

O jogo de damas como instrumento de metodologia ativa

ELIANE MARIA AMARO¹
ADRIANO RODRIGUES²

Integrar a prática pedagógica às metodologias ativas favorece o desenvolvimento de uma postura ativa dos estudantes no cotidiano da sala de aula e no contexto escolar. Isso porque “metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida” (BACICH, 2018, p. 15). Desse modo, a aprendizagem passa a ser potencializada de forma personalizada, englobando múltiplos espaços escolares formais e não formais, bem como compartilhando técnicas, recursos, experiências e situações que envolvem o estudante na construção do seu conhecimento e na busca por soluções e respostas para as suas diferentes curiosidades. Essa sistematização torna a aprendizagem significativa.

É neste sentido que esse relato tem a intenção de apresentar a atividade desenvolvida com as turmas de 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Franciscana Imaculada Conceição – Dourados/MS, em que se utilizou o jogo de damas como um instrumento de exercício intelectual,

que visa ao fortalecimento da aprendizagem do aluno, tornando-o agente ativo no processo de construção de habilidades gerais e específicas que integram a proposta curricular. A aprendizagem aliada ao lúdico e desenvolvida por meio de metodologias ativas fez emergir resultados qualitativos, centrado na perspectiva de protagonismo dos estudantes.

O jogo de damas constitui uma distração sadia, que conduz o adolescente ao exercício intelectual que vai para além do entretenimento, ou seja, desenvolve inteligências múltiplas, como memória, reflexão, raciocínio lógico, linguística, lógico matemática, visão espacial, atenção, percepção, criatividade, bem como estimula princípios e valores éticos morais, como a prudência, o bom senso, a paciência, a disciplina, o respeito, o autocontrole e a autoconfiança. Todas essas características de inteligências múltiplas contribuem para os estudos e as aprendizagens que exigem concentração e resolução de problemas complexos. É uma prática que prende a atenção, exige concentração e reflexão do estudante, além de rapidez no raciocínio. Assim, essa atividade lúdica foi desenvolvida com a finalidade de promover a aprendizagem e o trabalho em equipe, fortalecendo os conteúdos apreendidos em vista do desenvolvimento do protagonismo estudantil, com base nos princípios franciscanos (SCALIFRA-ZN, p. 38-42) de justiça, conduta ética e promoção da paz.

¹ Mestre em Educação pela UFGD – Universidade Federal da Grande Dourados. Graduada em Pedagogia pela UFMS – Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Especialista em Educação Infantil, Educação Especial e Gestão Escolar. Supervisora Pedagógica da Escola Franciscana Imaculada Conceição – Dourados/MS.

² Graduado em Filosofia pela UCDB – Universidade Católica Dom Bosco. Graduado em História pela UFGD – Universidade Federal da Grande Dourados. Professor de História, Filosofia e Ciências Sociais na Escola Franciscana Imaculada Conceição – Dourados/MS.



DINÂMICA DE PERGUNTAS DO JOGO DE DAMAS | ESCOLA FRANCISCANA IMACULADA CONCEIÇÃO - DOURADOS/MS

Sobre este saber, Rodrigues (2001) destaca que a educação deve ser entendida como um processo integral da formação humana, orientado para a liberdade, a solidariedade, a autonomia, a ética, o reconhecimento da individualidade do outro e a responsabilidade, com vistas à coexistência no mundo da cultura.

Nesse sentido, faz-se necessário o uso de atividades lúdicas para o desenvolvimento das humanidades, a fim de promover uma ação educativa, cujo objetivo é preparar os indivíduos para assumirem papéis sociais relacionados à vida coletiva, ao trabalho, ao comportamento justo na vida pública e ao uso adequado e responsável de conhecimentos e habilidades disponíveis no tempo e nos espaços em que a vida dos indivíduos se realiza. Visando atender a esses aspectos, desdobra-se o conjunto das ações educativas a serem desempenhadas pelos sujeitos educadores, entre eles, a escola (RODRIGUES, 2001). Assim, na experiência **O jogo de damas como instrumento para a consolidação do aprendizado em história**, foi possível verificar o quão rico é o trabalho que envolve o protagonismo do jovem e a ludicidade. Para Pérez Gómez (2015),

o princípio básico é o de envolver o aluno em situações problemáticas que para serem compreendidas, requerem a utilização de conhecimentos e habilidades

significativas com relação à situação. O conhecimento se manifesta como uma ferramenta para entender e governar a ação, na qual estão envolvidos o pensar e o refletir sobre a situação e sobre a ação (PÉREZ GÓMEZ, 2015, p. 103).

Assim, considerando o envolvimento dos alunos, foi possível incluir na fundamentação teórica da atividade o material didático disponível na instituição na intenção de elaborar questionamentos para compor o *quiz*³ do componente curricular de História. Nesse sentido, a proposta metodológica desse trabalho fortaleceu-se em Silva (2018), que destaca que,

ao realizar a opção por metodologias ativas de aprendizagem, atreladas a determinados dispositivos de interatividade, parece delinear-se a emergência de uma configuração pedagógica na qual a aula assemelha-se a um jogo de perguntas e respostas – um *quiz* (SILVA, 2018, p. 551).

Sendo assim, planejamos o trabalho tendo por base uma ação educativa significativa e ativa. A atividade foi elaborada e organizada para promover as habilidades de síntese e raciocínio, e foi desenvolvida no pátio da escola, em um tabuleiro gigante pintado no chão, no qual os alunos eram as peças vivas do jogo e estavam organizados em dois grupos. Cada grupo tinha um líder, responsável por mover as peças do jogo. Para que a equipe pudesse mover uma peça, era necessário responder a uma questão: um *quiz* sobre o conteúdo do componente curricular de História. Após acertar a pergunta, então, poderia mover-se. O jogo foi organizado para ser desenvolvido em uma aula de 50 minutos. Foram utilizadas 65 questões. A equipe vencedora seria a que, ao final, somasse a maior pontuação.

³ *Quiz* é uma espécie de jogo que estimula a percepção e a organização lógico-mental por meio de questões e desafios que devem ser respondidos adequadamente por uma pessoa ou grupos.

O papel do professor, no desenrolar da atividade, fixava-se em mediar o processo e estimular os alunos a exercitarem o planejamento do raciocínio, o espírito do trabalho em equipe, a capacidade de liderança e o senso de justiça nas relações em momentos de conflito durante o jogo. Assim, concorda-se com Pérez Gómez (2015, p. 146) quando afirma que “os docentes influenciam seus alunos, não só com relação a por que e como ensinam um determinado conteúdo, mas pela forma como eles se relacionam e como ensinam e exemplificam comportamentos emocionais e sociais ao gerenciar a vida do grupo”.

Sabe-se que, no campo educacional, há muitos discursos e reflexões pedagógicas sobre a mudança no papel do professor e do aluno. As práticas escolares precisam migrar de um modelo instrucional para um modelo de aprendizagem ativa e significativa, no qual

o grande diferencial é o estudante tornar-se protagonista e o professor um mediador/facilitador do processo ensino-aprendizagem.

Portanto, nessa perspectiva, com a aplicação da atividade, pôde-se observar a importância dessa mudança na prática pedagógica, pois foi possível comprovar como essa modalidade de trabalho é capaz de promover o aprendizado e a compreensão e/ou a consolidação de conteúdo, nesse caso do componente curricular História. Nesse sentido, frente à experiência vivida com o jogo de damas, promoveram-se oportunidades para que os alunos pudessem ter um comportamento mais ativo e participativo. Assim, envolvendo-se em atividades que pudessem auxiliar no processo de construção do conhecimento. São experiências como essas que desafiam o professor a mover-se do modelo instrucional para uma nova metodologia de ensino-aprendizagem. ■

REFERÊNCIAS

PÉREZ GÓMEZ, Á. I. **Educação na era digital**: a escola educativa. Porto Alegre: Penso, 2015.

RODRIGUES, N. Educação: da formação humana à construção do sujeito ético. **Educação e Sociedade**, v. 22, n. 76, p. 232-257, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v22n76/a13v2276.pdf>. Acesso em: 24 de set. 2019.

SCALIFRA-ZN. **Plano de Médio Prazo 2017-2020**. Santa Maria: UNIFRA, 2017.

SILVA, R. R. D. da. Estetização Pedagógica, Aprendizagens Ativas e Práticas Curriculares no Brasil. **Educação & Realidade**, v. 43, n. 2, p. 551-568, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-623667743>. Acesso em: 25 set. 2019.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

