

O USO DO LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA: JOGO DA MEMÓRIA FEMINISTA

Autores: Marcos Emmanuel Santos do Nascimento[1], Luiz Eduardo Alves Matias[2], Diego Cesar dos Santos[3]. email: emmanuel.santos@urca.br
Instituições: [1]Universidade Regional do Cariri, Crato/CE, Brasil; [2]Universidade Regional do Cariri, Crato/CE, Brasil; [3]Universidade Regional do Cariri, Crato/CE, Brasil.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência de construção e realização de uma aula/oficina intitulada "História das Mulheres e do Feminismo no Brasil", realizada pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, do curso de História da Universidade Regional do Cariri, na Escola de Ensino Médio em Tempo Integral Tiradentes de Juazeiro do Norte-CE, junto ao professor supervisor do projeto. Em um contexto mundial marcado por constantes ameaças aos direitos das mulheres e de ataques ao movimento feminista, observamos a pertinência de realizar uma oficina sobre a história das mulheres e do feminismo no Brasil e, para tanto, produzimos um jogo da memória feminista a partir da referência da dissertação de mestrado de Denise Aparecida Ribeiro da Cruz intitulada "O jogo não acabou: jogos de cartas e de tabuleiro para o estudo do feminismo no Brasil (XIX-XX)". Esta oficina foi realizada nas quatro turmas de 3º ano da Escola Tiradentes. Ela foi dividida em duas partes. Na primeira, discutimos três tópicos com os alunos: o conceito de gênero; a história do feminismo no Brasil; e as experiências femininas no Brasil Colônia e Império. No segundo momento, convidamos os alunos a jogarem o jogo da memória feminista desenvolvido pelos bolsistas. Adotamos o tradicional formato do jogo da memória, mas cada par de cartas apresentava uma personalidade feminina importante na história brasileira. Ao todo, selecionamos 18 personalidades femininas. As cartas apresentavam a foto daquela pessoa, junto do seu nome, área de atuação e uma breve síntese das suas principais contribuições. Quando um aluno encontrava um par de cartas, lia o que estava escrito para que os demais também conhecessem aquela personalidade feminina. Percebemos o engajamento dos alunos e muitas dúvidas referentes aos tópicos levantados na oficina. Isso, somado aos relatos que colhemos dos discentes, indica que essa temática ainda é pouco abordada em sala de aula, reforçando a pertinência do trabalho diante da realidade escolar. Além disso, consideramos positivo o uso do lúdico no ensino de História por meio do jogo de cartas que desenvolvemos. Os alunos demonstraram interesse pela proposta e, durante o jogo, tiveram contato com figuras importantes da nossa história. Assim, consideramos que conseguimos atingir nossos objetivos, contribuindo para a implementação da Lei nº 14.986/2024 no contexto escolar. Ao mesmo tempo, percebemos o interesse dos alunos em falar mais sobre questões atuais, como os movimentos "Redpill" e "Tradwives", e por falta de tempo, não pudemos desenvolver tanto essas discussões. Lemos isso como oportunidades a serem consideradas para execuções futuras desta oficina.

Palavras-chave: Feminismo; Lúdico; Ensino de História.