



XV EGEM - Encontro Gaúcho de Educação Matemática

Matemática em Rede: conectando desafios e inovações

17 a 19 de setembro - UNIPAMPA - Bagé/RS

SUFFRAGETTO: o jogo que retrata as lutas das mulheres britânicas

Guilhermy Fanfa dos Santos¹

Bruna Luiza Gomes Serratti²

Leandra Anversa Fioreze³

Ivana Lima Lucchesi⁴

Eixo: 03 – Cultura, Etnomatemática, História da Matemática e Educação Matemática

Modalidade: Mostra Didática

Categoria: Aluno de Graduação

RESUMO: O jogo Suffragetto, criado pela União Social e Política das Mulheres Britânicas no século XX em Londres, arrecadava fundos para o movimento sufragista. O subgrupo “O Lúdico e a Aprendizagem com Jogos” do MathemaTIC da UFRGS desenvolveu material pedagógico incluindo orientações e um vídeo. O objetivo do jogo é desenvolver pensamento estratégico e lógico e valorizar os direitos das mulheres. O jogo é indicado para o ensino fundamental e ensino médio.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro; Educação Matemática; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

O jogo de tabuleiro Suffragetto surgiu em meados do século XX, em Londres. Desenvolvido pela União Social e Política das Mulheres Britânicas em sua luta pelo direito ao voto, tinha o intuito de auxiliar na arrecadação de fundos para manter o movimento das mulheres operante (BBC Arts, 2018). Ademais, o jogo ilustra a realidade vivida à época pelas mulheres,

¹Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. E-mail: guilhermyfs@gmail.com

²Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. E-mail: brunaserratti@gmail.com

³Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Email: leandra.fioreze@gmail.com

⁴Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Email: ivanaufrgs@gmail.com

pois ao serem capturadas, eram levadas para a prisão, enquanto que os policiais quando desarmados eram levados para o hospital.

Sérgio Nesteriuk Gallo (2007) sugere que os jogos dependem significativamente da cultura em que são praticados, e os jogos preferidos por uma cultura em um determinado período podem refletir suas características morais e intelectuais. Dessa forma, jogos são tanto fatores quanto imagens de cultura, coincidindo com os impulsos primários da mesma.

O jogo pedagógico Sulfragetto, apresentado neste artigo, foi desenvolvido pelos integrantes do subgrupo de extensão “O Lúdico e a Aprendizagem com Jogos” pertencente ao projeto de pesquisa e extensão Investigar o aprender Matemática por meios e formas da Cultura e Tecnologia Digital – MathemaTIC. O projeto MathemaTIC, com metodologia de pesquisa qualitativa, tem como objetivo oportunizar a acadêmicos do Curso de Licenciatura em Matemática, mestrandos em Educação Matemática e/ou professores que atuam nas escolas e universidades à participação em pesquisas, refletindo e investigando o “aprender matemática” e a própria prática do professor. Uma das finalidades do subgrupo de extensão é desenvolver materiais de apoio pedagógico que estabeleçam relações com o ensino da matemática. Os materiais desenvolvidos abrangem orientações escritas e disponibilizadas em pdf, destinadas a estudantes e professores, e vídeo explicativo do jogo, disponível no site do grupo MathemaTIC na aba extensão. Essa coletânea de materiais tem o objetivo de contribuir para as formas de abordar os conteúdos de matemática de forma lúdica na Educação Básica.

O foco deste trabalho é apresentar um dos materiais pedagógicos construídos pelo subgrupo: o “Suffragetto”, composto por três elementos principais: orientações para o estudante, que incluem a origem, o objetivo, os materiais e as regras do jogo; orientações metodológicas para o professor, que além das informações presentes no material do estudante, incluem objetivos de aprendizagem, indicação do nível de ensino ao qual o jogo se destina, conteúdos abordados e o tempo estimado para a atividade, além de possíveis questionamentos que podem ser feitos pelo professor para estimular o pensamento matemático e crítico dos alunos; e um vídeo explicativo do Suffragetto, que apresenta a origem, os materiais, as regras e uma simulação do jogo. Esses materiais visam apoiar tanto estudantes quanto professores, facilitando a integração do jogo no processo de ensino-aprendizagem de matemática de forma envolvente e significativa.

APRESENTAÇÃO DO JOGO

O jogo é composto por 42 peças (verdes e pretas), sendo 16 peças simples circulares de cada cor, onde as verdes representam as sufragistas e as pretas representam os policiais; 5 peças

losangulares de cada cor, onde as verdes representam as líderes do movimento sufragista e as pretas representam os inspetores da polícia; um tabuleiro do Suffragetto e material para anotações.

O jogo começa com cada jogador posicionando suas 21 peças no tabuleiro conforme figura 1. As peças grandes deverão ser posicionadas no centro da primeira linha e nas pontas da primeira e da segunda linha.

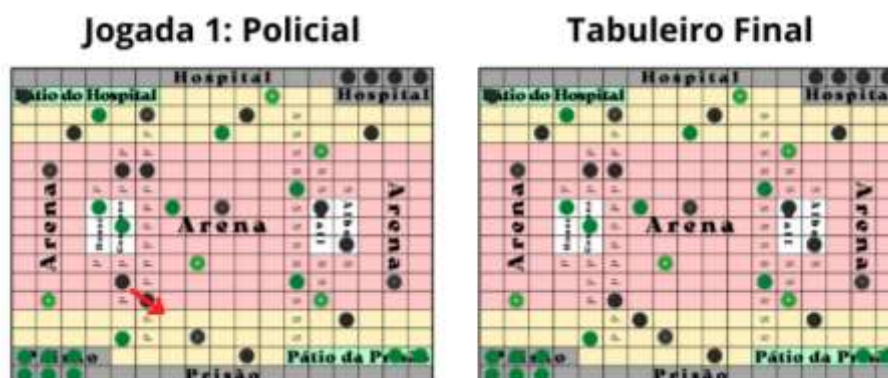
Figura 1 - Tabuleiro do Suffragetto



Fonte: Criação dos Autores

O objetivo é mover as peças alternadamente para ocupar espaços vazios e capturar as peças do adversário, até que as Sufragistas (peças verdes) tomem posse da *House of Common* e os policiais (peças pretas) tomem posse do *Albert Hall*. As peças pequenas movem-se apenas diagonalmente, enquanto as grandes têm liberdade de movimento em qualquer direção. Há opções de saltos para os jogadores se movimentarem com maior velocidade pelo tabuleiro, que ocorre quando o jogador saltar sobre a própria peça, conforme figura 2.

Figura 2 - Movimentação das peças no jogo Suffragetto



Para realizar a captura, o jogador deverá saltar sobre uma peça adversária na região da arena do tabuleiro, marcada em rosa. Entretanto, para prender ou desarmar deve-se ser respeitada a seguinte regra: peças pequenas podem prender/ desarmar apenas peças pequenas, mas as peças grandes podem prender/desarmar qualquer peça do tabuleiro. Também é possível fazer prisões/desarmes múltiplos, basta que a próxima peça esteja nas condições para captura, conforme figura 3. Dessa forma, as sufragistas (peças verdes pequenas) capturam policiais (peças pretas pequenas), as líderes sufragistas (peças verdes grandes) capturam policiais e inspetores (peças grandes pretas), enviando-os para o hospital (região cinza do tabuleiro), enquanto os policiais capturam as sufragistas, os inspetores capturam as sufragistas e líderes, mandando-as para a prisão (região cinza do tabuleiro).

Quando a prisão ou o hospital acumularem 12 ou mais peças, qualquer jogador poderá solicitar uma troca de até 6 peças adversárias por peças equivalentes. As trocas ocorrem entre peças pequenas ou grandes, retornando as peças trocadas aos pátios correspondentes. As trocas permitem que os jogadores recuperem peças valiosas a fim de reequilibrar o jogo após perdas significativas.

Em resumo, o jogo combina elementos de estratégia com a oportunidade de desenvolver estratégias envolvendo os peões representando as sufragistas e os policiais, em que cada ação tomada no tabuleiro repercute em inferências e tomadas de decisões de ambos os lados. Criando um ambiente onde os jogadores exploram e aprimoram suas habilidades estratégicas e de lógica, e que envolve competitividade e rememora as lutas traçadas pelas sufragistas. Além disso, contribui para o debate de assuntos relacionados às questões de gênero, como a representatividade, a visibilidade e a diversidade.

OBJETIVO PEDAGÓGICO

O objetivo pedagógico é desenvolver o pensamento estratégico, o pensamento inferencial e o raciocínio lógico, recomendado para estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Além disso, busca-se com o contexto histórico da criação do jogo possibilitar a emergência de discussões em sala de aula sobre os direitos das mulheres a partir das lutas travadas à época. Em relação ao objetivo do jogo, o propósito é que as Sufragistas (peças verdes) tomem posse da *House of Common* e os policiais (peças pretas) tomem posse do *Albert Hall*,

posicionando seis peças na base do adversário. Também é possível vencer o jogo capturando todas as peças adversárias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo Suffragetto como recurso pedagógico possibilita o desenvolvimento do pensamento estratégico e do raciocínio lógico, cria possibilidades de expandir o diálogo abrangendo as questões de gênero nas aulas de matemática. Nesse sentido, por meio do seu caráter lúdico e do diálogo é possível contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes a fim de conscientizá-los acerca dos direitos das mulheres a partir das lutas enfrentadas durante o sufrágio feminino. Assim, o jogo pode tornar as aulas de matemática mais dinâmicas e críticas, se afastando da ideia de que a matemática nada tem a ver com os problemas oriundos das questões de gênero.

REFERÊNCIAS

BBC ARTS (comp.). **Suffragetto**: how a board game helped women win the vote. How a board game helped women win the vote. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/357SSJgb2BQk3TvMQDbTzf3/suffragetto-how-a-board-game-helped-women-win-the-vote>>. Acesso em: 27 jun. 2024.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. São Paulo: Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Puc-SP, 2007 (Tese de Doutorado)

LUDOSOFIA (comp.). **Suffragetto e os direitos femininos**. 2018. Disponível em: <<https://ludosofia.com.br/arqueologia/suffragetto-um-jogo-secular-sobre-os-direitos-femininos>>. Acesso em: 23 set. 2021.