

O jogo de dama: ferramenta pedagógica no ensino de matemática

Checkers: A Pedagogical Tool in Mathematics Education

Antonia Leila Gonçalves de Carvalho Evaristo¹, Mariana Cunha Castro²,

Tabyta Rayany Pereira Gomes³

1 <https://orcid.org/0009-0001-9697-0284>, Prefeitura de Caucaia, E-mail, **2** <https://orcid.org/0000-0002-0753-0210>, Prefeitura de Caucaia, **3** <https://orcid.org/0009-0007-9020-8647>, Prefeitura de Caucaia

RESUMO

O presente relato de experiência teve como objetivo retratar a utilização do jogo de dama como recurso pedagógico no ensino de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola pública de Caucaia/CE. O objetivo principal foi analisar de que forma essa prática contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da concentração e do trabalho em grupos. A pesquisa, de abordagem qualitativa, caracterizou-se como pesquisa-ação, com intervenções planejadas e mediadas pelas professoras. Os resultados obtidos demonstraram que a atividade promoveu a participação dos alunos, além de favorecer a socialização e estimular a elaboração de estratégias, fortalecendo a aprendizagem de conteúdos matemáticos de maneira lúdica. Conclui-se que o jogo de damas é uma ferramenta simples, acessível e eficaz, capaz de enriquecer as práticas pedagógicas e potencializar o processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais.

Palavras-chave. Jogos pedagógicos; Matemática. Ensino Fundamental; Ludicidade; Aprendizagem.

ABSTRACT

This experience report aimed to portray the use of checkers as a pedagogical resource in the teaching of Mathematics in the early years of Elementary Education at a public school in Caucaia/CE, Brazil. The main objective was to analyze how this practice contributes to the development of logical reasoning, concentration, and group work. The research, with a qualitative approach, was characterized as action research, with planned interventions mediated by the teachers. The results showed that the activity promoted student participation, fostered socialization, and encouraged the elaboration of strategies, thus strengthening the learning of mathematical content in a playful way. It is concluded that checkers is a simple, accessible, and effective tool capable of enriching pedagogical practices and enhancing the teaching and learning process in the early years.

Keywords. Pedagogical games; Mathematics. Elementary Education; Playfulness; Learning.

1. INTRODUÇÃO

O ensino e a aprendizagem andam de mãos dadas na educação básica, em especial nos anos iniciais do ensino fundamental I. Nessa fase, é fundamental que as crianças sejam constantemente estimuladas e expostas a novos conceitos, ao mesmo tempo em que aprofundam os conhecimentos já adquiridos na Educação Infantil. Nesse contexto, este relato de experiência descreve uma prática

pedagógica realizada no componente curricular de Matemática com crianças do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública do município de Caucaia, no estado do Ceará.

Acreditamos, assim como Freire, que a educação é um ato de transformação, e não de transferência, pois, como educadoras, entendemos que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou sua construção” (Freire, 2015, p. 47). Diante disso, defendemos a ideia do professor como mediador do conhecimento, considerando, enquanto docentes, os estudantes com os quais trabalhamos, as ferramentas que nos são disponibilizadas e, principalmente, o objetivo da aprendizagem que desejamos oportunizar aos alunos.

O relato que iremos compartilhar refere-se à elaboração e execução do jogo de damas, utilizado como ferramenta pedagógica para o ensino e a aprendizagem do componente curricular da Matemática. Nossa proposta teve como objetivo estimular o raciocínio lógico, a concentração e o trabalho coletivo. Para isso, elaboramos uma atividade com as crianças, incentivando-as a pensar a Matemática de forma divertida, sem, contudo, deixar de lado a aprendizagem. Dessa forma, a brincadeira com o jogo de damas surgiu como uma estratégia pedagógica para o ensino da Matemática.

A partir disso, nasce nossa pergunta norteadora: Como o jogo de dama pode contribuir como uma ferramenta pedagógica para os alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública do município de Caucaia – CE? Diante dessa indagação, estabelecemos como objetivo geral: Analisar as contribuições do jogo de dama como uma ferramenta pedagógica para os alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública do município de Caucaia – CE.

Isto posto, a relevância do nosso relato visa também compartilhar para que os demais colegas pensem a Matemática como um componente curricular que pode ser dinâmico, divertido e de aproximação com os estudantes, tendo em vista que estes podem participar ativamente com novas estratégias para as partidas do jogo. Sendo assim, nossa pesquisa é qualitativa, do tipo pesquisa-ação e relato de experiência, com dados coletados por anotações, imagens e observação na nossa sala de aula.

A seguir iremos abordar com maior profundidade a metodologia escolhida para essa pesquisa, os resultados e discussões, bem como as considerações finais.

2. MÉTODO

A presente pesquisa trata-se de um relato de experiência desenvolvido a partir de vivências de três professoras dos anos iniciais do ensino fundamental, com a aplicação de jogos de Dama em sala de aula de uma escola da rede municipal de Caucaia, no estado do Ceará.

Diante Disso, refletimos sobre Vilela, Borrego e Azevedo (2021, p. 76), ao mostrar-nos que a busca por pesquisas no campo da educação amplia-se quando incorporamos outras ciências humanas e sociais para melhor compreendermos o nosso objeto de estudo que é o jogo de dama e a relação deste com os alunos, ampliando o nosso olhar analítico para além do espaço educativo convencional.

Desse modo, para alcançarmos o objetivo deste estudo que é estimular o raciocínio lógico, a concentração e o trabalho coletivo, e respondermos ao questionamento que norteia este trabalho: como o jogo de dama pode contribuir como uma ferramenta pedagógica para os alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública do município de Caucaia – CE, fez-se necessário realizarmos uma pesquisa com o método de abordagem qualitativa e de natureza básica.

Nesse contexto, Lakatos e Marconi (2003, p. 221) apresentam em suas pesquisas a diferença entre método e métodos, dizendo que o método de abordagem tem uma característica mais ampla de nível de abstração referente aos fenômenos naturais e sociais, enquanto que os métodos de procedimentos são mais restritivos em termos de explicação geral de fenômenos abstratos.

Este trabalho tem como uma de suas características a pesquisa-ação, devido ele ter sido planejado e realizado por pesquisadores que intermediaram uma atividade pedagógica do jogo de dama entre alunos, participantes da pesquisa, dos 1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos do ensino fundamental. “Todavia, a pesquisa-ação geralmente supõe uma forma de ação planejada, de caráter social, educacional, técnico ou outro (Thiollent, 1985, apud Gil, 2002, p. 55).

Ademais, a nossa escolha como professoras pesquisadoras deste estudo surgiu em um encontro descontraído ao falarmos sobre o interesse de apresentar

um trabalho no Seminário de Práticas Educativas, Memórias e Oralidades, da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Logo, definimos que a temática abordada seria umas de nossas práticas pedagógicas de sala de aula. E, por sermos professoras do ensino curricular de matemática, resolvemos abordar um dos jogos utilizados em sala, que é a dama.

Nesse momento, também definimos os nossos três pseudônimos, a partir do significado de algo que gostamos muito. Os nomes escolhidos pelas professoras foram: Margarida, que está relacionado ao gosto por flores, sendo a rosa preferida; Rosa, por ser uma cor de identificação pessoal; e Flor pelo florescer de novas ideias.

A atividade pedagógica do jogo de dama foi realizada com a divisão das turmas em duplas, explicando que cada jogador começa com 12 peças da mesma cor, sendo-as dispostas nas casas escuras das três primeiras fileiras de cada lado do tabuleiro, os seus movimentos serão para frente e em diagonal, nas casas escuras; a peça se torna dama quando chega na última fila do outro lado do tabuleiro e pode se movimentar para frente e para trás, em diagonal; a peça é obrigada saltar sobre o adversário se tiver uma casa vazia na frente; vence quem capturar todas as peças do adversário. Logo abaixo, apresentamos a imagem do jogo, com a peculiaridade das peças serem tampinhas de garrafas de refrigerante.

Figura 1 - Jogo de Dama



Fonte: Acervo pessoal das autoras, 2025.

Em alguns momentos, chegamos a jogar com os alunos que desconheciam o jogo, para incluí-los na brincadeira. Mas, tivemos um olhar de observador atento a todas as jogadas para capturar o máximo possível de informações, como por exemplo, respeitar as regras, desenvolver as habilidades de atenção, concentração, percepção e raciocínio rápido para movimentar as peças. Após o fim das partidas, Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 6, n.1, p. 1-11, 2025.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repiv6i1.8848>.

foram feitas as seguintes perguntas aos jogadores: para que serve o jogo de dama? Qual estratégia utilizou no jogo? Qual a relação vocês acham que a dama tem com a matemática? Você gostaria de jogar novamente?

Com o intuito de concluir a pesquisa, a coleta de dados aconteceu através dos registros de anotações e imagens da atividade pedagógica realizada no ambiente da sala de aula, bem como também do uso do procedimento de observação, não sendo utilizado nenhum método ou técnica quantitativa. Assim, os dados foram analisados e interpretados de forma qualitativa, buscando evidenciar o respeito às regras do jogo, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a formulação de estratégias.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Quando falamos de jogos matemáticos, pensamos em como podemos adaptar ou melhor utilizar no contexto da sala de aula, e pensando em escola pública devemos pensar em como melhor aproveitar com os recursos que nos são disponibilizados. Pensando nisso, pensamos no jogo de damas por ser uma ferramenta de ricas possibilidades e podendo ser utilizado em diversas séries, além de ser um jogo de baixo custo.

Ao pensarmos em usar a mesma dinâmica com crianças de faixas etárias e séries diferentes, estávamos instigadas a observar como cada série se mostraria, seja por meio de conceitos oriundos das relações com amigos e familiares, seja por novas técnicas que talvez ainda não conhecíamos.

Nisso, ao apresentar a proposta as turmas pudemos observar que os estudantes participantes demonstraram uma boa aceitação, alegria e empolgação para participarem do jogo, querendo por vezes, jogar mais de uma vez. Esse comportamento é explicado por Kishimoto (2010, p.1) quando ela reflete e diz que,

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

Compreendemos que o jogo é uma das brincadeiras que tem o poder de incluir o indivíduo no mundo social, através da interação com outras pessoas para aprender e se expressar. Logo, a brincadeira do jogo de dama feita com os alunos tinha uma intencionalidade de dar continuidade ao desenvolvimento da aprendizagem das crianças, de ampliar os seus interesses por novos conhecimentos e de, ao mesmo tempo, entender a necessidade da ação orientadora da professora.

Inicialmente, conversamos com os nossos estudantes sobre uma brincadeira à qual iríamos brincar na semana seguinte e que precisaríamos da contribuição deles para sua construção. Nisso, pedimos para que eles nos trouxessem tampinhas de garrafa e papelão - infelizmente vimos a baixa adesão de papelão, então fizemos a troca por papel impresso. Diariamente, os lembramos da importância da participação deles para a construção da nossa atividade, visando o compromisso e também a participação ativa deles.

Após, já com as tampinhas, conversamos com eles sobre o que poderia ser o jogo que queríamos construir. Percebemos que os alunos do quarto e quinto ano prontamente associaram as tampinhas diversificadas ao jogo de dama, o que viria a facilitar a explicação da brincadeira. Já as crianças do primeiro, segundo e terceiro só entenderam do que se tratava após a explicação das regras.

Na sequência, após explicarmos inicialmente às crianças o jogo de damas, perguntamos o que elas achavam sobre o motivo de estarmos jogando dama na aula de Matemática, e as respostas foram das mais variadas, como: “porque a tia é legal”, “para a gente ficar mais inteligente”, “para estimular o raciocínio”, “para a gente pensar”. Ou seja, nisso já podemos ver que eles já compreendem que o jogo de tabuleiro serve como um estímulo intelectual para eles.

De acordo com Gehlen e Lima (2013, p.11):

Os jogos de tabuleiro oferecem muitos benefícios aos alunos, estimula e desenvolve importantes habilidades como a comunicação verbal, o raciocínio lógico, atenção, concentração e a interação social. Promove entre os jogadores o respeito, a paciência, as diferenças existentes entre eles e da sociedade a qual vivemos.

O que nos leva a compreender a importância de trabalhar o jogo de dama com as crianças e, assim, estimular seu raciocínio lógico, atenção e concentração, além de aspectos sociais e de interação entre os pares. Ao trazermos o jogo de

tabuleiro com as crianças foi uma ação intencional com o objetivo de estimulá-los de uma forma divertida e dinâmica.

Após uma breve conversa com as crianças, os organizamos em duplas e falamos sobre as regras do jogo. Dissemos que o vencedor seria aquele que primeiro conseguisse capturar todas as peças do seu adversário. Assim, reforçamos os valores morais que são trabalhados no dia a dia dos alunos, como a disciplina, o compromisso, a responsabilidade, o respeito e a resolução de conflitos.

Durante a atividade, percebemos que as crianças mais novas, do primeiro, segundo e terceiro ano, em sua maioria, tinham pouca ou nenhuma familiaridade com a brincadeira. Por isso, chamamos eles individualmente e explicamos as regras e jogadas com exemplos práticos. Já entre as crianças do quarto e quinto ano, poucas ainda não tinham experimentado o jogo, então as organizamos para que brincassem com colegas que já tinham experiência.

Como exemplo prático, percebemos que as crianças estavam bem animadas brincando, tanto para aprender as jogadas como para compartilhar com os colegas o que já sabiam. Porém, ainda assim tivemos algumas situações de conflito entre os jogadores, onde um jogador desrespeitou as regras do jogo e não queria reconhecer o seu erro, a ponto do seu adversário não querer continuar o jogo. Porém, na base do diálogo, chegaram a um consenso e deram continuidade a partida. Esse tipo de situação é comum acontecer no convívio social.

Agora, vamos olhar abaixo as imagens de duas turmas jogando dama:

Figura 2 - 2º ano, manhã.



Figura 3 - 3º ano, tarde.



Fonte: Acervo pessoal das autoras, 2025.

De acordo com as observações e conversas realizadas em sala com as crianças, observamos que alguns alunos elaboraram estratégias de jogo, enquanto outros jogavam por jogar, sem intencionalidade. Ao questionarmos esses jogadores

sobre as suas estratégias, alguns deles disseram que geralmente colocam duas peças juntas para se movimentarem e não permitirem que o adversário capture as suas peças. Já outro aluno falou que movimenta primeiro só as peças da frente, e depois que forem capturadas começa a movimentar as peças de trás. E por último, outra criança disse que distribui algumas peças para as laterais do tabuleiro e outras pela frente para poder cercar o adversário. Neste sentido, compreendemos que os jogadores utilizaram diferentes estratégias no jogo.

Outras respostas interessantes trazidas pelas crianças incluíram a de um aluno que mencionou a 'estratégia do avô' ao ser questionado sobre as jogadas que fez para vencer a partida. Com isso, pudemos observar que a brincadeira vivenciada em sala também é uma experiência compartilhada com familiares, funcionando como uma forma de aproximação entre gerações, sendo o jogo de dama uma rica fonte de aprendizagem e fortalecimento de vínculos afetivos.

Além disso, também perguntamos aos estudantes para que servia o jogo de dama e disseram que servia para raciocinar melhor, ensinar a aprender mais, ajudar na memória e nos estudos. Logo, observamos que o jogo de dama propôs aos jogadores, no momento da partida, o uso das habilidades cognitivas de atenção, concentração, raciocínio lógico e elaboração de estratégias, levando-nos a afirmar que o jogo contribui para o desenvolvimento dessas habilidades.

Concordamos com Ribeiro *et al* (2024) ao trazer que o jogo de dama “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”. Nisso, podemos observar que as crianças que apresentam melhor desenvolvimento nas atividades de matemática tiveram uma tendência de jogar melhor o jogo de damas, entendendo melhor as regras do jogo e ganhando em maior quantidade as partidas. Com isso, podemos ver que a dama pode influenciar, a longo prazo, o raciocínio lógico e o estímulo ao pensar, além do respeito às regras e da compreensão das adversidades de ganhar e perder, sendo benéfica não só para a matemática como também para as outras disciplinas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato de caso teve como objetivo analisar as contribuições do jogo de damas como recurso pedagógico nos anos iniciais do ensino fundamental em uma

escola pública na cidade de Caucaia-CE. Diante disso, consideramos que nosso objetivo foi alcançado, levando em consideração a prática exitosa que tivemos com nossos alunos em diferentes séries da escola em que atuamos, onde relacionamos o jogo de dama com o componente curricular da matemática.

Além disso, ao responder à nossa questão norteadora — *Como o jogo de dama pode contribuir como ferramenta pedagógica para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola da rede pública do município de Caucaia - CE?* — obtivemos como resultado a participação ativa das crianças na interação, desde a produção e confecção do jogo em sala até as jogadas que exigiam raciocínio lógico, estimulando a concentração e a organização de ideias. Observamos ainda que o jogo incentivou o trabalho coletivo e o saber ganhar e perder, aspectos que vão além do ensino da matemática, refletindo também valores importantes para a vida cotidiana.

Dessa forma, considera-se que a vivência demonstrou não apenas o despertar do interesse e a participação ativa dos alunos, mas também a contribuição do exercício para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como concentração, atenção, raciocínio lógico-matemático e elaboração de estratégias. Além disso, evidenciaram-se aspectos socioemocionais diretamente ligados ao respeito às regras, à cooperação e à resolução de conflitos dentro e fora da sala de aula.

Outro aspecto que merece reflexão diz respeito às crianças que apresentaram melhor desempenho no jogo, geralmente são as mesmas que demonstram maior aptidão e interesse pelo componente curricular da matemática - sendo um dado da nossa pesquisa e realidade escolar. Isso reforça a ideia de que a matemática estimula o raciocínio rápido e respostas mais eficazes, sendo um componente de grande relevância na educação básica. Além disso, sua contribuição se estende também para às atividades cotidianas, evidenciando sua importância também no contexto social e nas atividades do dia a dia.

Essa experiência nos estimula a pensar em novos jogos e formas de trazer a matemática trabalhada em sala para situações do cotidiano das crianças, utilizando materiais acessíveis. Isso mostra que o jogo ou a brincadeira relacionada ao componente curricular desperta maior interesse e nos permite alcançar, de maneiras diferentes, até mesmo as crianças que não demonstram tanto

envolvimento com a matemática, tornando o jogo um meio de aproximação e desenvolvimento.

5. REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. - 4.ed. - São Paulo : Atlas, 2002.

GEHLEN, S. M.; DE LIMA, C. V. **Jogos de tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender**. Em: Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Artigos. Curitiba, Paraná: Secretaria de Educação do Estado do Paraná, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. In: I SEMINÁRIO NACIONAL, 1, 2010, Belo Horizonte. Anais Do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. - 5. ed. São Paulo : Atlas, 2003.

RIBEIRO, Carlos Magno Cardoso; MORAIS, Rafaelle Aires; SANTOS, Antonio Higor Gusmão dos; FARIAS, Mayrhom José Abrantes; FERREIRA, Juciléa Neres. **O jogo de dama no contexto escolar**. In: CONEDU — Congresso Nacional de Educação, 2024. *Anais* [...]. Monção (MA): Realize Editora, 2024. ISSN 2358-8829.

VILELA, Elaine Gomes; BORREGO, Cristhiane Lopes; AZEVEDO, Adriana Barroso de. **Pesquisa Narrativa: uma proposta metodológica a partir da experiência**. São Paulo: Estudos Aplicados em Educação, 2021, v. 6, n. 12, p. 75 - 84. Acesso em: 15 de agosto de 20025. Disponível em: <<https://www.bing.com/ck/a?!&p=dcde37461e2ff3bf88c81c324607f1b92476900dab15030dd002d25160c64061JmltdHM9MTc1NzQ2MjQwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=2ebb8bff-c061-647a-0a01-9dfffc1746507&u=a1aHR0cHM6Ly9wZGZzLnNlbWFudGljc2Nob2xhci5vcmcvZmY1MC8wZWlIyYWRIYzE5ODJmYmI0MjEzNDY2ODUzYjQxYTJiZjEzOTEucGRm>>.

SOBRE OS AUTORES

Autor 1. Professora efetiva na Prefeitura de Caucaia. Mestranda em Ciências da Educação, pela Universidade Del Sol, do Paraguai. Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia, pela Universidade Federal do Ceará.

Autor 2. Professora Efetiva na Prefeitura Municipal de Caucaia. Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará. Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará.

Autor 3. Professora efetiva na Prefeitura de Caucaia, Graduanda em Educação Física, pela Universidade Federal do Ceará. Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Vale do Acaraú.

PARA CITAR ESTE ARTIGO:

EVARISTO, A. L. G. de C. .; CASTRO, M. C. .; GOMES, T. R. P. . O jogo de dama: ferramenta pedagógica no ensino de matemática. **Revista Educação, Pesquisa e Inclusão**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2025. DOI: 10.18227/2675-3294rep.v6i1.8848.

Submetido em: 30/09/2025

Revisões requeridas em: 15/10/2025

Aprovado em: 30/10/2025