



EIXO TEMÁTICO: FORMAÇÃO E TRABALHO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DO ENSINO NO SÉC XXI

FORÇA & PODER: JOGO, LIDERANÇA E RESSIGNIFICAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE

Iriane Rosaletе Januário da Costa

UNEB

iriane.costa@uneb.br

Resumo

O jogo *Força & Poder*, criado pela empresa Thalassocracy, idealizado por Gerson Filho e produzido por Ana Verena Gomes, apresenta-se como ferramenta de transformação educacional e de desenvolvimento discente. Inspirado na batalha naval, ressignifica símbolos de dominação e violência, substituindo-os por inteligência estratégica, equilíbrio emocional e ocupação consciente de espaços sociais. A experiência parte de uma provocação: “Que espaço você ocupa? E qual gostaria de ocupar?”. Essa reflexão atravessou o ambiente escolar, promovendo mudanças perceptíveis, principalmente nos estudantes. A aplicação ocorreu em três escolas — duas públicas e uma particular: CETIFS (pública): 4 turmas de 6º ano, 157 alunos (76 participaram ativamente); Escola Millenium (particular): 1 turma da 2ª série do EM, 47 alunos e Escola Estadual Luiz Viana Filho (pública): 2 turmas de 7º ano, 84 alunos. O jogo funcionou como catalisador de autoestima, liderança e protagonismo estudantil, favorecendo o trabalho docente ao estimular concentração, engajamento e vínculos afetivos. Com metodologia vivencial, as metodologias de pesquisa utilizadas foram as bibliográficas (para idealização e produção do projeto) e a observação do engajamento dos estudantes durante o jogo. Os alunos foram convidados a imaginar novos horizontes, percebendo-se como agentes capazes de ocupar e transformar os espaços que lhes são destinados. Esta prática ancora-se em Camargo (2018) e em Bacich e Moran (2018), que pensam que as práticas curriculares devem ser inovadoras e engajadora. O jogo possui duas versões: tabuleiro de mesa e tabuleiro humano. Ao adotar essa linguagem lúdica e estratégica, a relação aluno-escola-docente se fortalece, deslocando o foco da transmissão de conteúdo para a construção coletiva do conhecimento. *Força & Poder* se apresenta, assim, como dispositivo pedagógico potente, que amplia as possibilidades do fazer docente e da experiência escolar.



Palavras-chave: Jogos educativos; Práticas inovadoras; Docência.

Referências

BACICH, Lilian; Moran, José, (orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

CARMARGO, Fausto. **A sala de aula inovadora[recurso eletrônico]: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre: Penso, 2018

FILHO, Gerson Gomes. **Força & Poder:** estratégias e decisões. 1. ed. Salvador: Edições Educativas, 2024. Jogo de tabuleiro.