

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

NOME: ELIDA DE SOUSA SOARES SILVA

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, ELIDA DE SOUSA SOARES SILVA, REGINA ROSA DOS SANTOS LEAL, RICARDO JOSE CAMELO, IVANA CARVALHO DE OLIVEIRA, CIBELE LAURA SILVA, ELIDA DE SOUSA SOARES SILVA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: EXERCICIO EDUCATIVO, JOGO DE XADREZ, PSICOPEDAGOGIA, INTERDISCIPLINARIDADE

RESUMO

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 - NEPEP –FAE/UEMG, que contempla a utilização dos jogos em processos educativos. A Psicopedagogia é uma área de estudo e atuação surgida no Brasil na década de 80, que visa compreender, numa abordagem interdisciplinar, as dificuldades de aprendizagem dos educandos. A pesquisa tem como 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). 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. Desenvolve-se na pesquisa, 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". Essa mediação tem sido realizada em espaço escolar com recursos literários e lúdico