



**Universidade de Brasília**  
Faculdade UnB Planaltina  
Programa de Pós-Graduação em Gestão Pública

**Prof.(a) Maria Raquel: Vencedora do Prêmio Anual de Direitos Humanos  
Anísio Teixeira de 2023**

*Brasília, 14 dezembro de 2023*

No dia 14 de dezembro de 2023 a Secretaria de Direitos Humanos (SDH) da Universidade de Brasília realizou a cerimônia de entrega do **Prêmio Anual de Direitos Humanos Anísio Teixeira e o Prêmio Anual de Educação em Direitos Humanos Mireya Suárez**. O Prêmio de Direitos Humanos Anísio Teixeira é destinado a ações de excelência realizadas no ensino, na pesquisa e na extensão universitária, em três categorias: Igualdade, diversidade e não discriminação; Saúde, meio ambiente e bem-estar; e Democracia e participação.



Na categoria Igualdade, diversidade e não discriminação, o vencedor foi **“Jogos Violetas e Vidas Violetas: centralidade do lúdico à produção de sentidos reflexivos sobre gênero, diversidade e cidadania”** proposto pelo Núcleo de Estudos em Educação e Promoção à Saúde (Nesprom/Ceam), coordenado pela Prof.(a) Maria Raquel Gomes Maia Pires do PPGP.





**Universidade de Brasília**  
Faculdade UnB Planaltina  
Programa de Pós-Graduação em Gestão Pública

O jogo Vidas Violetas: um jogo em que as mulheres dão as cartas, com ênfase no combate aos estereótipos de gênero para um público acima de 14 anos, foi o desenvolvido e validado na segunda etapa do projeto “Mulher & Cidadania”, financiado pela FAP-DF. O Vidas Violetas complementa o jogo de



tabuleiro Violetas: Cinema & Ação no enfrentamento da violência contra a mulher, produção anterior que contou com financiamento do CNPq e ambienta ludicamente as reflexões sobre o enfrentamento da violência contra a mulher para estudantes, profissionais das políticas públicas para as mulheres e interessadas(os) nas questões de gênero (público-alvo).



A questão norteadora da pesquisa que originou o Vidas Violetas foi a seguinte: de que forma os jogos Violetas (tabuleiro, 2016) e Vidas Violetas (cartas) - tecnologias lúdico-educativas complementares que forjam ludicamente o enfrentamento da violência contra a mulher e de gênero - favorecem a imaginação, a descontração, a espontaneidade, a partilha de sentidos e de reflexões sobre a cidadania ativa nas(os) jogadoras(es)?



**Universidade de Brasília**

Faculdade UnB Planaltina

Programa de Pós-Graduação em Gestão Pública

Objetivo geral: desenvolver e validar o jogo Vidas Violetas como ambiência para provocar narrativas problematizadoras dos estereótipos de gênero nas/os jogadoras/es. Realizamos uma pesquisa de métodos mistos, exploratório-sequencial, seguindo as etapas da metodologia Recriar-se Lúdico, quais sejam: a- concepção: pesquisa bibliográfica, elaboração das cartas, oficina com 22 especialistas e definição do protótipo do jogo para testes; b- usabilidade: testes com 77 jogadoras/es, aplicação de questionários e roteiro de observação; c- validação da ludicidade: partidas com 191 jogadoras/es seguida de aplicação de questionário, com grupos diversos, a saber: professoras(es) do ensino médio; adolescentes acima de 14 anos da rede pública de ensino do DF; usuárias(os) do SUS; profissionais atuantes nas políticas para mulheres; militantes nos movimentos de mulheres; especialistas em jogos. Na sequência, fizemos triangulação de dados, análise de conteúdo, estatística descritiva e multivariada.





## Universidade de Brasília

Faculdade UnB Planaltina  
Programa de Pós-Graduação em Gestão Pública

Como resultado, validamos a jogabilidade e a ludicidade do jogo de cartas Vidas Violetas, tecnologia lúdico-educativa que articula as dimensões da aprendizagem, da jogabilidade e das emoções das(os) jogadores durante as partidas. No Vidas, as(o) jogadoras(os) constroem coletivamente uma história a partir das cartas que têm na mão e disputam entre si quem coloca o seu final na narrativa. Na presença de cartas com estereótipos de gênero sobre a mesa, as(os) participantes podem parar a(o) colega e tomar para si a narrativa, mediante regras do jogo. Ao apostar nos elementos subversivos do lúdico como ambiência disruptiva, aberta e estimulante para as(os) que dele participam, os jogos Violetas (tabuleiro) e Vidas Violetas (cartas) rompem com as expectativas lineares e conteudistas das produções científicas sobre jogos, invertendo epistemologicamente as premissas em favor dos elementos libertos, imprecisos e imotivados do lúdico.





**Universidade de Brasília**

Faculdade UnB Planaltina  
Programa de Pós-Graduação em Gestão Pública

***Professor Maria Raquel: Winner of the 2023 Anísio Teixeira Annual Human Rights Award***

*Brasília, December 14, 2023*

*On December 14, 2023, the Human Rights Secretariat (SDH) of the University of Brasília held the ceremony to award the Anísio Teixeira Annual Human Rights Award and the Mireya Suárez Annual Human Rights Education Award. The Anísio Teixeira Human Rights Award is intended for actions of excellence carried out in teaching, research and university extension, in three categories: Equality, diversity and non-discrimination; Health, environment and well-being; and Democracy and participation.*

*In the Equality, diversity and non-discrimination category, the winner was “Violet Games and Violet Lives: centrality of play in the production of reflective meanings about gender, diversity and citizenship” proposed by the Center for Studies in Education and Health Promotion (Nesprom/Ceam), coordinated by Prof. Maria Raquel Gomes Maia Pires from PPGP.*

*The game Vidas Violetas: a game in which women call the shots, with an emphasis on combating gender stereotypes for an audience over 14 years old, was developed and validated in the second stage of the “Mulher & Cidadania” project, financed by FAP -DF. Vidas Violetas complements the board game Violetas: Cinema & Ação in the fight against violence against women, a previous production that received funding from the CNPq and playfully sets up reflections on fighting violence against women for students, public policy professionals for women and those interested in gender issues (target audience).*

*The guiding question of the research that gave rise to Vidas Violetas was the following: how do the games Violetas (board, 2016) and Vidas Violetas (cards) - complementary recreational-educational technologies that playfully forge the confrontation of violence against women and gender-based violence? - do they favor imagination, relaxation, spontaneity, the sharing of meanings and reflections on active citizenship in the players?*

*General objective: to develop and validate the game Vidas Violetas as an environment to provoke narratives that problematize gender stereotypes in*



---

**Universidade de Brasília**

Faculdade UnB Planaltina

Programa de Pós-Graduação em Gestão Pública

*players. We carried out mixed methods, exploratory-sequential research, following the steps of the Recreate Yourself Ludic methodology, namely: a- conception: bibliographical research, preparation of cards, workshop with 22 experts and definition of the game prototype for testing; b- usability: tests with 77 players, application of questionnaires and observation guide; c- validation of playfulness: games with 191 players followed by the application of a questionnaire, with different groups, namely: high school teachers; teenagers over 14 years old from the DF public school system; SUS users; professionals working in women's policies; militants in women's movements; gaming experts. Next, we performed data triangulation, content analysis, descriptive and multivariate statistics.*

*As a result, we validated the gameplay and playfulness of the Vidas Violetas card game, a playful-educational technology that articulates the dimensions of learning, gameplay and players' emotions during games. In Vidas, players collectively build a story from the cards they have in their hand and compete among themselves to put their ending in the narrative. In the presence of cards with gender stereotypes on the table, participants can stop their colleague and take over the narrative for themselves, according to the rules of the game. By investing in the subversive elements of play as a disruptive, open and stimulating environment for those who participate in it, the games Violetas (board) and Vidas Violetas (cards) break with the linear and content expectations of scientific productions about games, epistemologically inverting the premises in favor of the free, imprecise and unmotivated elements of play.*