



II Congresso de Educação e Práticas Escolares

VOZES FEMININAS: UM JOGO DE CARTAS PARA TRABALHAR O PROTAGONISMO DA MULHER

DOI: 10.56579/eduinterpe.v2i1.3525

Edna Andrezza Montenegro Cruz¹

¹ Professora de Inglês da Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza (SME – Fortaleza). E-mail: ednaandrezza.montenegro@educacao.fortaleza.ce.gov.br

RESUMO: Este trabalho foi motivado pela Lei nº 14.986, que promove abordagens pautadas em experiências e perspectivas femininas nos conteúdos curriculares da Educação Básica. A referida legislação é um marco na educação brasileira ao buscar reparar desigualdades históricas a partir da promoção da equidade de gênero e da prevenção de preconceitos e estereótipos. A pesquisa foi desenvolvida por estudantes de uma escola pública de Fortaleza (CE), com o objetivo de publicizar nomes femininos relevantes para a construção da História do Brasil e do mundo. A primeira etapa consistiu em uma reunião para exposição e sensibilização da proposta. Em seguida, a professora e os estudantes elaboraram uma pesquisa quantitativa aplicada a 211 alunos matriculados na instituição. O objetivo foi investigar a frequência com que mulheres eram mencionadas como protagonistas de avanços significativos em áreas como Esportes, Cultura e Ciências. Dos entrevistados, mais de 88% destacaram o protagonismo masculino em conquistas históricas, ao passo que apenas 11,45% apontou o destaque feminino. Os resultados obtidos indicam a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem e ampliem a visibilidade das contribuições femininas na construção do conhecimento histórico e social. Por esse motivo, o grupo propôs a criação de um jogo cooperativo que promovesse personalidades femininas notáveis. Para isso, a turma realizou um estudo biográfico e selecionou 30 nomes a serem adicionados à primeira versão do jogo. Finalmente, o trabalho, bem como o produto desenvolvido, foi apresentado na Feira de Ciências da escola. Desse modo, esta pesquisa buscou evidenciar a importância de estudar e debater, no contexto escolar, as contribuições sociais protagonizadas por mulheres. A produção do jogo apresentou-se como uma ferramenta lúdica para esse propósito, favorecendo a curiosidade e o interesse dos estudantes.

Palavras-chave: Educação Básica; Gênero; Metodologias ativas; Práticas Escolares; Jogo Didático.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 14.986, de 25 de setembro de 2024. Dispõe sobre a mudança na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir a obrigatoriedade de abordagens fundamentadas nas experiências e nas perspectivas femininas nos conteúdos curriculares do ensino fundamental e médio; e institui a Semana de Valorização de Mulheres que Fizeram História no âmbito das escolas de educação básica do País. *Diário Oficial da União*: Seção 1, p. 3, Brasília, DF, 26 set. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/14986.htm. Acesso em: 20 fev. 2026.

NOFFS, Neide de Aquino; SANTOS, Sidnei da Silva. O desenvolvimento das metodologias ativas na educação básica e os paradigmas pedagógicos educacionais. *Revista e-Curriculum*, São Paulo, v. 17, n. 4, p. 1837-1854, 2019. Disponível em: endereço eletrônico. Acesso em: 20 fev. 2026.



II Congresso de Educação e Práticas Escolares

RODRIGUES, Lillian; CUSTODIO, Vagner; SIMÃO, Lidiane. Uma experiência formativa na residência pedagógica: representação histórica feminina negra em um jogo de cartas. *Revista online de Política e Gestão Educacional*, Araraquara, v. 24, n. esp. 3, p. 1765–1779, 2020. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/14278>. Acesso em: 19 fev. 2026.

SANTOS, Débora Caren Bandeira dos. *Lei nº 14.986/2024 e educação: impacto no ensino de história das mulheres*. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024. Disponível em: endereço eletrônico. Acesso em: 19 fev. 2026.