

ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE UMA ATIVIDADE LÚDICA SOBRE FEMINISMO ATRAVÉS DO PIBID

Marino Medeiros Afonso Duarte ¹

Isadora Rodrigues de Duarte ²

Marcus Vinicius Spolle ³

RESUMO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) permite que novas estratégias de abordagens educacionais sejam desenvolvidas, enriquecendo o processo de formação dos pibidianos e produzindo novas formas de ensinar sobre diversos temas. O objetivo deste artigo é relatar a experiência dos pibidianos do curso de Licenciatura em Ciências Sociais da UFPEL com a elaboração e aplicação em sala de aula de um jogo didático sobre as ondas do feminismo. Utilizando como base Gênero, a História de um Conceito de Adriana Piscitelli, os pibidianos elaboraram um simples jogo de combinação de cartas, que ao mesmo tempo, ensina sobre a trajetória histórica do feminismo e estimula uma análise crítica das situações vividas pelas mulheres em sociedades patriarcais. Um jogo que une o abstrato, o teórico, com o histórico e exemplos concretos de situações vividas por diversas mulheres ao longo da história. Tanto meninos quanto meninas, de duas turmas de primeiro ano do ensino médio, na escola pelotense Dom João Braga, participaram da atividade proposta. Os pibidianos observaram que, uma vez que o interesse em relacionar as situações com as ondas e conceitos tomava conta, os estudantes ficavam menos interessados em competir entre si, em quanto pontos cada grupo tinha ou quais as exatas regras da competição, e mais interessados em discutir qual conceito aplicar para a análise de qual situação, e em qual período histórico a situação teria se passado. O aspecto competitivo do jogo acabou ficando esquecido e o aspecto colaborativo foi o mais utilizado pelos estudantes. A atividade foi um sucesso na medida em que engajou os estudantes e despertou interesse pelo tema feminismo. Isso mostrou que mesmo quando uma atividade não sai exatamente como o planejado pelos pibidianos, ela ainda pode gerar resultados positivos se despertar o interesse dos estudantes em engajar com os temas propostos.

Palavras-chave: Feminismo, PIBID, Transposição Didática.

¹Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, marino.duarte@ufpel.edu.br;

²Mestranda do Curso de Ciência Política da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, isadoraduarte.ufpel@gmail.com;

³ Coordenador do núcleo de Ciências Sociais do PIBID da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, sociomarcus@yahoo.com.br;

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001



INTRODUÇÃO

Feminismo é um tema complexo de ser abordado em sala de aula, principalmente no ensino médio, em que os alunos são, em sua maioria, adolescentes, fase em que a identidade de gênero está ainda em formação. As recentes cruzadas contra os estudos de gênero, ataques políticos aos direitos das mulheres e os movimentos de ódio a mulheres e pessoas trans são parte da complexidade de se abordar o tema. Apesar da complexidade do tema, a sociologia tem estudado as diferentes correntes feministas existentes, as múltiplas perspectivas de autoras sobre as mesmas questões.

“[...] o conhecimento acadêmico não é nada mais do que o conhecimento utilizado, tanto para a produção de novos conhecimentos como para organização do conhecimento recém-produzido em um conjunto teórico coerente. Assim, o ensino é confrontado com um problema permanente. O conhecimento a ser ensinado, e cada “pedaço” de conhecimento que compreende, existe apenas em contextos que não podem ser fielmente reproduzidos dentro da escola.” (Chevellard, 2013, p.12)

Com essas questões em mente, os pibidianos buscaram criar uma atividade lúdica que apresente o tema de forma acessível e interessante aos alunos do ensino médio e instigue a reflexão e curiosidade em relação ao tema feminismo. O texto de Adriana Piscitelli (2009): *Gênero, a História de um Conceito*; foi escolhido como base para a elaboração da atividade por apresentar conceitos e contexto histórico em conjunto, organizando a trajetória do feminismo em ondas, uma forma menos complicada de apresentar aos alunos que a organização em correntes.

A atividade escolhida foi um jogo com cartas que traziam as três ondas do feminismo, seis conceitos e seis situações hipotéticas, onde os alunos, organizados em grupos, teriam de formar combinações de onda, conceito e situação, para marcar pontos para seu grupo. As combinações precisavam fazer sentido e serem justificadas pelos alunos para que o grupo marcasse pontos. A ideia era usar a competição como estímulo para que os alunos se aprofundassem e refletissem sobre o tema feminismo, seus conceitos e como esses conceitos podem ser usados para analisar o mundo.

Quando a atividade foi aplicada os alunos se mostraram mais interessados em explorar as diferentes combinações possíveis que em competir um com os outros. Conforme as discussões sobre ondas, conceitos e situações iam avançando a competição ia sendo esquecida. Ao final da aula os pontos não haviam sido marcados, e as regras do jogo não estavam mais sendo seguidas, mas o interesse no tema foi despertado e os alunos estavam engajados em discussões e reflexões sobre os conceitos feministas e situações do cotidiano feminino que o jogo apresenta.



METODOLOGIA

Este é um trabalho de abordagem qualitativa, que se baseia majoritariamente em relatos de experiência, tendo por objetivo converter a narrativa da experiência empírica em objeto de conhecimento, através de análise crítica, teórica e metodológica dos fatos (Mussi; Flores; Almeida, 2021). A investigação e a coleta de dados originaram-se das vivências práticas dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Para a sistematização desta experiência, adotou-se a observação participante como principal instrumento metodológico, o que permitiu aos pibidianos atuar não apenas como mediadores da atividade, mas também como observadores ativos do comportamento, das interações e do nível de engajamento dos estudantes.

A intervenção pedagógica foi desenvolvida no Colégio Estadual Dom João Braga, instituição pública da rede estadual de ensino, localizada na região central do município de Pelotas, no Rio Grande do Sul. A escola atende a uma comunidade escolar diversificada, oferecendo turmas de Ensino Fundamental, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Como instituição parceira da UFPel, o colégio configura-se como um importante campo de estágio e atuação para o PIBID. Esse ambiente escolar proporcionou o cenário ideal para a imersão dos licenciandos na realidade da educação básica, permitindo a aplicação do jogo didático com turmas do 1º ano do Ensino Médio, etapa em que o desenvolvimento do senso crítico e o debate sobre temáticas sociais e históricas, como o feminismo, tornam-se essenciais.

A atividade foi realizada com duas turmas do 1º ano do Ensino Médio, compostas por uma média de 15 estudantes cada, com idades variando entre 15 e 18 anos. A aplicação do recurso didático transcorreu no período de uma aula de 45 minutos para cada turma, sendo a dinâmica estruturada em dois momentos distintos: os primeiros 15 minutos foram dedicados à explanação das regras e à contextualização teórica básica necessária, enquanto os 30 minutos finais foram destinados à execução prática do jogo e às interações entre os grupos. Cada turma foi dividida em dois grupos, com a intenção inicial de que disputassem entre si.

A elaboração do jogo didático foi resultado de um processo colaborativo e contínuo, estruturado a partir de reuniões semanais entre os bolsistas do PIBID e a coordenação do projeto, entre os meses de setembro e novembro de 2025. Durante os encontros de planejamento, a escolha do tema central da atividade se deu a partir da realidade da escola:



através de demandas e diagnósticos apresentados pela professora supervisora do núcleo. Inserida no cotidiano da instituição de ensino e em contato diário com as turmas, a docente identificou a necessidade de abordar o assunto de maneira mais dinâmica, orientando os PIBIDIANOS na construção de uma proposta que dialogasse diretamente com as necessidades, dúvidas e vivências dos estudantes da escola.

Após a definição do tema a ser abordado, os integrantes do PIBID realizaram uma revisão bibliográfica com intuito de selecionar o referencial teórico mais adequado para embasar a construção da atividade. Nesse processo, optou-se pela utilização do texto “Gênero: a história de um conceito”, de Adriana Piscitelli (2009), como principal fio condutor do recurso pedagógico. A escolha da obra justificou-se por sua clareza didática em fornecer uma noção teórica geral e um panorama histórico sobre as diferentes ondas e desdobramentos do movimento feminista. Esse embasamento inicial foi fundamental para estruturar a lógica do jogo, permitindo que os licenciandos compreendessem aspectos do tema antes de transporem essa complexidade conceitual para as cartas do jogo, no formato lúdico proposto.

Definido o escopo teórico e a mecânica da atividade, a confecção dos materiais do jogo mesclou o uso de recursos artesanais e ferramentas digitais. O tabuleiro principal foi construído de maneira criativa e acessível, utilizando como base estruturas de papelão coloridas com tinta guache, conferindo um aspecto visual atrativo e lúdico para a intervenção. Já o baralho, peça central da dinâmica que combina teoria e prática, exigiu um acabamento mais padronizado. As cartas, que apresentavam os conceitos de autoras referência nos estudos de gênero e os exemplos de situações concretas vividas pelas mulheres, foram primeiramente produzidas em formato digital e, sem seguida, impressas em papel cartão. Essa escolha de material visou garantir melhor nitidez para a leitura e maior durabilidade às cartas, necessária devido ao constante manuseio dos alunos durante a partida do jogo.

A operacionalização do jogo ocorreu mediante a entrega de um tabuleiro e um baralho de cartas para cada grupo. O tabuleiro foi estruturado com três campos específicos de preenchimento, destinados ao encaixe de uma carta de “situação”, uma de “conceito” e uma de “onda do feminismo”. O baralho era composto por cartas que descreviam situações práticas do cotidiano feminino, conceitos teóricos estruturantes (ex.: patriarcado, gênero etc.) e as três ondas históricas do movimento. O objetivo central da dinâmica era que os estudantes realizassem o exercício de correlação, identificando em qual onda e sob qual conceito teórico cada exemplo prático de vivência feminina se enquadrava, estimulando a síntese entre a teoria e a realidade histórica.



REFERENCIAL TEÓRICO

A base teórica deste trabalho sustenta-se, primeiramente, no conceito de transposição didática proposto por Yves Chevallard (2013). Este processo é essencial para o ensino de Sociologia, pois investiga como o "saber sábio", conhecimento complexo produzido na academia, é selecionado, simplificado e transformado em "saber ensinado" para que seja assimilado por alunos da educação básica. No contexto do PIBID, essa transposição não é apenas uma simplificação de conteúdos, mas uma recontextualização que busca tornar a ciência social uma ferramenta viva. Ao enfrentar o desafio de ensinar temas densos em tempos reduzidos de aula, os licenciandos atuam como mediadores que traduzem a abstração sociológica em uma linguagem que dialoga com a realidade dos estudantes do ensino médio.

Em segundo lugar, o aporte conceitual sobre gênero e as ondas do feminismo ancoram-se na obra de Adriana Piscitelli (2009), que oferece uma síntese histórica fundamental para a compreensão das lutas das mulheres. A utilização da "metáfora das ondas" funciona como um organizador prévio que permite aos alunos situar diferentes demandas, desde os direitos civis e o sufrágio no século XIX até as discussões contemporâneas sobre interseccionalidade, corpo e autonomia. Esse referencial é crucial para desmistificar o feminismo em sala de aula, apresentando-o não como um bloco ideológico homogêneo, mas como um movimento plural e histórico que questiona as estruturas do patriarcado e as desigualdades de gênero que perpassam as instituições sociais e o cotidiano.

Ainda, o artigo fundamenta-se no valor da ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem. A utilização de jogos didáticos no ensino médio é amparada pela ideia de que o lúdico promove o engajamento cognitivo e a construção coletiva do conhecimento (Kishimoto, 2011). Ao retirar o foco da memorização passiva e colocá-lo na resolução de problemas e na correlação de conceitos com situações práticas, a atividade lúdica transforma o ambiente de sala de aula. Como observado no relato, o jogo permite que a competição inicial dê lugar à colaboração, facilitando um aprendizado significativo onde os conceitos de sociologia deixam de ser abstrações e passam a ser ferramentas de interpretação da própria realidade dos estudantes.

A partir deste referencial teórico, buscou-se a articulação com a função social da Sociologia no Ensino Médio, que visa desenvolver o que C. Wright Mills chama de "imaginação sociológica", onde tal conceito

capacita seu possuidor a compreender o cenário histórico mais amplo, em termos de seu significado para a vida interior e para a carreira exterior de variados indivíduos. Permite-lhe levar em conta como os indivíduos, na agitação de sua experiência



cotidiana, adquirem frequentemente uma consciência falsa de suas posições sociais (MILLS, 1982, p. 11).

O objetivo da disciplina não é formar cientistas sociais em treinamento, mas habilitar o jovem a perceber que suas vivências individuais estão conectadas a processos históricos e estruturas sociais mais amplas. Ao propor uma atividade que utiliza situações cotidianas para discutir conceitos teóricos, o projeto reafirma a importância de uma educação que forneça ferramentas para o exercício da cidadania e para uma leitura crítica da realidade. Assim, o referencial teórico elencado une a didática, a história do movimento feminista e a prática docente para demonstrar que o ensino de sociologia é mais eficaz quando consegue conectar o rigor dos conceitos acadêmicos com o universo de vida dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudantes tiveram um pouco de dificuldade no início, incertos sobre como combinar as cartas, o tempo todo eles se voltavam para os pibidianos para saber o que era permitido. Os pibidianos incentivavam eles a testar combinações, a justificar por que combinaram as cartas do jeito que fizeram e ofereciam sugestões quando uma combinação não se encaixava, além de explicar por quê o encaixe não se dava.

Figura 1 - Estudantes da turma do 1º ano do E.M. utilizando o recurso pedagógico proposto.



Fonte: os autores (2025).



Houve vezes em que o encaixe não se dava por uma limitação técnica do jogo. Ele foi projetado para que cada conceito tivesse seu par de situação, e cada onda tivesse dois pares de situação-conceito associados a ela. Na primeira turma um dos dois grupos combinou o conceito patriarcado com uma situação que não tinha sido pensada para ser par desse conceito, mas os pibidianos validaram a combinação mesmo assim, ainda que desorganizado a lógica inicial do jogo, pois o raciocínio do grupo de alunos para a combinação estava correta.

As experimentações, questões e discussões dos alunos acabaram se estendendo durante a aula, isso descarrilhou o jogo, os estudantes pararam de puxar as cartas em turnos e ficaram mais interessados em descobrir quais combinações eram possíveis do que em competir.

Figura 2 - O tabuleiro, as cartas e uma das combinações possíveis.



Fonte: os autores (2025).

O jogo poderia ter sido colocado nos trilhos novamente, mas os pibidianos escolheram não interromper a experimentação dos alunos com o jogo para fazer com que eles jogassem “do modo correto”. O mais importante era despertar a curiosidade e interesse dos alunos, e esse objetivo foi atingido. Eles ficaram interessados no tema, comentaram as situações, perguntaram mais sobre as ondas e os conceitos. A atividade estava sendo um sucesso mesmo com o jogo não funcionando da forma planejada. Os alunos se apropriaram do jogo a maneira deles e os pibidianos não impediram, incentivaram, respondendo as curiosidades que iam surgindo para além do que as cartas diziam.



Apesar do jogo ter gerado bastante interesse na primeira turma, ele não capturou a atenção de toda a segunda turma da mesma forma. Os alunos foram se dispersando e a aula terminou com apenas um pequeno grupo de meninas de fato interessadas em jogar.

O maior problema que os pibidianos encontraram ao aplicar a atividade em ambas as turmas foi o tempo. Apenas um período de 45 minutos com cada turma não foi o suficiente. Os alunos queriam continuar a atividade quando o sinal tocou. Mais tempo teria permitido aos pibidianos aproveitar melhor o interesse dos alunos para disponibilizar mais informações sobre os conceitos e ondas, e permitir que os alunos pensassem sobre mais situações cotidianas que as mulheres vivem e as formas que o patriarcado se manifesta nas relações sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os alunos se interessam mais pelos conceitos que estão aprendendo se tiverem oportunidades práticas de aplicá-los. Atividades lúdicas que estimulem a formação de conexões entre teórico, histórico e prático fazem com que os estudantes exercitem a capacidade de formar essas conexões e estimula o interesse deles no tema trabalhado. É preciso dar oportunidade aos estudantes de utilizar o conhecimento sendo apresentado a eles para além de obter uma boa nota em uma avaliação. Estudantes não são cientistas sociais em treinamento, mas eles se beneficiam de um olhar crítico sobre a realidade em que vivem e a habilidade de utilizar conhecimento adquirido para formular e articular suas próprias ideias.

Feminismo é um tema complexo de ser abordado devido tanto a onda conservadora na sociedade quanto a vastidão de correntes e perspectivas, porém é papel da escola trabalhar com os alunos valores sociais que fortaleçam a igualdade, o respeito e a inclusão de gênero. Mais relevante que inundar os alunos com o máximo de conceitos e perspectivas possíveis, é prepara-los para encontrar mais sobre o tema no futuro. O tempo em sala de aula é curto, a disciplina de sociologia, ofertada de maneira reduzida nas grades do ensino básico, precisa focar no que é considerado essencial e habilitar os estudantes a se aprofundarem nos temas eles mesmos.

Este artigo focou mais no relato da experiência em sala de aula com a atividade que no desenvolvimento do jogo em si. Isso se deve a percepção que os pibidianos obtiveram com as turmas, de que independente do recurso didático pedagógico utilizado, seja um filme, jogo, documentário ou imagens, o importante é mobilizar algo que seja o estopim da discussão. Diferentes turmas vão precisar de diferentes estopins. Na primeira turma o jogo gerou



interesse geral, na segunda o interesse já não foi tão intenso. Uma análise mais profunda entre o perfil da turma e a atividade aplicada pode vir a revelar melhor o que seria um bom estímulo para discussões sobre feminismo entre diferentes perfis de alunos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID.

REFERÊNCIAS

CHEVALLARD, Y. Sobre A Teoria Da Transposição Didática: Algumas Considerações Introdutórias. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, [s.l.] v.2, n.3, p.1-14, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MILLS, Charles Wright. **A imaginação sociológica**. Tradução de Waltensir Dutra. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

MUSSI, Ricardo Fraklin de Freitas; FLORES, Fabio Fernandes; ALMEIDA, Cláudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60–77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/praxis/article/view/9010>.

PISCITELLI, Adriana. Gênero: a história de um conceito. In: ALMEIDA, Heloisa Buarque de; SZWAKO, José Eduardo (org.). **Diferenças, igualdade**. 1. ed. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2009. p. 116-150.

