assunto, e identificando conexões com a temática de gênero de forma mais explícita, ganha

⁴ O tabuleiro do Jogo Gênero em Quadrinhos foi inspirado no jogo [Heróis de Todo Mundo](https://wp.ufpel.edu.br/leh/jogos/) (<https://wp.ufpel.edu.br/leh/jogos/>)

⁵ A imagem de pano de fundo do tabuleiro é um fotomural elaborado pela Komar a partir de fragmentos dos quadrinhos da Marvel disponibilizada pela [Decora Net](#)

⁶ A fita Möbius, localizada no centro do tabuleiro e também representada nas cartas, tem esse nome em homenagem a **August Ferdinand Möbius**. Ela traz a ideia de que não existe dentro e fora, mas sim um *continuum*. Uma reflexão importante para o debate sobre as questões de gênero em relação à dicotomia feminino e masculino, que tende a organizar e a separar os sujeitos no cotidiano.

uma determinada quantidade de pontos dependendo do grau de desenvolvimento da resposta, que é definido pelo professor em conformidade com a pontuação especificada em cada carta. Em alguns casos, como o das cartas coringa, os jogadores ao tirá-las podem perder ou ganhar pontos, pegar pontos de outro jogador ou ter que sair do jogo por ter tirado a carta de encerramento.



Cartas Cores



Cartas dos baralhos das dimensões

Como observado, o tabuleiro é dividido em quatro partes. Cada uma representa uma dimensão (social, cultural, psicológica e biológica) em relação ao personagem escolhido pelo participante.

Dimensão social - Foca em aspectos vinculados à imagem construída socialmente sobre o personagem e sua relação com os papéis de gênero.

Dimensão Psicológica - Foca na reflexão sobre os aspectos afetivos, sentimentais e psicológicos do personagem vinculados aos papéis de gênero difundidos socialmente.

Dimensão Cultural - Foca nos aspectos culturais a partir de comportamentos, costumes e hábitos característicos do personagem e relações destes aspectos com os papéis de gênero.

Dimensão Biológica - Foca nos aspectos biológicos do personagem e a relação destes com as representações difundidas sobre eles no modo como é reconhecido pelas pessoas.

Ganha o jogo quem fizer 80 pontos primeiro, mas na jogada anterior, antes de completar 80 pontos, é preciso falar “VAMOS FALAR SOBRE GÊNERO?” em voz alta, para que os demais participantes e o mediador escutem. Se fizer 80 pontos sem dizer antes “VAMOS FALAR SOBRE GÊNERO”, o jogador perde o jogo.

8 OBSERVAÇÕES E DICAS PARA PROFESSORES

Esse modelo de jogo foi desenvolvido para ser aplicado em um evento escolar, sem estar situado, especificamente, em uma disciplina. Acreditamos que esta proposta tem potencial para estimular reflexões e discussões mais aprofundadas sobre gênero, o que pode ser feito em projetos maiores e interdisciplinares. Cada professor pode aproveitar a ideia para adaptar à sua turma, sua disciplina, sua escola, ou seja, da maneira como for mais apropriado em cada caso. Além disso, pode-se incorporar novos super-heróis e heroínas, assim como, elaborar novas cartas. Com base na nossa experiência, observamos que dar liberdade aos alunos para expressarem suas concepções e iniciar discussões sobre o tema a partir de assuntos da cultura jovem pode ser muito enriquecedor. Percebemos que os alunos tendem a se envolver mais nas discussões quando estas se aproximam de suas realidades.

Para saber mais sobre os personagens do jogo e enriquecer o debate com os alunos, não deixe de navegar pelos sites a seguir:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics

<https://www.marvel.com/>

https://pt.wikipedia.org/wiki/DC_Comics

<https://www.dccomics.com/>

Professor(a), conte para nós sua experiência a partir desse modelo de jogo. Entre em contato com a equipe do Laboratório de Tecnologias Cognitivas:

LTC-recursoseducacionais@nutes.ufrj.br

9 PUBLICAÇÕES RELACIONADAS

Este jogo foi apresentado por alunos de extensão do Laboratório de Tecnologias Cognitivas (LTC/NUTES/UFRJ) na Semana de Integração Acadêmica da UFRJ em 2017. O jogo fez parte da oficina "Diálogos sobre Diversidade" a partir da qual foi elaborado o trabalho "Discutindo Questões de Gênero com Alunos do Ensino Fundamental: relato da Atividade Oficina Diálogos sobre Diversidade". O resumo pode ser encontrado em: http://sistemas.macaue.ufrj.br/8siac/arquivo/Caderno_de_resumos_CCS_2017.pdf

APOIO: CAPES/ CNPq

10 REFERÊNCIAS

ANDRADE, F. **Biologia e Gênero na Escola:** Um diálogo ainda marcado por reducionismo, determinismo e sexismo. 1.ed. Curitiba: Appris, 2016.

LOURO, G. **Corpo, gênero e sexualidade:** um debate contemporâneo na educação. Vozes, 2013.

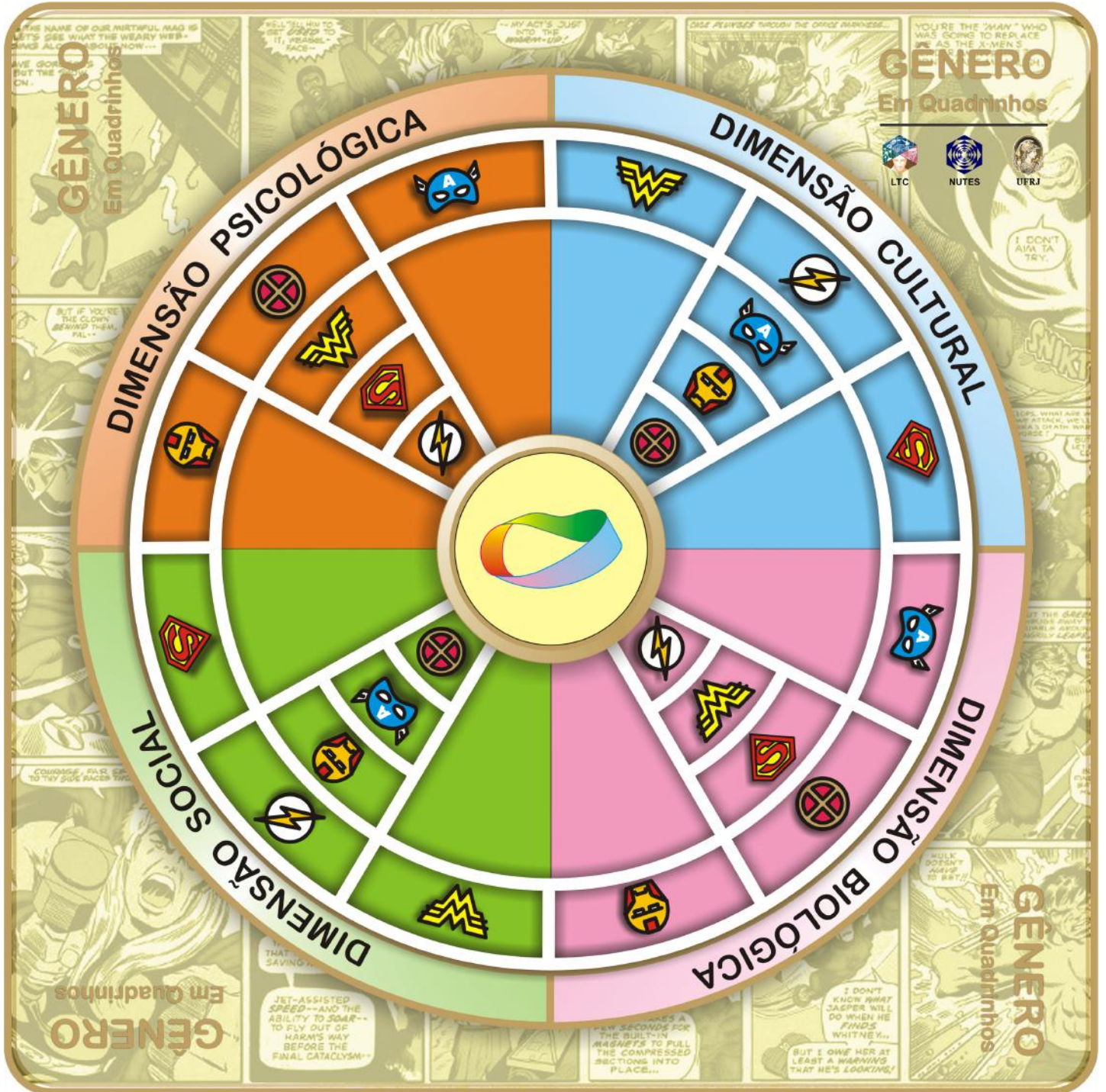
LOURO, G. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** Autêntica, 2016.

ALMEIDA, E; FRANZOLIN, F.A educação em Ciências e a perspectiva de gênero. In: **Anais....** Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências (ENPEC), 8, 2011. Campinas/SP, 2011.

LIMA, L.V.S.; DANTAS, J. M.; CABRAL, C. G. Concepções de estudantes do Ensino Médio sobre Ciência e Gênero. In: **Anais....** Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências (ENPEC), 10, 2011. Águas de Lindóia/SP, 2011.

ANEXO 1

Tabuleiro para Impressão



ANEXO 2

Personagens para impressão



ANEXO 3

Cartas da Dimensão Psicológica
para impressão

**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



Quais são os motivos para você ter escolhido este personagem?

5 pontos

Você gostaria de ser esse super herói? Por quê?

15 pontos

Quais são as qualidades e defeitos do seu personagem? Explique porque vocês as escolheu?

15 pontos

Fale sobre a personalidade do personagem da casa que você caiu. Se for o seu personagem, fique sem jogar e perca 10 pontos.

10 pontos ou -10 pontos

O que torna o personagem que você tirou um super herói, são os poderes dele ou seu coração? Por quê?

10 pontos

Perdeu

15 pontos

Quais são os desafios de ter duas indidentades diferentes?

5 pontos

Ganhou

10 pontos

O que mais chama atenção no jeito do seu personagem?

10 pontos

Pegue de outro participante

20 pontos

Por que você acha que a maioria dos super heróis esconde sua verdadeira identidade?

15 pontos

Acabou o jogo

ANEXO 4

Cartas da Dimensão Biológica para impressão

**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



Faria diferença para você se o seu personagem fosse o do seu participante? Explique.

5 pontos

Teria diferenças se o seu personagem fosse do gênero oposto? Quais? Por quê?

15 pontos

Os poderes do seu personagem mudaram o jeito dele tratar as pessoas ao redor? Por quê?

15 pontos

Fale sobre a aparência do personagem da casa em que você caiu e **ganhe 10 pontos**

Se for o seu personagem, fique sem jogar e **perca 10 pontos.**

Qual é a aparência do seu personagem? O que mais te chama atenção nele?

10 pontos

Perdeu

10 pontos

Você acha que o fato do seu personagem ter um super poder, é motivo para as pessoas tratá-lo de forma diferente? Por quê?

5 pontos

Ganhou

10 pontos

Se você tivesse um super poder você diria para as outras pessoas? Por quê?

10 pontos

Pegue do outro participante

20 pontos

Qual é o gênero do seu personagem? Por que você acha isso?

15 pontos

Acabou o jogo

ANEXO 5

Cartas da Dimensão Cultural para impressão

**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



Você acha que o fato do seu personagem ter um super poder, é motivo para as pessoas tratá-lo de forma diferente? Por quê?

5 pontos

Como seu personagem costuma agir? Você gosta do modo de agir dele?

15 pontos

Por que normalmente os super heróis precisam esconder a identidade deles?

15 pontos

Quais são os hábitos do personagem da casa que você caiu e **ganhe 10 pontos**.

Se for o seu personagem, fique sem jogar e **perca 10 pontos**.

Você acha necessário usar uma roupa especial para ser uma super heroína ou um super herói? Por que você pensa isso?

10 pontos

Perdeu

10 pontos

Qual a sua opinião sobre o personagem do outro participante com relação aos seus hábitos?

10 pontos

Ganhou

10 pontos

Teria diferenças se o seu personagem fosse do gênero oposto? Quais? Por quê?

10 pontos

Pegue do outro participante

20 pontos

Fale sobre uma cena que tenha gostado do seu personagem. Por quê você gostou dela?

15 pontos

Acabou o jogo

ANEXO 6

Cartas da Dimensão Social para impressão

**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



Qual a profissão do seu super herói? Você gostaria de ter a mesma que a dele? Por quê?

5 pontos

Se o seu personagem for homem, como ele trata as mulheres? Se for mulher, como trata os homens?

15 pontos

O personagem que você escolheu tem um relacionamento amoroso? Fale sobre o relacionamento, de como ele trata o par.

15 pontos

Fale sobre o estilo de vida do personagem da casa que você caiu e **ganhe 10 pontos**.

Se for o seu personagem, fique sem jogar e **perca 10 pontos**.

Como é a família do seu personagem?

10 pontos

Perdeu

10 pontos

Em que cidade seu personagem vive? Fale sobre ela

5 pontos

Ganhou

10 pontos

Seu personagem tem amigos? Se sim, como ele é visto por eles.

10 pontos

Pegue de um participante

20 pontos

Como o personagem escolhido é visto pelas pessoas da cidade em que vive?

15 pontos

Acabou o jogo

ANEXO 7

Cartas cores para impressão

**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



**Gênero em
Quadrinhos**



