

O jogo “Jenga Mulheres: Seminário” e a construção de jogos analógicos para o ensino de história das mulheres

SOFIA GIGLIO PIRES¹; PATRÍCIA WEIDUSCHADT²

¹*Universidade Federal de Pelotas – s.giglio.pires@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – prweidus@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos analógicos possuem grande potência dentro das escolas (LOPES; BERLIN, 2012), pois, além da ludicidade do jogo aproximar os estudantes da construção do conhecimento e de uma aprendizagem significativa (ANTONI e ZALLA, 2013), são dotados de diversas potencialidades para o ensino de História (LOPES, 2016), elementos que torna-os cada vez mais comuns nas aulas voltadas para o ensino básico uma vez que propõe uma dinâmica para aulas baseada na interação entre os estudantes, atuando como um instrumento ativo de aprendizagem.

No que se refere ao recorte temático estipulado para o jogo apresentado no presente trabalho considerou-se que a construção narrativa histórica é permeada por subjetividades, nas quais se refletem as perspectivas e preconceitos do historiador (CERTEAU, 1982) Assim, ao trabalhar a história das mulheres, busca-se romper com os silenciamento feitos sobre as narrativas das minorias (COLLING; TEDESCHI, 2015), atuando como resposta ao movimento historiográfico centrado na figura dos “grandes homens” (FONSECA, 2006) o qual excluía a participação de determinados grupos da escrita historiográfica. Essa historiografia oficial, além de deixar de lado a pluralidade de experiências da história, por muito tempo inviabilizou as mulheres, negando-lhes o papel de produtoras e sujeitos da história, negligência, esta, que evidencia o desprezo por suas vivências (DO CARMO CLEMENTE, 2024).

Outra questão considerada para essa escolha temática alinha-se aos estudos de gênero no Sul Global, conforme discutido por Connell (2014), que aponta a necessidade de considerar fatores de cunho social como colonialismo, violência, reconhecimento e problemas de inclusão (CONNELL, 2014). Tais elementos relacionam-se à necessidade que o historiador esteja atento ao tempo em que vive e às demandas políticas e sociais que emergem, principalmente considerando o avanço de discursos conservadores que usam o passado para deslegitimar o conhecimento científico e os métodos historiográficos. Esses discursos promovem e simplificam relações sociais complexas e culpabilizam grupos historicamente marginalizados agravando situações de violências, desigualdades e conflitos (ROVAI, 2020).

2. METODOLOGIA

Considerando a necessidade de ponderar e analisar de forma constante as novas abordagens a serem utilizadas no ambiente escolar (FERMIANO, 2005) para o ensino de História, o presente projeto pretende apresentar a construção de um jogo didático analógico voltado para o ensino da história em aulas estruturadas para a educação básica.

O jogo elaborado como ferramenta pedagógica foi desenvolvido no início de 2025 a partir da adaptação do jogo *Jenga*, originalmente comercializado pela empresa Hasbro desde 1983, e tem por finalidade fomentar entre os discentes pesquisas e reflexões críticas acerca de narrativas históricas que evidenciam o protagonismo das mulheres ao longo da história. O jogo didático, denominado “*Jenga Mulheres: Seminário*”, foi concebido, portanto, com a temática voltada para a história das mulheres e com uma narrativa histórica que, estimulada por sua dinâmica de jogabilidade, busca com que os educandos questionem criticamente o papel social atribuído a essas figuras em diferentes períodos históricos, movimentos sociais de luta e resistência e também as influências que podem perceber na sociedade que os cerca.

“*Jenga Mulheres: Seminário*” também tem o intuito de trabalhar os diferentes processos que circulam as exposições orais em seminários escolares como pesquisa, escrita, construção de texto com início, meio e fim, além da relação em trabalho em equipe na qual os estudantes devem socializar suas percepções e compreensões sobre o tema proposto e também dos potenciais ganhos comunicacionais e performativos decorrentes da exposição oral (DO NASCIMENTO e MANZONI, 2019) a qual deve ser realizada para a turma no final do processo de construção do seminário.

Considerando esses aspectos foram selecionadas 108 palavras ou conceitos, sendo cada um registrado nas duas maiores superfícies das 54 peças presentes no jogo, que estivessem intrinsecamente relacionados à trajetória das mulheres na história, tais como: feminismo, igualdade de gênero, revolucionária/revolução, opressão, colonialismo, conquista(s), invisibilidade entre outras.

A dinâmica do jogo foi concebida de forma que pudesse ser aplicado tanto nos anos finais do Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio, considerando diferentes formatos de seminários. Assim, comprehende-se o jogo como uma ferramenta pedagógica lúdica e eficaz na qual os educandos, com a ajuda do professor mediador, são instigados a investigar a atuação das mulheres na história, suas vivências, os diferentes direitos conquistados através de lutas bem como as perpetuações de opressão e invisibilidade problematizando suas representações na historiografia, nos materiais didáticos e nas práticas escolares (CECCON, 2012), relacionando ainda com suas vivências anteriores.

Nesse sentido, ao realizar os processos necessários para a apresentação do seminário ao fim da prática pedagógica, buscando ainda estabelecer conexões entre o maior número possível de palavras ou conceitos presentes nas peças que retirarem (elemento estipulado para os alunos no livro de regras do jogo), os educandos atuam em centralidade no seu próprio processo de ensino aprendizagem, que ocorre de maneira crítica e colaborativa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta nova versão do jogo *Jenga* foram realizadas apenas a adição de novos elementos a sua dinâmica original, que possibilitariam sua utilização como ferramenta pedagógica, considerando que para que essa abordagem seja concebida como relevante, prazerosa e significativa (MARTINS, 2019), apresenta-se a indispensabilidade que o jogo possua objetivos pedagógicos bem definidos (FERMIANO, 2005) uma vez que, caso contrário, sua atuação poderia ser meramente recreativa.

A adição dos novos elementos a dinâmica original do jogo também considerou o ensino da história das mulheres e que os jogos de tabuleiro podem

proporcionar ao ensino de História na educação básica um equilíbrio entre a seriedade inerente à função do educador, na qual busca-se promover a compreensão de processos históricos distintos e complexos, e a ludicidade (GIACOMONI, 2013), bem como o envolvimento dos discentes gerado pelo ato de jogar (MONTEIRO, 2021).

Nesse sentido, o presente estudo comprehende a necessidade de apresentar a dinâmica original do jogo Jenga na qual os jogadores devem iniciar a prática construindo uma torre com as 54 peças disponíveis, dispostas sempre em fileiras de três e alternando os níveis em 90 graus até que as peças acabem. Quando a torre estiver completa com jogadores devem retirar alternadamente uma pedra do meio da torre e posteriormente a inserir na parte superior desta, até que a mesma caia e o jogo se encerre.

Assim, a nova proposta inclui a divisão dos estudantes em equipes adversárias, que devem ser mantidas ao longo de todo o processo de pesquisa e construção do seminário, para então iniciar a prática de “Jenga Mulheres: Seminário”, o qual preserva as regras básicas da versão original, com a inserção de uma nova dinâmica: a cada peça retirada, o estudante deve ler em voz alta o termo inscrito em uma das superfícies maiores, compartilhando-o com os integrantes de seu grupo, e registrá-lo no caderno para que seja feito o processo de construção do seminário relacionando o maior número possível de informações presentes nas peças retiradas pelo grupo durante o jogo. Nessa perspectiva, o professor assume o papel de mediador tanto na condução da prática lúdica quanto na orientação dos seminários, intervindo pontualmente quando necessário, mas priorizando a autonomia e protagonismo dos educandos (FREIRE, 1996).

4. CONCLUSÕES

Embora o jogo ainda não tenha sido efetivamente aplicado em aulas voltadas para o ensino básico comprehende-se que o mesmo, quando ligado a outros materiais didáticos - como aulas expositivas dialogadas e debates, por exemplo - cumpre as demandas necessárias para funcionar como uma ferramenta pedagógica eficaz. Assim, pretende-se disponibilizar o jogo na íntegra de forma online para que professores possam utilizá-lo em suas aulas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTONI, Edson ; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (orgs.). *Jogos e ensino de História*. 1. ed., 2. reimpr. Porto Alegre: Evangraf, 2013. v. 1, p. 147-165.
- CECCON, Cláudios et al. *A vida e a escola da vida*. Petrópolis: Vozes, 2012.
- CERTEAU, Michel. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.
- COLLING, Ana Maria; TEDESCHI, Losandro Antonio. O ensino de história e os estudos de gênero na historiografia brasileira. *História e Perspectivas*, Uberlândia, n. 53, p. 295-314, jan./jun. 2015.
- CONNELL, Raewyn. Questões de gênero e justiça social. *Século XXI: Revista de Ciências Sociais*, v. 4, n. 2, p. 11-34, 2014.
- DO CARMO CLEMENTE, Ana Clara. Intersecções necessárias: teoria da história, história das mulheres e ensino de história. *Cadernos de InterPesquisas*, v. 2, p. 294-319, 2024.

- DO NASCIMENTO, Décio Dantas; MANZONI, Rosa Maria. O ensino do seminário na educação básica: uma proposta de reconfiguração. 2019.
- FERMIANO, Maria Aparecida Belintane. O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História. *História Hoje*, ANPUH, v. 3, n. 7, 2005.
- FONSECA, Thaís Nivia de Lima. *História e ensino de História*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o ensino de História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (orgs.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- LOPES, André Pereira Leme.; BERLIM, Renato. Dados e cartas na escola: o potencial pedagógico dos jogos não-eletrônicos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES, 11., 2012, Brasília. *Anais*.... Brasília: [s.n.], 2012. p. 172-175. In: COSTA, Lucas V.; GIACOMONI, Marcello P.; CUNHA, Maurício C.; OLIVEIRA, Paulo H. P. *História & Ensino*, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374-399, jan./jun. 2020.
- LOPES, Lucas Roberto Soares. *Jogando com a crítica histórica: as novas tecnologias e o desenvolvimento de os revoltosos*. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- MARTINS, Daniel de Sant'anna et al. Tabuleiro com História: uma abordagem de aprendizagem baseada em jogos com aprendizagem tangencial. *Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, 2019.
- MONTEIRO, Claudia. Jogos no ensino de história: experiências do projeto residência pedagógica de História da UNIOESTE/PR. In: ANPUH-Brasil: XXXI Simpósio Nacional de História, 2021, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: ANPUH, 2021.
- ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira. História pública: um desafio democrático aos historiadores. In: REIS, Tiago Siqueira et al. *Coleção História do Tempo Presente*. v. 2, 2020.