

JUEGOS DE MESA: REVELANDO PROCESOS HISTÓRICOS Y CREATIVOS DE ENSEÑAR, APRENDER Y EVALUAR

Márcia Ambrósio
marciaambrosio@oi.com.br
Universidade Federal de Ouro Preto

Eduardo Mognon Ferreira
eduardo_mognon@yahoo.com.br
Universidade Federal de Ouro Preto

RESUMEN

El objetivo de este texto es el de discutir los juegos de mesa, construidos por los participantes por medio de una relación pedagógica dialógica, entrelazados a procesos educativos creativos y originales de enseñanza/aprendizaje. Como resultados parciales se destacan: 1. estrategia didáctica importante para el desarrollo de la metacognición - el raciocinio lógico, el lenguaje oral y la escritura, los procesos históricos, etc. involucrando estrategias de revisión y reflexión sobre las actividades, registrando el conocimiento y calificando el resultado en portafolios/webfolios; 2. la cualificación lúdica de los docentes y / o estudiantes de las licenciaturas y de la Educación Básica, reforzando el aprendizaje en torno al tema en debate - educación del cuerpo y del movimiento, juegos, juegos de mesa, juegos digitales, el uso del portafolio / webfolio de aprendizajes mediados por las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC); 3. la elaboración de propuestas didácticas exitosas, capaces de producir nuevos conocimientos para ser usados en el aula y / o en otros espacios educativos a través del uso de juegos “brincantes”.

Palabras claves: Juegos de mesa; proceso histórico; aprendizajes bilingües

1. El contexto

Este texto presenta una articulación de los datos obtenidos en investigaciones académicas realizadas por la autora del texto, durante el doctorado (Rezende, 2010), con una experiencia docente vivida en la E.M.H.W. de la Red Municipal de Enseñanza, del Ayuntamiento Municipal de Belo Horizonte, con estudiantes de enseñanza primaria I, durante el año 2010, siendo recontextualizadas e investigadas en el proyecto de extensión de la UFOP "El cuerpo *brincante*, las bromas, las historias infantiles y el uso del portafolio

como proceso de evaluación ", del Departamento de Educación y Tecnologías - DEETE / CEAD / UFOP, desarrollado en los años 2015 y 2016.

En 2018 un nuevo proyecto de investigación denominado "El cuerpo *brincante*, el uso de los juegos y del portafolio de aprendizaje en el proceso educativo", financiado por la Fundación de Amparo a la Investigación del Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), contempló la creación de juegos y la inmersión en la formación continuada.

Nuestras principales referencias teóricas son: Ambrósio (2013), Ambrósio y Ferreira (2017), (Galzerani, 1999), Gómez (1995), Huizinga (1980), Hernández (1996/87 y 1998), Jorba, J y Casellas, (1997), Kishimoto (1999), Vygotsky (1991), Villas boas (2004). A través de una metodología cualitativa analítica-descriptiva, estamos revelando una experiencia vivida en el proyecto, mostrando los juicios creados para componer una tesis de dos encuentros de investigación/formación, para apuntar a los sentidos y significados atribuidos a los actores proponentes del proyecto y a los participantes.

2. Desarrollo

Los juegos de mesa fueron experimentados durante el taller *brincante* "Los juegos, la interdisciplinariedad y la práctica educativa en la enseñanza de las humanidades", que permitió la elaboración de juegos didácticos y de los portafolios *brincantes*. Durante el trabajo de exposición en los minicursos, fueron creados juegos en su carácter físico, así como concepciones de elaboración evaluativas por medio de portafolios.

En detrimento de la calidad de las exposiciones del proyecto, que se inició en 2018, cada juego fue cuidadosamente elaborado en todas sus etapas, registradas de manera efectiva en la jugabilidad de los participantes involucrados, y en las reflexiones ampliadas del cotidiano docente, así como en la producción de materiales didácticos de incentivo a la práctica más cualitativa en la evaluación y en el uso de recursos didácticos interdisciplinares como los juegos.

Entre los juegos, citamos: *Entre as trincheiras*, *Trilha da Sustentabilidade*, *FeudoWar*, *Mapa Afetivo: Patrimônio Histórico, Ilha Esmeralda*, *Entre Gêneros*.



Figura 1

Figura 2

Figura 1 y 2: Jugando "FeudoWar" con los jóvenes y el investigador, vestido de caballero templario, el 20/06/2018 (Florianópolis - Brasil)

"Feudo War" es un juego creado en 2014 para trabajar conceptos del feudalismo y la óptica de nuestra política actual, relacionando clases, poder y sociedad como un todo.

Este torbellino de saberes se dispone por medio de las relaciones intersubjetivas en que el juego se promueve, por medio de las relaciones pedagógicas afectivas (AMBROSIO, 2013) y de la práctica de juegos, que involucra relaciones cooperativas (GALZERANI, 1999).

Para ejemplificar otro trabajo relacionado con el uso de los juegos durante el proyecto de extensión y ahora de la investigación en desarrollo, destacaremos la propuesta del juego *Ilha Esmeralda*.

Este juego utiliza conceptos interdisciplinarios en el conocimiento de las ciencias biológicas, las ciencias sociales, las ciencias humanas y las ciencias exactas en un encuentro de intercambio de experiencias y de formación ciudadana.

3. Aportaciones

De manera procesual, en el juego *Ilha Esmeralda*, tenemos como objetivo principal para los jugadores involucrados: articular una gestión pública de calidad, a través de un mapa de una ciudad cargada de problemas sociales, estructurales y políticos. El desafío parece estimulante en los primeros momentos, y se convierte en un accionador de conocimientos múltiples con el paso de los turnos. De forma general, el juego es simple.

La sala está dividida en siete gestiones (cada una gestionada por un secretario), y cada gestión, de forma conjunta, deberá encarar diez problemas estructurales de la ciudad, resolviéndolos como una gestión pública, de forma colectiva, y atendiendo a los criterios solicitados en el juego.

Los criterios son estipulados por la propia relación de saber con las ciencias, que el juego estimula, y por la promoción de las experiencias traídas por cada uno de los integrantes en relación a sus memorias y narrativas (GALZERANI, 1999). Por lo tanto, las cuestiones se establecen de la siguiente manera: la gestión tendrá en su caja C\$ 100.000.000 de monedas esmeraldas totales, teniendo como desafío resolver los diez problemas de la ciudad. A cambio, los equipos en sus gestiones públicas, tendrán que preocuparse por tres

índices que se articulan entre las siete secretarías como un objetivo común: mantener la ciudad sostenible, agradar a la población y resolver el problema.

Al interactuar con el juego *Ilha Esmeralda*, los participantes nos muestran la simulación de desafíos del cotidiano de una gestión pública que, incansablemente, criticamos, ignoramos, resaltamos negativamente o ni, por lo menos, conocemos.

De esta forma, la ciencia exacta, por medio de cálculos, porcentajes, suma y lógica, se alía al juego, así como las ciencias sociales y las ciencias biológicas se alían a problemas dirigidos a las cuestiones ambientales, sociales y estructurales de una ciudad como la *Ilha Esmeralda*, dirigiéndose como procesos interdisciplinarios de saberes y prácticas.

Por lo tanto, podemos resumir en el entorno de esta breve exhibición del histórico de los juegos dentro del proyecto de investigación cualitativa, que el juego desarrolla un potencial colectivo de construcción de saberes y que puede de manera general reorganizar la forma en la que trabajamos contenidos y contextos en el aula.

Es importante destacar, por último, que durante el minicurso supradestacado, se realizaron los siguientes pasos metodológicos: 1) Problematización contextual; 2) Elaboración metodológica junto con los participantes; y 3) Síntesis y registro de la experiencia (HERNANDEZ, 1998).

4. Referencias:

AMBRÓSIO, Márcia. (2013). O uso do portfólio no ensino superior. Petrópolis: Vozes, p.183

AMBRÓSIO, Márcia. FERREIRA, Eduardo Mognon.(2017). O corpo brincante, o uso dos jogos e do portfólio de aprendizagem no processo educativo. In: DESLANDES, Keila. Reverberações: sobre formação docente e alteridades. 1 ed. – Belo Horizonte, MG: Fino Traço, pp. 71-82

GALZERANI, Maria Carolina Bovério. (1999). “Percepções culturais do mundo da escola: em busca da rememoração”. Anais do III Encontro Nacional de Pesquisadores do Ensino de História. Campinas, S.P.: Gráfica da F.E./Unicamp, pp.99-100.

GÓMEZ, A. P. (1995). O pensamento prático do professor – a formação do professor como profissional reflexivo. In: NÓVOA, A. (org.). *Os professores e sua formação*. 2ª ed. Lisboa: Dom Quixote. p.92-114.

HUIZINGA, Johan. (1980). *Homo Ludens*. O jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. 2 ed. São Paulo: Ed. Perspectiva. Pp.285

HERNÁNDEZ, Fernando.(1996/87)Cómo aprenden los docentes? *Revista Kikiriki-Cooperación Educativa*, p.120-127.

HERNÁNDEZ, Fernando.(1998). Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas. Pp.226

JORBA, J y CASELLAS, E.(1997).*La regulación y la autorregulación de los aprendizajes*. Barcelona: Editorial Síntese. Pp.110

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. (1999). Jogos, a criança e a educação. Ed. Vozes: Petrópolis. Acesso em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro>>.

REZENDE, Márcia Ambrósio Rodrigues.*A relação pedagógica e a avaliação no espelho do portfólio: memórias docente e discentes*, 2010. Faculdade de Educação da UFMG. Belo Horizonte.

Disponível em: http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/FAEC-87YPQC/1/tese_completa1.pdf.

VYGOTSKY, L.S. (1991). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. COLE, Michael et al. Trad. José Cipolla Neto et al. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes. Pp. 182

VILLAS BOAS, B.M.F. (2004). Portfólio, avaliação e trabalho pedagógico. Campinas/SP: Papirus, 2004. Pp.326