

“QUERO ME CASAR”: JOGO UTILIZADO COMO FERRAMENTA PARA O APRENDIZADO DOS ASSUNTOS SOBRE O CASAMENTO CIVIL

Glenda Felix Oliveira (Glenda.oliveira@vic.fasa.edu.br)¹

1 – Faculdade Santo Agostinho - FASAVIC, Vitória da Conquista - BA

Área: Ciências Sociais Aplicadas

Diante da complexidade de alguns conteúdos trabalhados em sala de aula é necessário traçar estratégias que tornem prazeroso o estudo e auxiliem no processo de ensino/aprendizagem. Atualmente, o casamento civil é o ato mais solene do Direito, o que requer atenção dos discentes aos detalhes constantes em mais de cem artigos do Código Civil, que envolvem desde a capacidade para o casamento, os impedimentos da sua realização, as causas suspensivas, o processo de habilitação, a celebração, o sistema de nulidades, o regime de bens e a sua dissolução. A fixação desse conteúdo é um desafio a ser enfrentado, que pode tornar-se mais fácil se houver a adoção de táticas adequadas. **Objetivo(s):** Partilhar a ideia sobre a criação e utilização de um jogo como ferramenta de ensino/aprendizagem dos assuntos relacionados ao casamento civil. **Método/Relato da Experiência:** O presente trabalho é um relato de experiência sobre um jogo de tabuleiro denominado de “Quero me Casar”, que foi criado de forma autoral (inspirado no Jogo da Vida) e utilizado na sala de aula da disciplina de Direito de Família de uma instituição de ensino superior. Para o jogo, a turma foi dividida em 06 equipes, tendo cada uma delas escolhido um avatar (personagem em MDF) para percorrer um tabuleiro gigante, cujas dimensões eram de 1,80 metro de altura por 2 metros de largura. O tabuleiro estava dividido em 23 casas, sendo a casa da partida a dos “solteiros” e a do “enfim casados” a da chegada. Após definir a ordem das jogadas, por meio da sorte, cada equipe arremessava um dado gigante (que continha os números de 1 a 6) e começava a percorrer o tabuleiro com o objetivo de chegar até a casa do “sim”, na celebração do casamento. Para conseguir se casar era preciso passar por situações variadas, como conhecer alguém, ter um encontro, evoluir para o namoro, conhecer os pais, mudar o status nas redes sociais, noivar, ir até o cartório fazer a habilitação do casamento e passar pela celebração. Mas, no decorrer do jogo, poderia haver reviravoltas. O término do relacionamento culminava com a volta à vida de solteiro (retorno ao início do tabuleiro), indo para a balada, para o boteco ou para a igreja fazer promessa. Até mesmo durante a celebração, um dos noivos poderia dizer “não”. Para ter direito a avançar no jogo era necessário, após arremessar o dado, sortear uma pergunta sobre o casamento em uma caixinha, ler em voz alta, consultar a equipe, e respondê-la corretamente em até 2 minutos. Vencia a equipe que primeiro conseguisse se casar. **Resultados:** Durante o jogo, foi possível perceber como a competição estimulou os alunos a responderem às perguntas e como não pareciam estar diante de um assunto tão formal e com tantos detalhes. Embora o número de perguntas respondido por equipe tenha dependido do fator sorte, já que era o arremesso do dado que definia a quantidade de casas avançadas, como as respostas eram dadas em voz alta e julgadas pelas demais equipes, podemos afirmar que todas tiveram acesso à mesma quantidade de perguntas e de respostas. **Considerações Finais:** Até mesmo os assuntos mais complexos e que, a princípio, possam não chamar a atenção, podem ser trabalhados de forma lúdica. Por meio da competição, o jogo “Quero me Casar” despertou o interesse dos alunos sobre o casamento civil e, conseqüentemente, facilitou o

processo de ensino/aprendizagem, fomentando também o trabalho em equipe. É possível aprender brincando.

Palavras-chave: Casamento Civil. Jogo de Tabuleiro. Aprendizado.