

# Lógica, criatividade e diversão: jogos tornam o aprendizado mais leve e eficiente nas escolas estaduais de Minas

Qui 19 junho

Projetos pedagógicos baseados em jogos e atividades lúdicas têm transformado a rotina de diversas escolas da rede pública estadual de ensino, vinculadas à [Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais \(SEE/MG\)](#). A proposta é aliar diversão e aprendizagem para estimular habilidades como raciocínio lógico, criatividade, estratégia e cooperação.

Especialmente no ensino da matemática, a ludicidade tem se mostrado uma grande aliada. Ao incorporar desafios, músicas, histórias e brincadeiras, os professores conseguem tornar o conteúdo mais acessível e interessante, promovendo uma aprendizagem mais significativa para os estudantes.

“A aposta em metodologias ativas e lúdicas mostra como as escolas da rede estadual têm inovado para tornar o ensino mais atrativo. Com estratégias que valorizam o protagonismo dos estudantes e estimulam o pensamento crítico, as unidades escolares mineiras reforçam o compromisso com uma educação pública de qualidade, capaz de formar cidadãos mais preparados, criativos e autônomos”, comenta a subsecretária de Desenvolvimento da Educação Básica, Kellen Senra.

## Torneio de Ciências Exatas em Januária

Na região Norte do estado, duas escolas de Januária têm se destacado com uma iniciativa que une lógica e competição: o III Torneio Interescolar de Ciências Exatas e Tecnológicas, promovido pelas Escolas Estaduais Antônio Corrêa e Silva e Monsenhor Florisval Montalvão.

Realizado em maio, o torneio envolveu estudantes dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio em 12 desafios matemáticos, organizados conforme a etapa de ensino. Entre as provas, estavam o jogo da velha humano, atividades com balões inspiradas na Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (Obmep), partidas de xadrez e dominó, além da solução do cubo mágico e da Torre de Hanói.

“Esse torneio foi muito importante para nós, alunos, porque desenvolveu o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho em equipe, além de ter sido muito divertido. Eu participei da disputa de xadrez, e foi um grande aprendizado. Hoje consigo pensar mais rápido e avaliar melhor as opções que tenho”, contou Julia Alves, estudante do 1º ano do ensino médio da escola campeã.

## Projeto Xeque-Mate

Em Carmo do Cajuru, no Centro-Oeste mineiro, o xadrez também é protagonista de uma transformação pedagógica. A Escola Estadual Padre João Parreiras Vilaça desenvolve há 18 anos o Projeto Xeque-Mate, que utiliza o jogo como ferramenta para aprimorar o ensino e impulsionar o desempenho dos alunos.

Além de trabalhar competências como concentração, lógica e tomada de decisões, o projeto tem refletido em melhores resultados em avaliações como o Sistema Mineiro de Avaliação e Equidade da Educação Pública (Simave) e o Programa de Avaliação da Rede Pública de Educação Básica (Proeb), além de conquistas em olimpíadas do conhecimento e nos Jogos Escolares de Minas Gerais (Jemg). Os impactos chegam também às aprovações no Enem e em concursos públicos.

“O Projeto Xeque-Mate tem sido uma ferramenta poderosa para facilitar a aprendizagem. Por meio do xadrez, os estudantes desenvolvem raciocínio, lógica, socialização e capacidade de tomar decisões. De partida em partida, após 18 anos de trabalho, vemos nossos alunos conquistando vitórias que vão muito além do tabuleiro”, afirma o professor Carlos Jivago, idealizador da iniciativa.