

O JOGO DE DAMA NO CONTEXTO ESCOLAR

Carlos Magno Cardoso Ribeiro¹
Rafaelle Aires Moraes²
Antonio Higor Gusmão dos Santos³
Mayrhone José Abrantes Farias⁴
Juciléa Neres Ferreira⁵

RESUMO

A pesquisa teve como objetivo estudar a aplicação dos jogos de dama no Ensino Fundamental, como instrumento de aprendizagem e desenvolvimento e sua importância no processo de ensino-aprendizagem dos conhecimentos das crianças no âmbito escolar. Este estudo é um relato de experiência do projeto de utilização da dama, como componente curricular de uma escola com crianças do 1º ao 9º ano, do Ensino Fundamental, de uma escola pública localizada na zona rural do município de Monção - MA, 19 km da sede. A metodologia foi construída por meio de várias etapas: primeiramente a apresentação do jogo de damas aos alunos, a seguir a confecção dos materiais, logo após a prática do jogo em duplas, culminando em uma competição de Damas em ambiente escolar. Os sujeitos envolvidos foram 09 professores e 85 alunos. Os resultados mostraram que a forma lúdica utilizada, tornou a aprendizagem significativa, eficaz e de qualidade, promovendo uma melhor concentração dos alunos nas atividades realizadas em outras disciplinas, além de aperfeiçoar o desempenho escolar dessas crianças. Além disso, observou-se um aumento na interação social entre os alunos, a capacidade de resolução de problemas e o desenvolvimento do raciocínio lógico, que são habilidades essenciais para a formação integral dos estudantes. A prática do jogo de damas revelou-se, portanto, uma ferramenta pedagógica valiosa no contexto educacional.

Palavras-chave: Jogo de Damas, Ensino Fundamental, Ludicidade, Processo Ensino Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A definição de jogo, de acordo com Huizinga (2019) é uma atividade culturalmente estabelecida pelo próprio sujeito. Ainda de acordo com o autor, o jogo é imbuído de sentimentos de tensão e ao mesmo tempo de alegria e por isso não deve ter um enfoque funcionalista. Porém, em se tratando do jogo pedagógico ou educativo, muito se tem discutido sobre as intenções que perpassam por ele.

¹ Graduado pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, carlosmagno.cr.80@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, rafaelle.morais@discente.ufma.br;

³ Doutorando em Educação da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, antonio.higor@ufma.br;

⁴ Doutor em Educação Física pelo Programa de Pós-graduação da Universidade de Brasília (PPGEF/UnB) - UNB, mayrhone.farias@ufma.br;

⁵ Professora orientadora: Doutora em Ciência na área de Enfermagem e Saúde Pública - Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto - USP, jucilea.neres@ufma.br.

De acordo com Kishimoto (2021) o jogo educativo é aquele que é utilizado no ambiente escolar e que proporciona integração, diversão e principalmente que torna o processo ensino-aprendizagem muito eficaz.

O jogo de damas surgiu no antigo Egito há 3.000 anos A.C. conseqüentemente se estendeu e foi levado para a Grécia antiga e para os Árabes que ajudaram a difundir o jogo de dama. Santos (2012) afirma que no sul da Europa em 1.100 D.C. ele chamava-se de ferses. No Brasil o jogo chega entre 1935 a 1940 pelas mãos Gerldino Izidoro.

A história do Jogo de Damas envolve mais de 40 séculos de evolução, ao longo dos tempos o jogo sofreu várias mudanças em seu nome, em seu formato e suas regras que foram se adaptando até chegar ao formato atual, ganhando adeptos no mundo todo. A sua utilização no ambiente escolar o enquadra como jogo pedagógico pela sua funcionalidade e adaptações.

A prática deste jogo na infância e adolescência pode contribuir de forma fundamental para o seu desenvolvimento. Esta atividade favorece o desenvolvimento mental das crianças, além de lhes impor uma disciplina atrativa e agradável, aumentando suas capacidades de cálculo, raciocínio e também de concentração.

Como pratica pedagógica que visa o desenvolvimento cognitivo das crianças em diversas formas de aprendizagens, a escola de forma prática através de sua metodologia deve provocar os alunos a desenvolverem suas competências e habilidades por meios dos jogos e das brincadeiras, as crianças começam a despertar as etapas de conhecimento que serão úteis na sua vida social.

Os jogos de damas devem fazer parte da pratica pedagógica a ser trabalhados pelos professores, nessa proposta o jogo faz necessário uma vez que o mesmo tenha o intuito de desenvolver diferentes tipos de habilidades na criança assim como a concentração, raciocínio e habilidades em outras áreas de conhecimento.

Os jogos têm grande importância no desenvolvimento das crianças, no entanto ele representa a socialização, interação, aspecto cognitivo, psicomotricidade, concentração, raciocínio e habilidade em resolver problemas.

Os jogos são importantes para as crianças e para a formação de sua identidade à medida que esses jogos ajudam as crianças na compreensão do real, fornecendo-lhes

modelos de estruturas sociais e comportamentais que facilitam o entendimento do mundo em sua volta.

Nesse contexto o processo pedagógico de intervenção na aprendizagem a partir do jogo de dama norteará os meios acessíveis pelo qual a escola junto com toda sua gestão administrativa encontre soluções e meios para a evolução de cada indivíduo.

Partindo desses princípios dos jogos e brincadeiras enquanto ferramenta metodológica no processo de ensino aprendizagem, justificamos a realização desta intervenção no qual utilizamos os jogos de dama com a intenção de intervir no processo de desenvolvimento da criança.

A pergunta que norteou esse estudo é como as crianças de diferentes faixas etárias responderão a participação no projeto de aplicação de jogos de dama na escola?

Como uma forma de respondermos a este questionamento, elencamos enquanto objetivo estudar a aplicação dos jogos de dama como instrumento de aprendizagem e sua importância no processo de desenvolvimento da criança no ambiente escolar.

Entendemos que os jogos pedagógicos são fundamentais na formação da criança, pois proporciona uma gama de valores e costume que visa possibilitar a aprendizagem e conhecimento de modo geral.

Este estudo é um relato de experiência no qual contamos como as crianças reagiram e interagiram a partir da aplicação do projeto de damas em turmas do ensino fundamental.

METODOLOGIA

Este estudo é um relato de experiência do projeto de utilização da dama como componente curricular de uma escola municipal localizado na zona rural do município de Monção no Maranhão há 19 km da sede, com crianças do 1º ao 9º ano do ensino fundamental.

O projeto funcionou de 03 de julho a 18 de agosto de 2023, com primeiro contato do jogo com os alunos e a explicação das regras, foi uma experiência fantástica porque os alunos mostraram muito interesse devido a forma que foi proposto.

Os participantes foram os alunos e os professores que atuam do 1º ao 9º ano do ensino fundamental. Onde contamos com 10 alunos do primeiro ano, 07 alunos do segundo ano, 10 alunos do terceiro não, 14 alunos do quarto ano, 15 alunos do quinto ano, 10 alunos do sexto ano, 10 alunos do sétimo ano, 09 alunos do oitavo ano.

Os professores também foram envolvidos nesse processo de aplicação auxiliando nas tarefas e aprendendo a importância do jogo como prática pedagógica ao todo foram envolvidos 01 professora do primeiro ano, 01 professor do segundo ano, 01 professora do terceiro ano, 01 professora do quarto ano, 01 professora do quinto ano, 01 professora rotativa que atua do 1ª ao 5 ano do ensino fundamental e 03 professores do 6ª ao 8ª ano. Totalizando 85 alunos e 09 professores.

A realização e implementação do projeto se iniciou no dia 03 de junho de 2023, onde os alunos tiveram o primeiro contato com os jogos de dama, para ressaltar a aplicação do jogo de dama foi aplicada com a dama de 64 casas, no entanto temos dois tipos de jogos de dama a menor com 64 casas e dama maior com 100 casas.

No dia 04 de julho foi explicado as regras do jogo e qual a finalidade da prática do mesmo no ambiente escolar.

No dia 05 de julho começamos a escolher as duplas de acordo com a necessidade específica de cada criança onde colocamos determinada criança com entendimento mais elevado do que a outra criança até para facilitar a aprendizagem do jogo.

No dia 06 de julho mudamos as duplas em primeiro momento usamos homens com os homens e mulheres com mulheres, em seguida usamos duplas homem com mulher e assim sucessivamente porque o objetivo do jogo é a interação social e a aprendizagem por meio da concentração e raciocínio.

No dia 07 de julho socializamos o que foi trabalhado durante a semana. Esse projeto foi trabalhado durante a semana toda para despertar o prazer do jogo na prática pedagógica como recurso na aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

No dia 13 julho voltamos a dá início na aplicação do projeto especificamente nas aulas de educação física onde as aulas são realizadas na quinta e sexta feira do 6º ao 8º ano, do 1º ao 5º fica sobre a responsabilidade da professora rotativa, onde todos foram envolvidos na construção do material o jogo de dama.

O projeto finalizou com a culminância no dia 18 de agosto de 2023 com uma competição entre os alunos de acordo com a faixa etária de cada criança, com premiação para todos os participantes onde o objetivo não será o aluno campeão e sim que todos os alunos participassem

Os materiais usados no projeto foram os tabuleiros de jogos de dama com as peças, além disso foram confeccionados vários jogos de dama e peças pelo fato da quantidade não ser suficiente para todos pois aumentamos o número de crianças envolvidas no projeto.

Utilizamos alguns materiais para confeccionar os jogos, como EVA para fazer as peças e o papel A4 para fazer o tabuleiro. Utilizamos o computador para organizar os tabuleiros e a impressora para imprimir.

No segundo momento inserimos as próprias crianças para organizar os materiais. Essas crianças desenharam os tabuleiros e pintaram. Ainda sobre a confecção dos materiais foram utilizadas régua, papel A4, lápis, giz de cera e tesoura.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente nós faríamos com apenas uma turma. Porém, ao ser apresentado, os professores solicitaram a sua expansão para outras turmas e assim foi feito. Logo foi percebido o empenho dos alunos em querer aprender o jogo de dama nas aulas, o interessante foi maior ainda quando o projeto foi apresentado para os professores que seriam envolvido na aplicação do mesmo, primeiro momento mostraram muito entusiasmado onde a maioria relataram que não sabiam jogar e não entendiam nada sobre o jogo, então depois desse relato foi explicado como seria o desenvolvimento do projeto, qual seria a finalidade do jogo no contexto escolar e quais resultados gostaria de alcançar.

Em seguida apresentamos o projeto para os professores que estariam envolvidos na aplicação, todos os professores do 1º ao 8º ano e um aluno com deficiência do 9º ano, o que mais me chamou atenção nesse aluno foi a habilidade no jogo e desde então ele começou a frequentar as aulas com maior regularidade pois até o momento ele dificilmente frequentava as aulas.

Sabemos das dificuldades encontradas pelos professores desenvolver o trabalho com as crianças com deficiência e podemos destacar inúmeras formas como formação docente para atuar na área, a estrutura da escola para acolher essas crianças, o apoio da família para entender a deficiência da criança e as práticas pedagógica de inclusão para beneficiar a aprendizagem das crianças.

Em seguida inserimos os alunos para confeccionar os jogos onde eles teriam contato com o jogo, essa forma seria a maneira mais pratica de aprender a jogar e conhecer as regras em diferentes formatos tanto no jogo de dama de 64 casas quanto no jogo de dama de 100 casas, onde as regras podem apresentar formas diferentes.

No primeiro dia de realização do projeto a intencionalidade foi dialogar com os alunos sobre como o jogo de dama iria ajudá-los na concentração e despertar interesses em determinadas aulas e principalmente nas aulas de matemática.

Uns dos motivos pela aplicação do projeto foi a projeção da maneira como os professores poderiam usar o jogo com instrumento pedagógico em suas aulas com meio de aprender por meio dos jogos.

Os jogos despertam a curiosidade e explora a imaginação sem contar que é um meio de lazer e entretenimento onde as crianças gostam de brincar e fazer uso dos jogos.

Uns dos maiores problemas durante o desenvolvimento do projeto foi a falta de aplicação dos jogos com os alunos, embora a escola por meio da sua equipe pedagógica disponibilizasse diferentes tipos de jogos, determinados professores não os aplicavam em suas atividades pedagógica.

Neste ponto Moura e et al. (2021, p. 30) defendem que ao “Romper com a tradição antiga das escolas tradicionais faz com que as crianças produzam um ambiente lúdico, desenvolvendo pensamentos, expressões, lidando com sentimentos aprendendo a viver coletivamente e articular as individualidades para compor grupos.”, sendo uma das vantagens de o porquê de utilizar os jogos enquanto ferramenta metodológica na escola.

Os jogos na educação são muito importantes para desenvolver o habito de aprender o jogo em si ou aprender outras formas de conhecimento gerando grandes benefícios futuros para o desenvolvimento do indivíduo além de estimular o interesse por outros componentes curriculares.

O hábito pelos jogos oferece inúmeros benefícios tanto para o corpo quanto para o cérebro, sendo que essa etapa de aprendizagem desperta o senso crítico e eleva a imaginação, criando uma rotina que ajuda no desenvolvimento pessoal, cultural e intelectual das crianças.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação os jogos têm inúmeras características que muitas das vezes possa passar despercebida pelo adulto e não pela criança.

Antes mesmo de uma criança aprender a ler ou a escrever, a mesma já se deparou com alguma forma de jogo ou brinquedo. Esse contato é fundamental na formação da criança assim como os livros os jogos desde muito cedo é importante para o desenvolvimento das crianças e também para a sua formação futura, haja vista como salienta Moura e et al. (2021, p. 25) o “[...] brincar é umas das principais expressões do comportamento infantil”.

Ressaltando a ideia dos jogos foi-se necessário organizar junto aos professores e a equipe pedagógica, viabilizando os recursos para construção dos jogos e especialmente o jogo de dama proposto pelo projeto que ia ser aplicado com os alunos durante o processo de aplicação até a culminância. Precisou-se sensibilizar a equipe pedagógica de quão seria rico desenvolver esse trabalho.

Porém a equipe aceitou o desafio e começamos a aplicar o jogo de dama nas aulas, os professores envolvidos no projeto ressaltaram a importância do jogo nas aulas, deixamos esclarecido que os jogos são importantes, mas precisa atingir um objetivo não simplesmente jogar o jogo por jogar precisa ser uma ação planejada ou as aulas precisam ser direcionada como cunho pedagógico, pois como pondera Moura e et al. (2021, p. 37) “É necessário que as ações do professore possam proporcionar aos estudantes uma reflexão crítica sobre os jogos desenvolvidos durante as aulas. Jogar por jogar não promove avanços no campo pedagógico e nem no processo de ensino aprendizagem”.

Sendo assim, ao jogar o aluno pode entender a linguagem do jogo e a relevância das regras e o resultado é o desenvolvimento de habilidades para que todos possam desenvolver essas competências. O jogo além de ser divertido proporciona prazer e gosto pela brincadeira, os jogos são instrumentos que servirão de base de construção de

aprendizagem, ajudando a promover a criatividade e a imaginação das crianças e, de forma que favoreça a aprendizagem.

Com auxílio dos professores diante da proposta de trabalhar os jogos de dama na escola, resolvemos criar jogos de tabuleiro recicláveis, considerando que por meio deste os alunos aprenderiam a conservar o brinquedo, a seguir os professores também aprenderam a jogar na medida em que iam construindo os tabuleiros juntos com os alunos, na verdade todo um processo de ensino e aprendizagem.

O jogo em si foi fundamental, atingiu o resultado esperado no primeiro momento, onde o objetivo era trabalhar atenção dos alunos, onde os mesmo segundo relatos dos professores estavam com dificuldade de se concentrar nas aulas, principalmente nas aulas de matemática.

Os jogos de dama além de proporcionar lazer, o jogo em si traz alegria e entretenimento aos participantes com inúmeros recursos que beneficiarão o estudante ao longo de sua trajetória acadêmica.

Podemos destacar no jogo de dama a importância da concentração e estratégica, uns dos maiores desafios foi colocar em pratica o jogo em si até porque muitos dos alunos já tiveram contato com o jogo e como não tiveram o habito de praticar no ambiente escolar algumas regras custaram a ser assimiladas.

A própria Lei Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB) fomenta que é dever da escola o compromisso de educar os alunos dentro dos princípios democráticos. Desta forma, a escola deve preocupar-se, possibilitando condições para que a sociedade que a abriga ingresse em seu meio, assumindo assim seu compromisso como local de transmissão de saber e construção do conhecimento.

As escolas precisam garantir não só a educação, mas todo um espaço acolhedor que promova a aprendizagem, o lúdico na educação é de fundamental importância, porque proporciona uma aprendizagem interativa e prazerosa, pois através do mesmo a criança aprende brincando, com espaços e estruturas adequados para atender a toda comunidade escolar em diferentes tipos e contextos sociais.

A forma lúdica como tudo foi feito, desde a confecção dos materiais até o jogo propriamente dito, é uma metodologia pedagógica que ensina brincando, tornando a aprendizagem significativa, eficaz e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras

proporcionam na educação básica o desenvolvimento e contribuem como processo pedagógico que possibilita e agrega diversas formas de aprendizagens na formação da criança.

O jogo de dama é praticado em duas versões no Brasil, o jogo de dama precisa ter muita atenção para compreender o jogo em si, determinadas regras precisam ser obedecidas, respeitando as regras o jogador começa a estimular suas aptidões físicas e emocionais além de alimentar a criatividade e as estratégias como instrumento de conhecimento.

O jogo de dama como esporte precisa ser compreendida que há derrotas e vitórias nas partidas, o jogador precisa ter consciência que do outro lado seu oponente tem suas habilidades e estratégias que permitirá sair vencedor em uma determinada partida.

No ambiente escolar com instrumento pedagógico o aluno de forma lúdica começará a ter contato com o jogo para atrair uma melhor concentração nas atividades realizadas pelas outras disciplinas onde alguns professores encontram-se com dificuldade de realizar as tarefas pedagógicas pela falta de concentração nas aulas.

O jogo como recurso pedagógico promoveu oportunidades não só na parte pedagógica como meta de aprendizagem e sim como lazer, os próprios alunos em seus intervalos escolheriam o jogo de dama para praticar.

Foi incentivado a construção dos materiais que seriam utilizados como jogo, os próprios alunos forma incluído na confecção dos jogos, é uma pratica onde os alunos buscam compreender o jogo e suas regras e também aprendem a fazer, porque foi necessário entender que o jogo precisa estar ao alcance das crianças e com finalidade dessa prática ser desenvolvida em outro ambiente fora da escola.

Sabemos que as brincadeiras desenvolvem a motricidade e o intelecto, além de funcionar como estímulo para a linguagem e outras funções cognitivas. O brinquedo é o objeto feito para divertimento, o mesmo desempenha para a educação novas possibilidades de aprendizagem.

Conhecer as brincadeiras como elementos práticos pedagógicos a ser aplicado em sala de aulas são uma vez que ela possibilita e socializa a criança no meio social e adentra na esfera intelectual como forma de desenvolvimento e conhecimento

Portanto o papel da escola é socializar o conhecimento, seu dever é atuar na formação dos alunos, com essa soma de esforço que promove o pleno desenvolvimento do indivíduo. A escola é o lugar onde a criança deverá encontrar os meios acessíveis e boas qualidades de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No estudo sobre o jogo de dama no contexto escolar buscou-se mostrar aos professores de forma prática e objetiva a importância dos jogos no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos. A aplicação do jogo nas aulas de educação física e nas temáticas das aulas das disciplinas mostram a realidade das escolas em relação aos jogos e com o eles são aplicados no ambiente escolar.

A utilização de jogos e brincadeiras pelas escolas é de grande importância para o desenvolvimento da criança e do gosto para a aprendizagem. É no jogo que a criança se torna capaz de atribuir significados diferentes aos objetos; desenvolve sua capacidade de abstração e começa a agir diferente do que vê, mudando sua percepção sobre os referidos objetos.

É nesta perspectiva que se defende a utilização dos jogos e brincadeiras por serem atividades de cunho mental, físico e lúdico que propiciam a sociabilidade, a criatividade, bem como a formulação de conceitos e ideias sobre a realidade que cerca cada criança. Por isso, o trabalho com o lúdico na Educação Infantil deve juntar-se a construção dos jogos por parte das crianças, oferecendo-lhes material apropriado, assim como um espaço estruturado para brincar, que permita o enriquecimento das competências e habilidades, bem como a construção de novos conhecimentos.

A escola é muito importante o papel dos jogos como instrumento pedagógico podem oferecer na formação e conhecimento das crianças é fundamental, sabendo dessa importância é preciso saber utilizá-los e demonstrá-los. O educador, para isso, precisa estar ciente de como as crianças dependem do seu trabalho para identificar o contexto dos jogos e sua finalidade dentro do espaço escolar.

Trabalhar os jogos em sala de aula tem sido muito desafiador para os professores, uma vez que eles não conseguem desenvolver na prática em suas aulas, uns dos grandes desafios são a falta de conhecimentos dos jogos e como planejá-las.

Outro fator determinante é a qualificação profissional, os professores que lecionam na disciplina Educação Física não têm formação na área e com tudo apenas cumpre uma determinada carga horária.

Os jogos sempre fizeram parte da nossa cultura há vários séculos, mesmo existindo há bastante tempo, os jogos encantam e interessam as crianças de diversos níveis culturais e econômicos. Isso se deve ao fato de que os jogos estão num mundo todo.

O processo de desenvolvimento através da aprendizagem é muito complexo e está inserido em fatores físicos, neurológico, motor e intelectual, as mudanças no corpo, no cérebro podem influenciar todo desempenho e desenvolvimentos das crianças, uma vez que esses atributos não são observados há tempo. Nesse contexto o ensino pedagogicamente de intervenção norteará os meios acessíveis pelo qual a escola acolherá os instrumentos e suas metodologia de acordo com cada indivíduo.

No entanto os jogos, embora sejam antigas, promove nas crianças desenvolvimento, habilidade motora, criatividade, raciocino, paciência e outras formas de aprendizagem. A escola como espaço formador de conhecimento precisa em sua base um conjunto de componentes que possam auxiliar esses alunos durante toda sua jornada pedagógica.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2021.

SANTOS , G. F. L. **Jogos Tradicionais e a educação física**. Londrina: EDUEL, 2012.

MOURA, D. L.; et al. **Dialogando sobre o ensino da educação física**: jogo na escola. Curitiba: CRV, 2021 (coleção dialogando sobre o ensino da educação física – volume 7)