ISSN: 2358-8829

DAS NARRATIVAS DE PRECONCEITO À CRIAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO: A PROPOSTA DO JOGO EMPODER-SE: A ESCOLHA É SUA" PARA CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE GÊNERO NA COMPUTAÇÃO[1]

Viviane Almeida dos Santos [2]
Ildenê Freitas da Silva Mota [3]
Deise da Silva Medeiros [4]

INTRODUÇÃO

Discutir a presença das mulheres nos cursos de computação exige que compreendamos as relações de poder e as desigualdades de gênero que atravessam a formação universitária. Embora o ingresso no ensino superior represente uma conquista histórica, esse acesso não rompe, por si só, com a lógica patriarcal que associa a produção científica e tecnológica ao masculino e coloca em dúvida a capacidade das mulheres de ocupar esses espaços. Nesse sentido, os preconceitos vivenciados pelas estudantes exigem das instituições o compromisso com a construção de condições efetivas de participação, reconhecimento e permanência (Silva, 2024).

Essas desigualdades se expressam, entre outras formas, pela violência simbólica de gênero, presente na desvalorização das contribuições das estudantes, no questionamento de sua capacidade técnica e em comentários que reforçam a computação como um campo destinado aos homens (Silva; Mota e Santos, 2021) . Por serem naturalizadas no cotidiano acadêmico, essas práticas nem sempre são reconhecidas como violência. A partir da discussão de Bourdieu (2012), compreendemos que tais experiências ultrapassam os conflitos individuais e se vinculam às relações de dominação que historicamente legitimam a autoridade masculina.

---

[1] Trabalho vinculado às ações do projeto Potencializando Meninas e Mulheres na Região do Lago de Tucuruí – Pará (Chamada CNPq/MCTI/MMulheres nº 31/2023).
[2] Universidade Federal do Pará (UFPA). Doutora em Ciência da Computação pela Universidade de São Paulo; integrante do PMME/CAMTUC/UFPA. E-mail: vsantos@ufpa.br.
[3] Universidade Federal do Pará (UFPA). Doutoranda em Gestão de Recursos Naturais e Desenvolvimento na Amazônia (PPGEDAM/NUMA/UFPA); Mestra em Currículo e Gestão da Escola Básica (PPEB/UFPA); integrante do PMME/CAMTUC/UFPA. E-mail: ildenemota@ufpa.br.
[4]Universidade Federal do Pará. Mestra em Educação e Cultura (PPGEDUC/UFPA). Integrante do PMME/CAMTUC/UFPA. E-mail: deise.medeiros@cameta.ufpa.br.

É diante dessa realidade que se insere a proposta do jogo “Empodere-se: a escolha é sua”, concebido no âmbito do Programa Mulheres e Meninas nas Engenharias (PMME), vinculado ao Campus Universitário de Tucuruí da Universidade Federal do Pará (CAMTUC/UFPA). Sua elaboração parte de experiências de preconceito vivenciadas por discentes, que também fundamentaram a produção de um podcast e uma dissertação de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada (PPCA/UFPA). Ao transformar essas experiências em uma narrativa interativa no formato *visual novel*, a proposta busca contribuir para o reconhecimento e a problematização da violência simbólica de gênero, apresentando situações e escolhas que possibilitem refletir sobre as desigualdades que atravessam a formação em computação (Santos; Mota; Silva, 2021; Silva, 2024).

Compreendemos que a utilização dessas experiências na construção de um recurso educativo pode contribuir para aproximar o debate de gênero das situações concretas vivenciadas pelas estudantes. Essa possibilidade, contudo, exige que a dimensão tecnológica esteja articulada a uma intencionalidade formativa comprometida com o enfrentamento das relações que produzem e naturalizam as desigualdades. Assim, a relevância da proposta está na articulação entre a escuta das mulheres, a construção participativa das narrativas e a elaboração de estratégias educativas que problematizem o cotidiano universitário.

Neste artigo, temos como objetivo analisar como as narrativas sobre preconceitos de gênero são mobilizadas na concepção do jogo “Empodere-se: a escolha é sua”, discutindo suas possibilidades formativas e os limites da avaliação inicial. Para isso, realizamos uma análise documental qualitativa da dissertação de Silva (2024) e do artigo sobre violência simbólica de gênero na computação de Silva, Mota e Santos (2021), considerando a construção participativa do protótipo e os resultados de sua avaliação. A análise evidencia contribuições na elaboração das personagens e dos roteiros e uma recepção inicial favorável pelas usuárias. Esses resultados apontam possibilidades para a continuidade da proposta, embora seus efeitos sobre a conscientização ainda necessitem de investigação específica.

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA

O trabalho fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, por meio da análise documental, buscando compreender como as experiências de preconceito de gênero são mobilizadas na construção de uma proposta educativa. Para isso, tomamos como fontes o artigo de Silva, Mota e Santos (2021), que analisa relatos de preconceito de gênero vivenciados por discentes de um curso de Engenharia de Computação; o podcast produzido a partir desses relatos; e a dissertação de Silva (2024), que sistematiza o processo de elaboração e avaliação do protótipo "Empodere-se: a escolha é sua". A análise desses materiais permite acompanhar a articulação entre as experiências das discentes e sua transformação em diferentes recursos educativos voltados à problematização das desigualdades de gênero na computação.

A dissertação de Silva (2024) constitui a principal fonte da análise, por sistematizar a participação dos grupos focais, as etapas de desenvolvimento e os testes do protótipo. A partir desses registros, buscamos compreender como as contribuições das participantes se articulam à construção do jogo e às suas possibilidades formativas, considerando as condições e os limites da investigação. Trata-se, portanto, de uma análise dos materiais produzidos na pesquisa, sem a realização de novas entrevistas, sessões de jogo ou aplicação de questionários.

O percurso analítico envolveu, inicialmente, a identificação do problema educativo e de sua relação com as experiências de preconceito vivenciadas pelas discentes. Em seguida, sistematizamos as etapas de conceituação, pré-produção e prototipação, considerando a participação dos grupos focais, os instrumentos utilizados e os produtos elaborados. Por fim, examinamos os resultados da avaliação inicial em relação aos objetivos da proposta, distinguindo as percepções sobre o uso do protótipo das evidências sobre sua contribuição para a conscientização.

A discussão foi organizada em quatro eixos: narrativas e reconhecimento da violência simbólica de gênero; participação na construção do recurso; escolhas narrativas e organização formativa; avaliação inicial e seus limites. Esses eixos orientaram a leitura dos documentos, permitindo compreender como as experiências das discentes e as decisões tomadas ao longo do desenvolvimento se articulam à proposta educativa do jogo. Nesse percurso, buscamos interpretar as contribuições e as contradições presentes nos

ISSN: 2358-8829

registros, considerando as condições em que foram produzidos e os limites do que permitem afirmar.

Quanto aos cuidados éticos, Silva (2024) registra a utilização do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido com as participantes da pesquisa. Na análise desenvolvida neste artigo, resguardamos sua identidade, sem reproduzir imagens ou depoimentos que possibilitem sua identificação. Desse modo, o percurso metodológico busca articular o respeito às experiências das participantes ao rigor na interpretação dos registros, considerando suas contribuições para a compreensão da proposta educativa e os limites das informações disponíveis.

GÊNERO, VIOLÊNCIA SIMBÓLICA E FORMAÇÃO DA CONSCIÊNCIA POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS

Compreendemos que as desigualdades de gênero na computação são produzidas nas relações sociais e se expressam nas condições de participação e reconhecimento das mulheres nesse campo. Em Bourdieu (2012), compreendemos que a dominação masculina se sustenta em classificações que apresentam como naturais diferenças historicamente construídas. Essa perspectiva permite problematizar a associação entre competência técnica e masculinidade, compreendendo que as expectativas dirigidas às estudantes antecedem seu ingresso na universidade e atravessam suas experiências formativas.

O conceito de violência simbólica contribui para compreender como essas relações de dominação se reproduzem no cotidiano, inclusive quando não são reconhecidas como violência. Para Bourdieu (2012), essa dominação opera por meio de formas de perceber, julgar e organizar o mundo que legitimam posições desiguais. Na formação em computação, comentários que desqualificam as contribuições das estudantes ou questionam suas capacidades podem adquirir aparência de normalidade, ocultando as relações de poder que os sustentam. Problematizar essas práticas exige, portanto, relacionar as experiências individuais às condições sociais e institucionais em que são produzidas.

Nessa direção, Silva, Mota e Santos (2021) analisam relatos de discentes de Engenharia de Computação e identificam manifestações de preconceito relacionadas a estereótipos, machismo, objetificação, misoginia, deslegitimação e segregação feminina.

ISSN: 2358-8829

Esses resultados contribuem para tornar visíveis mecanismos que restringem o pertencimento das mulheres à área e o reconhecimento de seus conhecimentos. A identificação dos preconceitos assume, assim, uma dimensão educativa, pois permite nomear experiências frequentemente silenciadas e colocá-las em discussão como parte de uma realidade compartilhada.

No campo dos jogos, a discussão de Huizinga (2014) permite compreender a dimensão lúdica como uma prática cultural, constituída por regras, sentidos e relações entre os sujeitos. Essa compreensão amplia o olhar sobre o jogo, considerando sua inserção nas experiências sociais. Ao discutir os jogos sérios, Fadel e Stofella (2020) destacam sua articulação com propósitos educativos e sociais. Desse modo, sua contribuição formativa se relaciona à maneira como os problemas são incorporados às narrativas, às regras e às possibilidades de participação.

Entre os formatos possíveis, a *visual novel* articula textos, imagens, personagens e escolhas no desenvolvimento de uma história. Conforme Melo (2021), esse formato aproxima elementos literários e recursos digitais, possibilitando diferentes percursos narrativos a partir das decisões da pessoa jogadora. Para a discussão de gênero, essa estrutura oferece possibilidades de representar conflitos e explorar suas consequências. Entendemos, contudo, que seu potencial educativo depende de como as situações são contextualizadas e das oportunidades de reflexão construídas durante a experiência.

Essa discussão se articula à formação da consciência, compreendida por Iasi (1999) como um processo constituído nas relações sociais. Os valores e as explicações que os sujeitos incorporam em suas experiências imediatas podem contribuir para a aceitação de relações desiguais como naturais. Entretanto, as contradições vivenciadas nessas mesmas relações podem provocar questionamentos e abrir possibilidades de compreender a realidade de outra forma. A consciência, nessa perspectiva, não resulta apenas do acesso à informação, mas envolve experiências, conflitos e vínculos que modificam a relação dos sujeitos com o mundo.

Ainda em diálogo com Iasi (1999), compreendemos que o reconhecimento coletivo de uma injustiça pode deslocar a interpretação de um problema antes vivido como responsabilidade individual. No caso das mulheres na computação, perceber que a desqualificação de suas capacidades se repete em diferentes trajetórias pode contribuir para questionar explicações que atribuem essas dificuldades a uma suposta inadequação

feminina à área. Esse movimento possibilita relacionar as experiências pessoais às relações de dominação e construir formas coletivas de enfrentamento.

A partir dessa interlocução e das contribuições dos grupos focais, Silva (2024) elaborou cinco estágios para orientar o jogo: reconhecimento, observação, organização, ação e sustentação. Esses estágios constituem uma formulação pedagógica da pesquisa, inspirada na discussão sobre o processo de consciência. Contudo, é importante ressaltar que sua organização pode orientar a narrativa, mas não significa que a transformação da consciência ocorra de maneira linear ou automática, uma vez que reconhecer uma violência e participar de seu enfrentamento envolve condições materiais, relações de apoio e possibilidades de organização que ultrapassam as escolhas previstas no jogo.

Compreendemos, portanto, que a articulação entre violência simbólica, jogos educativos e formação da consciência permite situar a proposta para além de sua dimensão tecnológica. Seu sentido formativo está na possibilidade de tornar visíveis experiências naturalizadas e favorecer a reflexão sobre as relações que as produzem. Nessa perspectiva, o jogo pode integrar práticas educativas comprometidas com o enfrentamento das desigualdades, desde que sua utilização esteja vinculada ao diálogo, à organização coletiva e à responsabilidade institucional pela participação e permanência das mulheres na universidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Das experiências de preconceito à narrativa interativa

A análise documental evidencia que a proposta do jogo se vincula às experiências de preconceito vivenciadas por discentes de Engenharia de Computação, sistematizadas na pesquisa de Silva, Mota e Santos (2021). Os relatos de discriminação, estereótipos e desigualdades constituem o ponto de partida para a elaboração de recursos educativos que buscam dar visibilidade a essas experiências. Nesse percurso, compreendemos que a utilização de diferentes linguagens amplia as possibilidades de circulação das narrativas e de problematização das relações de gênero que atravessam a formação em computação.

Em diálogo com Iasi (1999), compreendemos que o reconhecimento de experiências compartilhadas pode favorecer o questionamento de situações antes percebidas como dificuldades individuais, relacionando-as às condições sociais que as

ISSN: 2358-8829

produzem. Assim, a articulação entre linguagens pode contribuir para colocar em discussão práticas de preconceito naturalizadas no cotidiano acadêmico.

Na narrativa do jogo, esses conflitos são apresentados por meio da trajetória de uma jovem que escolhe a computação como carreira e se depara com preconceitos de gênero nas relações familiares e acadêmicas (Silva, 2024). Conforme Melo (2021), o formato *visual novel* articula elementos literários e recursos digitais, permitindo desenvolver a história por meio de diálogos, imagens e escolhas. Na proposta analisada, essa estrutura possibilita aproximar situações que atravessam diferentes espaços da formação das mulheres. Em diálogo com Bourdieu (2012), compreendemos que sua representação pode tornar visíveis mecanismos de dominação sustentados pela naturalização de lugares e capacidades atribuídos às mulheres e aos homens.

Ao representar essas relações, a construção das personagens precisa considerar a diversidade das experiências femininas. A compreensão da consciência como processo constituído nas relações sociais, discutida por Iasi (1999), permite reconhecer que os sujeitos interpretam e enfrentam suas experiências a partir de condições e vínculos distintos. Desse modo, as escolhas narrativas expressam um recorte das vivências das discentes, sem esgotar suas trajetórias. Compreendemos que sua contribuição educativa está na possibilidade de provocar identificação e reflexão sobre os conflitos apresentados, preservando as participantes e abrindo espaço para outras experiências e interpretações.

Construção participativa e produtos da pesquisa

O segundo achado é a participação de grupos focais na definição dos elementos do jogo. Silva (2024) descreve três grupos: o primeiro composto por cinco estudantes ingressantes de Engenharia de Computação; o segundo por quatro profissionais, incluindo duas pedagogas, uma assistente em administração e uma assistente social; e o terceiro por duas desenvolvedoras de jogos e duas docentes de pós-graduação. Essa composição reuniu experiências acadêmicas, conhecimentos educacionais e contribuições técnicas, oferecendo diferentes pontos de vista para a discussão da proposta.

A investigação registrou encontros presenciais e remotos e organizou o trabalho em dois ciclos de debates. No primeiro, foram discutidos preconceitos, possíveis personagens e cenários, com elaboração e apreciação de representações iniciais. No segundo, o trabalho se concentrou no detalhamento das proto-personas e na escrita dos roteiros. As proto-personas reuniram características, comportamentos, necessidades e sínteses narrativas das personagens, funcionando como referências para a elaboração do

enredo. A dissertação registra atividades entre 2022 e 2024, evidenciando sucessivas revisões da proposta.

A participação descrita permite reconhecer que o desenvolvimento não se limitou à escolha de uma plataforma. O processo envolveu decisões sobre quais conflitos representar, como caracterizar as personagens e de que modo aproximar a narrativa das experiências acadêmicas. Entendemos essa articulação como uma contribuição metodológica, pois a elaboração de tecnologias educativas sobre gênero exige conhecimentos que ultrapassam a programação. Ainda assim, a existência de grupos focais não demonstra, isoladamente, igualdade de influência em todas as decisões. Os registros permitem afirmar a participação e suas finalidades, sem quantificar o poder decisório de cada grupo.

Foram concluídas as etapas de conceito, pré-produção e prototipação, enquanto produção e pós-produção permaneceram como continuidade prevista. Entre os produtos documentados estão o Documento de Conceito, o Game Design Document, as proto-personas, a identidade visual, o slogan, a sinopse, os roteiros e as versões de protótipo. Foram utilizadas ferramentas como Figma, Fábula e Chapters em diferentes momentos. Esses resultados constituem entregas de planejamento e experimentação, relevantes para orientar a continuidade do projeto, mas não equivalem ao lançamento de uma versão completa do jogo (Silva, 2024).

A dissertação emprega diferentes denominações de fidelidade para se referir ao protótipo ao longo de sua apresentação. Para evitar que essa variação produza uma classificação artificialmente uniforme, utilizamos neste artigo a expressão “protótipo avaliado” ao tratar dos testes. O aspecto central é que a versão experimentada corresponde a uma parte da proposta, e não ao conjunto de estágios planejados. Essa delimitação deve acompanhar qualquer apresentação pública dos resultados para que as expectativas sobre o produto permaneçam compatíveis com o que foi efetivamente desenvolvido.

Organização formativa e responsabilidade institucional

O terceiro achado diz respeito à tradução de uma intenção educativa em uma estrutura narrativa. Os cinco estágios elaborados na pesquisa procuram relacionar reconhecimento do problema, ampliação da compreensão, organização, ação e sustentação (Silva, 2024). A dissertação esclarece, contudo, que a prototipação apresentada contempla somente a fase inicial do estágio de reconhecimento. A segunda fase desse estágio e os demais estágios foram previstos para desenvolvimento posterior.

ISSN: 2358-8829

Portanto, os resultados disponíveis não permitem avaliar o funcionamento da trajetória formativa completa (Silva, 2024).

A organização proposta tem relevância pedagógica ao reconhecer que perceber uma violência e construir condições para enfrentá-la são movimentos relacionados, mas distintos. Em diálogo com Iasi (1999), compreendemos que nomear um preconceito pode iniciar um processo de questionamento, enquanto a ação envolve vínculos coletivos e condições concretas de participação. Nesse sentido, os estágios de organização e sustentação previstos por Silva (2024) abrem possibilidades para abordar o enfrentamento da violência para além das respostas individuais. Consideramos que seu desenvolvimento deverá explicitar como as relações entre estudantes, coletivos, profissionais e universidade se articulam ao enredo e às possibilidades de ação oferecidas às pessoas jogadoras.

Como possibilidade de uso, o jogo poderá integrar rodas de conversa, ações de acolhimento e atividades formativas, desde que essas aplicações sejam planejadas e avaliadas. Uma mediação pode partir de perguntas sobre quem pratica a violência, como outras pessoas reagem e quais responsabilidades cabem à instituição. Essas são proposições decorrentes de nossa análise, e não atividades cuja realização tenha sido demonstrada pelos anexos. Seu objetivo é indicar como a proposta pode dialogar com uma formação que articule reconhecimento individual e enfrentamento coletivo.

Avaliação inicial e alcance dos resultados

O teste piloto descrito por Silva (2024) contou com três usuárias: duas estudantes de Engenharia de Computação vinculadas ao primeiro grupo focal e uma estudante do ensino médio convidada como voluntária. Na avaliação de usabilidade com a System Usability Scale, foram registrados os escores 87,5, 85 e 95. A média aritmética desses valores corresponde a aproximadamente 89,17 pontos; a dissertação apresenta o resultado como 89,1. A diferença de apresentação decimal não altera a interpretação de uma avaliação inicial favorável, mas merece ser explicitada para manter a precisão do registro.

Os escores dizem respeito à usabilidade percebida pelas participantes no contexto do piloto. Não correspondem a porcentagens de aprendizagem ou de conscientização. A participação de três usuárias e o vínculo prévio de duas delas com a elaboração do projeto limitam a generalização e podem influenciar a familiaridade com a proposta. Assim, o resultado oferece um sinal favorável para o aperfeiçoamento da interface e da experiência

de uso, sem demonstrar, por si só, a efetividade educativa do jogo ou sua adequação a diferentes públicos.

A dissertação também apresenta um questionário de sete perguntas sobre a percepção do propósito do jogo. As respostas registram identificação com situações da narrativa, reconhecimento da falta de apoio familiar, curiosidade pelas fases posteriores e disposição para recomendar o recurso. Uma participante não respondeu à pergunta sobre a mensagem transmitida pela fase, e outra situou a clareza do objetivo a partir de um momento específico do enredo. Esses elementos mostram a importância de considerar a diversidade das respostas, sem converter a recepção favorável em unanimidade sobre todos os aspectos avaliados.

A leitura conjunta dos registros permite afirmar que o protótipo foi percebido como interessante e relacionado a experiências reconhecíveis pelas usuárias. Também oferece indicações para revisar a caracterização das personagens e acompanhar a clareza da mensagem. Contudo, o estudo não apresenta um desenho que permita estabelecer mudança duradoura nas atitudes, redução de preconceitos ou efeitos sobre permanência acadêmica. A percepção de identificação é relevante como resultado inicial, mas precisa ser distinguida da demonstração de transformação das relações de gênero.

Para avançar, consideramos pertinente avaliar a compreensão das situações antes e depois da experiência, acompanhar interpretações em discussões mediadas e incluir participantes que não tenham colaborado com o desenvolvimento. A avaliação também poderá examinar acessibilidade, condições de uso e possibilidades de circulação em diferentes contextos educativos. Essas proposições decorrem dos limites identificados na análise e não constituem etapas já realizadas. Seu desenvolvimento permitirá examinar se o potencial formativo se concretiza e sob quais condições, preservando a diferença entre uma proposta promissora e seus efeitos demonstrados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida permitiu compreender como as experiências de preconceito vivenciadas por mulheres na computação fundamentaram a concepção do jogo “Empodere-se: a escolha é sua”. A construção participativa das personagens, dos cenários e dos roteiros evidencia a importância de reconhecer as experiências das discentes na elaboração de estratégias educativas voltadas à problematização das

desigualdades de gênero. Nesse percurso, a articulação entre conhecimentos de diferentes áreas contribuiu para transformar os relatos em uma proposta interativa vinculada aos conflitos que atravessam a formação universitária.

Os resultados da avaliação inicial apontam uma recepção favorável do protótipo, expressa na percepção de usabilidade, na identificação com as situações narradas e no interesse pela continuidade do jogo. Compreendemos que esses resultados oferecem contribuições para seu aperfeiçoamento, embora ainda não permitam afirmar mudanças duradouras na compreensão ou no enfrentamento dos preconceitos. Como o protótipo contempla apenas parte do estágio de reconhecimento, sua continuidade exige tanto o desenvolvimento das etapas previstas quanto o aprofundamento da avaliação de suas possibilidades formativas.

Entendemos, portanto, que a contribuição da proposta está em abrir possibilidades de diálogo sobre experiências frequentemente naturalizadas ou silenciadas. Sua utilização poderá integrar ações formativas comprometidas com a equidade, articulando o reconhecimento da violência às condições coletivas e institucionais necessárias para enfrentá-la. Esse compromisso exige envolver estudantes, docentes, profissionais e gestores na transformação das relações acadêmicas, para que a responsabilidade pelo enfrentamento das desigualdades não recaia sobre as próprias mulheres que as vivenciam.

Palavras-chave: Jogos educativos; Violência simbólica de gênero; Mulheres na computação; Visual novel; Formação crítica.

AGRADECIMENTOS

O Programa Mulheres e Meninas nas Engenharias (PMME/CAMTUC/UFPA) expressa sinceros agradecimentos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela aprovação e fomento da iniciativa por meio do projeto “Potencializando Meninas e Mulheres na Região do Lago de Tucuruí-Pará: Práticas de Incentivo, Permanência e Conclusão nas Ciências Exatas, Engenharias e Computação”, apoiado pelo CNPq/MCTI/MMulheres (Chamada nº 31/2023).

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Tradução de Maria Helena Kühner. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

FADEL, Luciane Maria; STOFELLA, Arthur. A representação gráfica de modelos conceituais de jogos sérios. **InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação**, v. 17, n. 3, p. 1–21, 2020. DOI: 10.51358/id.v17i3.840.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

IASI, Mauro Luis. **Processo de consciência**. São Paulo: CPV, 1999.

MELO, Pedro de Souza. **Literatura eletrônica e jogos digitais literários:** um estudo sobre o visual novel. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/39954.

SILVA, Derivaldo Machado da. **Empodere-se:** a proposta de um jogo sério para problematizar a violência simbólica de gênero em cursos de computação. 2024. 94 f. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) – Núcleo de Desenvolvimento Amazônico em Engenharia, Universidade Federal do Pará, Tucuruí, 2024.

SILVA, Kamilla T. B.; MOTA, Ildenê Freitas S.; SANTOS, Viviane Almeida. Violência simbólica na área de Tecnologia: análise de relatos de alunas em um curso de Engenharia de Computação. In: WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY (WIT), 15., 2021, Evento Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 240–249. DOI: 10.5753/wit.2021.15860.