

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (COMUNICAÇÃO COORDENADA)

NOME: REGINA ROSA DOS SANTOS LEAL

TÍTULO: OFICINAS DO JOGO DE XADREZ COMO EXERCÍCIO EDUCATIVO PARA ALUNOS DA ESCOLA MUNICIPAL IMACO: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR E INTERINSTITUCIONAL COM O OLHAR DA PSICOPEDAGOGIA

AUTORES: REGINA ROSA DOS SANTOS LEAL, REGINA ROSA DOS SANTOS LEAL, RICARDO JOSÉ CAMELO, IVANA DE OLIVEIRA CARVALHO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: EXERCÍCIO EDUCATIVO, JOGO XADREZ, INTERDISCIPLINARIEDADE, PSICOPEDAGOGIA

RESUMO

As experiências com os jogos, na dimensão do espaço e tempo da Faculdade de Educação da UEMG, remete-nos a história da criação do Núcleo de Estudos e Pesquisas de Psicologia da Educação e Psicopedagogia, o qual vem realizando projetos de pesquisas e de extensão desde o ano de 2004. Nesse ano, a FaE/UEMG, participou do Programa de Extensão Universitária voltado às políticas públicas - PROEXT-2004 SESu/MEC com o projeto de extensão intitulado: "a Psicopedagogia vai à escola e envolve as famílias: uma experiência de indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão. O referido projeto foi aprovado o que nos permitiu implantar e implementar o Laboratório de Psicopedagogia para que as alunas do curso de Pós-graduação Lato Sensu em Psicopedagogia clínica e institucional, pudessem realizar o estágio curricular do curso e atender as demandas das escolas com o aumento de alunos com dificuldades de aprendizagem. Com a aprovação do projeto, os recursos foram suficientes para compor o acervo do Laboratório de Psicopedagogia que conta com vários jogos, livros de literatura infantil e materiais pedagógicos. Este trabalho teve origem a partir da disciplina de enriquecimento curricular: "Oficinas interativas do Jogo de Xadrez para o ensino nas escolas: uma proposta interdisciplinar", realizada no ano de 2014 na FAE/CBH/UEMG. Essa experiência com jogos, como prática mediadora e educativa, vai de encontro ao objeto de estudo da Psicopedagogia realizados pelo Núcleo de Estudos e Pesquisas de Psicologia da Educação e Psicopedagogia - NEPEPP -FAE/UEMG, que contempla a utilização dos jogos em processos educativos. Tendo em vista o projeto de extensão, PROEXT-2004 SESu/MEC, e o projeto de pesquisa de 2010 do PaPq, acima apresentados, nasceu a idéia de realizarmos na FaE, uma disciplina de enriquecimento curricular: com o nome: "oficinas interativas do jogo de xadrez para o ensino nas escolas: uma proposta interdisciplinar com o olhar da Psicopedagogia, tendo como objetivo contribuir de forma diferenciada para a formação do aluno da graduação em Pedagogia da FAE/UEMG. Segundo Bossa (2000), a Psicopedagogia é uma área de estudo e atuação surgida no Brasil, na década de 80, como uma necessidade de compreender as dificuldades de aprendizagem dos alunos em relação aprendizagem escolar. A Psicopedagogia, ao contrário das posturas tradicionais de aprendizagem, tem um proposta diferenciada e uma perspectiva interdisciplinar para intervir nas dificuldades de aprendizagem dos alunos. Algumas questões nos mobilizam nessa investigação do presente projeto. É possível desenvolver um processo educativo mais significativo para os alunos da Escola Integrada da Rede Municipal de Belo Horizonte a partir de uma proposta interdisciplinar com o olhar da psicopedagogia tendo o jogo de xadrez como instrumento mediador? Que melhorias do ponto de vista, acadêmico, cognitivo, afetivo, social político podem ser observados?

A pesquisa teve com objetivo geral contribuir com a reflexão sobre a utilização dos jogos, sobretudo o jogo de xadrez, como ferramenta de apoio ao desenvolvimento cognitivo e sócio interativo do aluno, em seu processo de ensino aprendizagem escolar. Os referenciais teóricos utilizados foram: a LDB 9394/96 em seus artigos 26 e 27 que inclui o jogo de xadrez no currículo das escolas; PIAGET(1970), FILGUTH(2006), (2007); BOSSA(2000); SILVA(2004) e MACEDO(2006). Os jogos de tabuleiro passaram a ter um importante papel em pesquisas, a partir da metade do século XX. Dentre os jogos de tabuleiro, o mais estudado é o jogo de xadrez. O impacto das pesquisas sobre o xadrez nas ciências cognitivas, foi bastante apropriado para a investigação por apresentar características importantes para a arquitetura cognitiva. Segundo Gobet, (1998), a) o xadrez oferece uma rica base de dados de partidas jogadas por competidores de diferentes níveis de habilidade, que podem ser usadas em estudos envolvendo ambiente estatístico; b) a base relativamente simples do xadrez é facilmente transformada em linguagem matemática ou computacional; c) permite um cruzamento com a inteligência artificial; d) é uma atividade flexível que permite muitas manipulações experimentais. Além dessas importantes características do xadrez, um fato nos chamou a atenção, é que, a partir do xadrez os alunos nos permite escutar as suas demanda internas, frente as dificuldades vivenciadas nos processos de aprendizagem, pois desenvolvem o hábito de verbalizar seu pensamento de forma espontânea. A metodologia utilizada na mediação com os jogos teve caráter qualitativo. Para a amostragem da pesquisa selecionou-se duas turmas de 20 alunos da Escola Municipal Imaco – BH, pertencentes ao Projeto Escola Integrada., sendo uma, na faixa etária de 08 a 09 anos e a outra de 12 a 13 anos. O parâmetro utilizado para a referida seleção foi a queixa de dificuldades de aprendizagem apresentada pelos alunos no processo educativo. As oficinas foram realizadas uma vez por semana, com duração de aproximadamente duas horas. Foram trabalhados inicialmente os jogos que demandavam conhecimentos prévios de organização espacial e estratégia, tais como: "Jogo da velha", "quarto" e "ligue-ligue", posteriormente introduziu-se o "jogo da dama" e do "Xadrez". A pesquisa encontra-se em andamento e as mediação tem sido realizadas no espaço escolar com recursos literários e lúdicos.