

O jogo do xadrez e a aprendizagem lúdica para adolescentes em ambiente socioeducativo¹

The game of chess and playful learning for adolescents in socio-educational environment

Luiz Nolasco de Rezende Júnior²

Antônio Villar Marques de Sá³

Resumo

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com objetivo de construir uma proposta interventiva lúdica, tendo o xadrez como ferramenta de aprendizagem em aulas de produção de texto para o desenvolvimento de competências ligadas à habilidade escrita e à construção de novos projetos de vida. O estudo envolveu 32 adolescentes que cumpriam medida de internação em uma unidade socioeducativa. Os dados foram obtidos por diário de campo e análise de conteúdo das redações e rodas de conversa. Durante 13 encontros semanais, os adolescentes aprenderam e jogaram xadrez, produziram textos e reflexões a partir de metáforas enxadrísticas associadas às suas realidades e que resultaram no incentivo dos sujeitos à aprendizagem, socialização, cognição e afetividade pela presença do lúdico; na diminuição da resistência em produzir textos, apesar do não domínio da habilidade escrita; e na construção coletiva de uma ação interventiva diferenciada dos projetos de vida que levaram ao cumprimento de medida restritiva de liberdade.

Palavras-chave: Afetividade. Integração social e educação. Jogos. Processo ensino-aprendizagem. Valores educacionais.

Abstract

This is a qualitative research aiming at formulating a playful intervention proposal using the game of chess as a learning tool in text production classes for the development of writing skills and new life plans. This study involved thirty-two adolescents in a juvenile detention facility. The data were obtained through field diary, analysis of the essays written by the participants, and roundtable conversations. During thirteen weekly meetings, the participants learned and played chess, produced texts, and participated in roundtable conversations using chess-game metaphors related to their everyday reality. These approaches provided considerable incentive to learning, promoted socialization, resulted in cognition and affection due to the use of playful activities and in a decrease in the participant's resistance to writing despite their low-level writing skills. It also led to the implementation of a collective intervention to affect and improve the life plans that resulted in the sentence to youth detention.

Keywords: *Affectivity. Social integration and education. Games. Teaching learning process. Values education.*

¹ Artigo elaborado a partir da dissertação de L.N. REZENDE JÚNIOR, intitulada "A aprendizagem lúdica e o adolescente com restrição de liberdade". Universidade de Brasília, 2014.

² Governo do Estado do Distrito Federal, Secretaria de Educação. SBN Quadra 2, Bloco C, Edifício Phenícia, 70040-020, Brasília, DF, Brasil. Correspondência para/Correspondence to: L.N. REZENDE JÚNIOR. E-mail: <prluizjr@gmail.com>.

³ Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Brasília, DF, Brasil.

Introdução

A restrição de liberdade de adolescentes no ambiente socioeducativo requer o desenvolvimento de ações pedagógicas diferenciadas até então pouco investigadas no âmbito acadêmico e historicamente negligenciadas pela sociedade em geral. Este artigo analisou uma intervenção pedagógica, por intermédio de uma ação lúdica, tendo o jogo do xadrez como ferramenta alternativa de promoção tanto da aquisição de competências ligadas à produção textual quanto da construção de novos projetos de vida.

Os educandos em questão tinham pouco ou nenhum contato com o jogo do xadrez. Eram adolescentes que cumpriam medidas socioeducativas de internação, geralmente fruto de atos infracionais contra o patrimônio, enfrentavam adversidades de ordem pessoal e familiar, possuíam uma identidade social extremamente negativa, baixo nível de escolaridade, distúrbios de aprendizagem e dependência química, bem como dificuldade de concentração e pouco domínio e prática da habilidade escrita. Além disso, a educação não era compreendida como uma oportunidade de acesso aos bens culturais e de transformação de sua realidade de vida (Rezende Júnior, 2013).

Diante desse quadro, seria possível fazer do jogo de xadrez uma prática lúdica? Seria possível o jogo de xadrez promover maior atratividade ao ato de aprender? Seria possível combinar a prática do xadrez com outra prática de pouco domínio como a habilidade escrita? E, por fim, como fazer de um ambiente repleto de limites, regras, imposições e ameaças um momento lúdico, de aprendizado e de construção de projetos de vida?

A hipótese do estudo girou em torno da possibilidade de se construir, com os professores de Língua Portuguesa, uma proposta alternativa e significativa de aprendizagem de caráter lúdico em um ambiente de restrição de liberdade. A ferramenta utilizada foi o xadrez o qual visou o desenvolvimento de competências ligadas à habilidade escrita e à construção de novos projetos de vida.

O estudo teve um caráter exploratório e considerou as respostas que os adolescentes deram

ante as provocações e os debates promovidos em sala de aula e registrados em diário de campo. Além disso, também foram avaliadas outras duas fontes de dados: as redações e as rodas de conversa, as quais foram interpretadas a partir da teoria de análise de conteúdo de Bardin (2011).

O xadrez como ferramenta lúdica de aprendizagem no sistema socioeducativo

Para despertar o interesse dos adolescentes pela educação, recorreu-se à aprendizagem de base lúdica, a partir de métodos de ensino os quais não reproduzissem o modelo didático aversivo que motivou a evasão escolar. Buscou-se uma prática pedagógica capaz de fomentar tanto momentos de prazer e descontração quanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas que orientassem a construção de signos sustentados pelos processos de internalização e exteriorização (Fávero, 2005).

Compreendem-se como atividades lúdicas aquelas constituídas de elementos do universo lúdico, que implicam diretamente uma ação por parte de quem as executa. A ação lúdica, propriamente dita, possui uma ordem tanto material quanto psicológica, caracterizada por Kishimoto (2013) como sendo uma atividade livre, separada, incerta, indutiva, materialmente regrada e que simule a realidade. É nesse contexto que o jogo está inserido como parte específica e particular.

Kishimoto (2013) apontou o jogo como uma atividade lúdica resultante de um sistema linguístico o qual funciona dentro de um contexto social, com um sistema de regras atreladas a um objeto. O contexto social ao qual o jogo está vinculado relaciona-se ao sentido que cada sociedade lhe atribui. Para assumir um caráter educativo, segundo a autora, precisa ser seguido por uma intencionalidade com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem. O jogo educativo assume a condição de ferramenta quando o educador cria situações de aprendizagens que possam ser potencializadas pelo prazer, pela capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora,

transportando para o campo do ensino condições que maximizem a construção do conhecimento.

A escolha de uma abordagem lúdica alinha-se à compreensão de Costa (1999), o qual defendeu que uma ação pedagógica em ambientes socioeducativos de restrição de liberdade deve se iniciar por uma intencionalidade do educador em se fazer presente na vida do educando. Pelo lúdico pode ser possível compreender e conhecer os aspectos de vida dos jovens, suas dificuldades e potencialidades, independentemente dos atos que tenham praticado. A partir disso, cabe ao professor dialogar, propor e construir alternativas aos impasses por eles vivenciados (Costa, 1999).

A opção pelo uso do xadrez como ferramenta lúdica para adolescentes submetidos a ambientes de restrição de liberdade deve-se ao fato dele permitir aos jogadores implantarem diversos recursos cognitivos, podendo, inclusive, fazerem comparações com questões do cotidiano, considerado por Rasskin-Gutman (2009) como um laboratório de observações das atividades cognitivas. Para o autor, em uma partida de xadrez há uma linha de comunicação entre os jogadores, os quais se colocam tanto como emissores quanto como receptores de mensagens, ideias, atitudes e posições pessoais sobre a incerteza de nosso mundo, tendo o tabuleiro e as peças como meios de transmissão. Uma comunicação de sentimentos.

A aprendizagem do xadrez, independentemente da idade do indivíduo, pode auxiliar na concentração, paciência e perseverança, como também promover a criatividade, intuição, memória e habilidades para análise e dedução de princípios gerais. Também auxilia na tomada de decisões e na resolução de problemas de maneira flexível (Dauvergne, 2007; Sá, 2012). Além disso, após o terceiro ano de instrução e prática no jogo, o mesmo melhora as habilidades de raciocínio abstrato e solução de problemas, a compreensão e interpretação da leitura, o controle de impulsos, a capacidade de resistir a dificuldades e a determinação para vencê-las e os índices de QI verbal e não verbal (Filguth, 2007; Sá *et al.*, 2013).

Procedimentos Metodológicos

O objeto da pesquisa foi desenvolver e construir, com os professores de Língua Portuguesa da Unidade de Internação do Plano Piloto (UIPP), uma proposta de ação educativa, exploratória e de base lúdica pelo uso do jogo de xadrez, analisando os conteúdos de redações, relatos das rodas de conversa e do diário de campo da investigação. Através dessa ação, os professores procuraram desenvolver, objetivamente, habilidades específicas da Língua Portuguesa, como a produção de textos e habilidades enxadrísticas, bem como promover reflexões a partir de metáforas do jogo com realidades conhecidas pelos sujeitos e sobre os valores que nortearam suas decisões. A investigação, portanto, situou-se em uma dimensão de aproximação da realidade da vida dos participantes a partir do simbólico e não de comportamentos concretos. Logo, o que esteve em discussão foram os conceitos e pensamentos associados à construção de projetos de vida.

A pesquisa-ação aplicada (Desroche, 2006) seguiu as etapas de pesquisa e de ação propostas por Dionne (2007), a saber: identificação da situação; definição dos objetivos da pesquisa e das ações; planejamento metodológico; realização da pesquisa e das ações; análise e avaliação dos resultados.

- Identificação da situação: após debater a realidade vivenciada, foi apresentada aos professores a fundamentação teórica de uma proposta pedagógica lúdica e dos possíveis benefícios que poderiam obter pela prática do xadrez;

- Definição dos objetivos: promover a concentração, a paciência e a perseverança; alavancar o desenvolvimento da criatividade, da intuição e da memória; desenvolver habilidades de análise e dedução, auxiliando a tomada de decisões e a resolução de problemas de maneira flexível;

- Planejamento metodológico: planejar e definir as intervenções semanais com os alunos, nos horários de aulas duplas, com tempo hábil tanto para o desenvolvimento de reflexões quanto para os debates e produções textuais em sala de aula. As ações com vistas à construção de metáforas

relacionando o jogo à realidade dos jovens, observando suas necessidades e características, estão descritas no Quadro 1.

- Realização da pesquisa e das ações: as ações se desenvolveram em treze semanas. O eixo pedagógico proposto pela ação educativa era o diálogo com os sujeitos a partir da apresentação de cada metáfora entre o jogo e as situações reais de vida, sendo assim realizadas rodas de conversa. Após a prática do jogo, era recortada a metáfora desenvolvida e promovia-se o debate com os alunos. Depois disso, eles recebiam orientações para elaboração de uma redação versando sobre a metáfora discutida. Esses textos serviram de fonte de dados para uma Análise de Conteúdo (Bardin, 2011). Ao término das treze semanas, desenvolveu-se uma roda de conversa final com quatro adolescentes voluntários;

- Na Análise de Conteúdo das redações e da roda de conversa final buscou-se investigar elementos que orientassem a construção de novos projetos de

vida a partir das metáforas debatidas em sala de aula e da prática de intervenções lúdicas do xadrez.

Sobre a pesquisa-ação aplicada proposta por Desroche (2006), Thiollent (2007) recomendou o conhecimento de sua obra e desse método para estudos ligados à cooperação, à educação e à pesquisa-ação. Ele definiu a pesquisa-ação aplicada como “[...] a dialética de autores e atores, a articulação da explicação com a aplicação e a implicação, tipologia de níveis de participação, configurações individuais e coletivas dos processos de pesquisa-ação etc.” (Thiollent, 2007, p.16).

No entanto, essa concepção não é pacífica. Barbier (2002), por exemplo, compreende como característica necessária de uma pesquisa-ação a presença de demandas as quais se originem a partir de sujeitos engajados e comprometidos em promover, pela ação e pela pesquisa, uma transformação do contexto à sua volta. Sob esse aspecto, a pesquisa-ação aqui apresentada não poderia ser concebida dessa maneira, porque os adolescentes estudados não fizeram qualquer demanda, somente os professores.

Quadro 1. Quadro de temas e de metáforas.

Temas	Metáforas
A importância do respeito ao outro.	Jogar sozinho sempre é menos agradável que jogar com outra pessoa. Seu oponente não é seu inimigo, é apenas um adversário. Sem adversário não há jogo. Metáfora: Considerar as adversidades como um oponente com quem sempre jogará.
A importância de construção de projetos de vida.	No xadrez, caso o peão chegue à oitava linha, é promovido a uma peça nobre. Metáfora: O que fazer para deixar de ser peão e se transformar em um nobre?
A importância da família e da escola no auxílio das decisões.	No xadrez, toda peça precisa ter outra para lhe dar proteção ou cobertura. Sem cobertura é mais fácil perder o jogo. Metáfora: O quanto você tem se sujeitado às orientações de sua família?
O sofrimento dos familiares de adolescentes face à imposição de restrição de liberdade.	Não exposição da Rainha. O xadrez considera um erro estratégico a exposição da rainha no início do jogo. Metáfora: Quem é a sua rainha? Como e quanto você a tem exposto?
A importância da avaliação das escolhas e suas consequências.	Planejar é fazer escolhas. Boas escolhas promovem vantagens de número de peças ou vantagem espacial, sendo necessário observar como cada peça se encontrava. Metáfora: A importância de se avaliar os riscos e as possibilidades de cada escolha.
A importância da estratégia para a obtenção de resultados.	No xadrez, recomenda-se o planejamento e as definições de aberturas. Definir uma abertura é o primeiro passo para ganhar uma partida. Metáfora: Comparação da abertura da partida de xadrez com os passos e escolhas dos adolescentes após a liberação.
A importância do planejamento para enfrentamento de variantes, dificuldades e oposições inesperadas após a liberação.	A definição de movimentos e da abertura escolhida nos prepara para encarar as diversas variações que poderão ser enfrentadas. Metáfora: A necessidade de estar preparado para reagir ante o imprevisto.

Fonte: Rezende Júnior (2014).

O próprio Barbier (2002), contudo, abriu espaço para outras compreensões sobre o assunto, uma vez que reconheceu haver tipificações. Assim, intitulou sua concepção de pesquisa-ação como “pesquisa-ação existencial” (Barbier, 2002, p.67), seguindo um modelo aberto tanto de pesquisa quanto de ação e que pode ter diferentes predominâncias, como: psicossocial, experimental, existencial e transpessoal. Além dessas tipificações, Barbier (2002) citou a pesquisa-ação Integral de Desroche (2006) como aquela em que se investiga por, para e sobre atores, desde que seja mantido um rigor metodológico de planejamento, organização e realização de pesquisa e de ações. Contudo, não citou as demais concepções de Desroche (2006) sobre isso, uma vez que a pesquisa-ação integral é uma das oito tipificações por ele descritas.

Sobre os aspectos investigativos de uma pesquisa-ação participativa e aplicada, foram seguidos os requisitos básicos (Creswell, 2010): (a) uma ação recursiva ou dialética concentrada em produzir mudanças nas práticas e ações dos indivíduos envolvidos; (b) uma forma de investigação concentrada em ajudar os indivíduos a se libertarem das relações às quais estão associados; (c) que promova a emancipação pelo autodesenvolvimento e autodeterminação; (d) suscite práticas colaborativas.

Iniciaram a pesquisa-ação 41 adolescentes, sendo nove alunos do nono ano, 12 do oitavo, 14 do sexto e seis de uma turma multisseriada de atividades (do primeiro ao quarto ano). Permaneceram em todas as etapas 32 alunos, com produção de textos e participação em rodas de conversa. Três do sexto ano foram liberados durante a pesquisa e os seis jovens da turma de atividades, por estarem em processo de alfabetização, não conseguiram produzir as redações, apesar de se envolverem nas demais ações. A escolha dos participantes foi a partir de seu nível de envolvimento. Todos foram sempre voluntários em sala de aula.

Resultados e Discussão

Pela análise do diário de campo da pesquisa-ação, os professores, juntamente com o pesquisador,

entenderam que seus objetivos foram atingidos, pois: (a) a presença do lúdico em sala de aula incentivou a aprendizagem, a socialização, a cognição e a afetividade dos alunos; (b) a atividade lúdica pelo uso do xadrez transcendeu os limites da sala de aula, criando espaços e momentos de diálogo que tiveram aceitabilidade dos alunos; (c) ocorreu a construção coletiva de um projeto interventivo e o envolvimento progressivo da prática do xadrez livremente em turmas não atendidas pela investigação; (d) ações de melhoria das condições de higiene das salas, entre elas, um mutirão de limpeza e pintura dos espaços pedagógicos organizado pelos estudantes e professores, foram realizadas; (e) houve a participação de 60% dos internos da Unidade em uma Jornada Aberta de Xadrez, com peças produzidas pelos próprios jovens.

Foram realizadas inferências, bem como a interpretação objetiva de questões de ordem subjetiva e interpretativa, a partir dos dados obtidos pelas redações e pela roda de conversa, tendo como base, na administração de provas, a Análise de Conteúdo, método empírico com funções de caráter exploratório e de confirmação de hipóteses (Bardin, 2011). Através dos conteúdos analisados foram construídas conclusões a partir das características e comparações das mensagens dos jovens, levando em consideração os contextos e as condições os quais induziram as temáticas desenvolvidas em cada aula, a partir de sensibilizações geradas após a prática lúdica do jogo do xadrez.

As redações foram analisadas individualmente e qualitativamente, tendo em vista que não existiam características comuns entre os sujeitos da investigação ou mesmo categorias conceituais a serem analisadas. As diferenças entre os participantes abrangiam aspectos relacionados à idade, série escolar, domínio da capacidade de produção textual, tempo de internação, ato infracional, contexto sociocultural e estrutura familiar. Dessa forma, o olhar qualitativo mostrou-se coerente com relação à proposta pedagógica, a qual primou pela subjetividade e individualização. Das redações entregues, 25,0% tiveram uma construção mais

complexa (introdução, desenvolvimento e conclusão); 62,5% possuíam apenas um único e grande parágrafo; e 12,5% eram compostas por um parágrafo curto. Esses dados indicaram que os sujeitos: tinham dificuldades de refletir ou de planejar/expor ideias no papel; possuíam um vocabulário pobre; mostravam pouco domínio da Língua Portuguesa, com o cometimento de erros básicos de pontuação, ortografia e concordância.

Apesar dessas limitações referentes à Língua Portuguesa refletirem a dificuldade cognitiva dos alunos, não significaram ausência de desenvolvimento cognitivo. Não se pode esquecer que a aridez de vida à qual muitos ficaram sujeitos propiciou a construção de outras habilidades cognitivas não identificadas nesta análise e que não podem ser desconsideradas.

Os adolescentes descreveram suas opiniões em redações fazendo associações à importância da construção de projetos de vida. Na redação a partir da metáfora "O que fazer para um peão se tornar um nobre?" os alunos expressaram da seguinte maneira (foram mantidos os erros de grafia dos alunos): "mas conforme o sofrimento eu não quero mas essa vida"; "com muito estudo eu posso ser o que eu quero"; "correr atrás dos sonhos"; "conseguir ser uma pessoa nobre e bem talentosa"; "batalhar muito para chegar ao seu objetivo"; "estudar muito ser bom trabalhador"; "sucesso é alcançar suas metas"; "nunca pisar nas outras para subir"; "ser dedicado em tudo o que for fazer para ter participação"; "respeitar o adversário como se fosse qualquer outra pessoa"; "com muitas dificuldades, o peão se torna valioso"; "temos muitas dificuldades para ser nobre"; "lutar muito pelo que quer sem passar por cima de ninguém" (Rezende Júnior, 2014).

A segunda fonte de dados de Análise de Conteúdo foi a roda de conversa, uma técnica de grupo, semelhante ao grupo focal, mas inspirada nos círculos de cultura freiriana (Silva, 2008). O principal objetivo foi "[...] motivar a construção da autonomia dos sujeitos por meio da problematização, da socialização de saberes e da reflexão voltada para a ação [...]" por um "[...] conjunto de trocas de experiências,

conversas, discussão e divulgação de conhecimentos" (Ciganda, 2010, p.74).

González-Rey (2005, p.47) exaltou a utilização desse método por permitir que o dinamizador ou pesquisador possa "deslocar-se do lugar central das perguntas para integrar-se em uma dinâmica de conversação que toma diversas formas". É um processo de comunicação que permite ao outro se envolver nas reflexões e emoções dos temas que vão sendo abordados ou citados (González-Rey, 2005).

Seguindo a sugestão de Ciganda (2010), foi construída uma "Cartografia da Roda de Conversa" junto aos professores de Língua Portuguesa, pela qual se elaborou um roteiro temático. Ela foi gravada e, em seguida, transcrita. Os dados obtidos foram analisados pelo método de Análise de Conteúdo de Bardin (2011).

A roda de conversa final foi realizada com quatro adolescentes, sendo dois alunos do sexto ano e dois do oitavo, na presença do pesquisador e das professoras de Língua Portuguesa. O roteiro elaborado caminhou sobre quatro perguntas e cada jovem pôde se manifestar livremente, sendo dadas oportunidades para as professoras também comentarem cada uma das respostas dos alunos ou pedirem mais esclarecimentos sobre suas ideias.

As perguntas visaram obter um recorte da opinião dos participantes a respeito do que aprenderam, entenderam ou das ideias que desejariam aplicar em suas vidas após as abordagens e reflexões realizadas pelas diversas metáforas desenvolvidas em toda esta investigação. A primeira pergunta foi: "Como você pretende ver o outro quando estiver liberado? E se o outro é alguém que não vai muito com a sua cara, como você pretende agir?". Através dessa questão, visava-se obter informações a respeito dos critérios sob os quais os outros eram vistos, em especial aqueles que, de alguma forma, faziam-lhes oposição (Quadro 2).

A segunda pergunta foi: "O que você pretende fazer quando estiver liberado para se tornar um nobre?". Notou-se a presença de algum protagonismo de transformação de si e do ambiente, conforme proposto por Costa (1999) (Quadro 3).

Já a terceira questão foi: "Se hoje sáísse sua liberação, quais seriam as cinco coisas que você pretendia fazer inicialmente?". Procurou-se investigar a existência de algum planejamento prévio, como a abertura do jogo de xadrez, e assim buscar identificar se a ação presente do professor teve algum êxito no auxílio dos jovens na construção de novos projetos de vida, mesmo diante de algum planejamento frustrado (Costa, 1999) (Quadro 4).

A quarta e última pergunta foi: "Vocês gostaram de jogar xadrez e ter aula de português? O que vocês sugerem para poder deixar essa atividade melhor?". Sondou-se qual era a opinião dos rapazes quanto ao desenvolvimento do uso do xadrez como ferramenta lúdica na aprendizagem. A seguir, são destacados alguns trechos das respostas (Quadro 5).

Da análise qualitativa foram inferidos os possíveis benefícios promovidos por essa proposta

Quadro 2. Falas na roda de conversa sobre a visão do outro, mesmo sendo um adversário.

"Depende, tem muita mente ruim, se a pessoa fizer o bem para mim né, mas se fizer o mal, já é diferente".

"Ah, tratar ele como ser humano, igual outros né?"

"Tratar como ser humano igual outro, porque dependendo do que ele seja, ele só tá ali né, querendo viver a vida dele, e eu respeito, dependendo do que for".

"Eu vou ter que respeitar mais ainda com ele. Ué, se ele não te respeitar..."

"[...] para respeitar tem que ter humildade porque senão não vai longe não".

Fonte: Rezende Júnior (2014).

Quadro 3. Falas sobre os atos que pretende desenvolver para se tornar um nobre.

"[...] vou fazer igual peão, sair capturando todo mundo que tá me atrapalhando".

"[...] pensei em estudar de manhã e fazer um estágio de tarde".

"Porque às vezes o inimigo é a gente mesmo, às vezes o inimigo é a preguiça".

"Acabar com a guerra. Eu quero é paz".

Fonte: Rezende Júnior (2014).

Quadro 4. Falas sobre o planejamento de ações.

"... planejar não é o primeiro, é o começo né? [...] Vou terminar os meus estudos e arrumar um emprego".

"O que eu quero fazer é não voltar para cá. [...] Fazer a oportunidade aparecer".

"[...] não dar mais desgosto pra minha mãe, não dar trabalho".

"Pô professor, terminar os estudos, aí faz uma faculdade, faz engenharia ou então contabilidade, num futuro mais próximo é abrir uma empresa de móveis sob medida".

Fonte: Rezende Júnior (2014).

Quadro 5. Falas sobre os benefícios do xadrez lúdico nas aulas de produção de textos.

"Pô professor, eu achei bacana por causa de que muitas vezes o cara consegue expressar seus pensamentos".

"[...] É sempre bom quando o professor traz coisas novas".

"Tem que ter mais, uma semana a cada dia, tem que ter um negócio desse aqui para nós conversar e tal".

"Para melhorar só chamar nós mais vezes, da vez mesmo".

"Ah é, para falar a situação... dá mais oportunidades".

"É quando se fala com respeito; só falta ele falar, tem que ter respeito. Daí escreve".

Fonte: Rezende Júnior (2014).

pedagógica lúdica: (a) imersão e aceitação dos jovens em discutir valores, exteriorizando suas escolhas, sentimentos de frustração e protestos; (b) reflexão e disposição dos sujeitos em ampliar e fortalecer os laços de solidariedade com os núcleos familiares; (c) disposição dos alunos em desenvolver atitudes de convivência com grupos diferentes daqueles com os quais já desenvolveram condutas recíprocas de respeito; (d) disposição em seguir regras a fim de usufruir do prazer do jogar, ao invés de seguir regras para obtenção de algum ganho objetivo.

E, por fim, foi positiva a percepção dos alunos a respeito da atividade lúdica como ferramenta interdisciplinar pelo uso do xadrez, a qual foi vista por todos como algo proveitoso, capaz de promover o diálogo e a reflexão, ajudando-lhes na organização de suas ideias. Os participantes, inclusive, lamentaram o fato de ter havido apenas um encontro semanal e em apenas uma disciplina.

Por essa análise qualitativa, foram inferidos avanços cognitivos em direção à construção de projetos de vida promovidos por essa proposta pedagógica lúdica pelo uso do xadrez, uma vez que se identificaram: (a) a diminuição da resistência dos alunos em produzir textos, tendo em vista que as atividades lúdicas e as reflexões desenvolvidas a partir do jogo em sala de aula, por vezes, foram capazes de desviar o foco sobre questões maiores que suas limitações da linguagem escrita; (b) o desenvolvimento de produção textual sobre questões subjetivas, sugerindo avanços no domínio da Língua Portuguesa; (c) a presença simbólico-emocional nas redações, por conta de sua configuração subjetiva associada ao simbolismo lúdico, promovendo correspondência da prática escrita com situações da vida real; (d) a aceitação do enxadrismo, proporcionando abertura e disposição em praticá-lo ludicamente; (e) a ampliação da aceitabilidade da prática do xadrez, abrindo espaço para outras intervenções lúdicas.

Ao mesmo tempo, notou-se que o oferecimento de uma proposta pedagógica diferenciada pode fazer a diferença na vida desses jovens. Afinal, ainda que de forma isolada, em função das

intervenções promovidas pelas professoras e demais docentes, houve avanços diante de ações pedagógicas inovadoras e de caráter lúdico. Isso porque os alunos não só desenvolveram habilidades e competências curriculares, mas também vivenciaram ações pedagógicas voltadas para o envolvimento com regras diferentes das que estão constituídas e pela reflexão quanto à ampliação do rol de pessoas as quais respeitam, até então restrito ao seio familiar e às suas células de convivência.

Considerações Finais

Reconhece-se a limitação da pesquisa em face da ausência de registros quanto às justificativas dadas pelos adolescentes e às ideias expressas por cada um deles. Como os temas foram trabalhados em sala de aula, esses argumentos poderiam ter sido registrados. O objetivo da investigação não era fazer uma análise detalhada dos textos, mas provocar uma produção textual a partir da intervenção lúdica.

Outra limitação do estudo foi a ausência de registros quanto às justificativas dadas pelos participantes às ideias expressas por cada um. Como os temas foram oralmente discutidos em sala de aula, esses argumentos existiram e poderiam ter sido registrados, mas não o foram porque o objetivo da ação pedagógica aplicada era expressar-se por escrito a partir da simbologia de uma metáfora específica. Da mesma maneira, as rodas de conversa não procuraram classificar o nível de compreensão moral dos sujeitos, mas evidenciar a ressonância de suas palavras a fim de indicar, sugerir ou inferir quais ações educativas significativas poderiam ser promovidas no auxílio da construção de novos projetos de vida.

Considerando os limites da presente proposta em direção à construção de projetos de vida, inferiu-se que o sentimento reinante de desconfiança com relação à sociedade devia-se à manutenção da condição marginal e de vulnerabilidade social que experimentavam. Assim, o ambiente de abandono e a falta de políticas públicas consistentes voltadas para o atendimento das especificidades e particularidades

desses jovens com restrição de liberdade podem ser fortes inibidores do planejamento e da construção de projetos de vida.

Além disso, a atividade lúdica pelo uso do xadrez como ferramenta pedagógica foi considerada pelos estudantes e professores como positiva, proveitosa, capaz de promover o diálogo e a reflexão, ajudando-lhes na organização de suas ideias. Lamentaram, porém, o fato da prática ter sido desenvolvida por poucos professores em apenas um encontro semanal e em somente uma disciplina curricular.

O estudo demanda aprofundamento, pois o elevado grau de distorção idade-série e o pouco domínio das competências ligadas à habilidade escrita requeriam tempo maior do que o utilizado na pesquisa. Outro aspecto a investigar é a efetividade dos projetos de vida propostos na prática, uma vez que, após o término da medida socioeducativa, não havia políticas de acompanhamento de egressos.

Colaboradores

L.N. Rezende Júnior colaborou na concepção, na coleta e análise dos dados e na redação do artigo. A.V.M. Sá colaborou na redação e na revisão do artigo.

Referências

- Barbier, R. *A pesquisa-ação*. Brasília: Plano, 2002.
- Bardin, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.
- Ciganda, J.M. *Educação ambiental na formação do pedagogo: um estudo de caso do projeto água como matriz ecopedagógica*. 2010. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.
- Costa, A.C.G. *A presença da pedagogia: teoria e prática da ação socioeducativa*. São Paulo: Global, 1999.
- Creswell, J.W. *Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto*. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- Dauvergne, P. O caso do xadrez como ferramenta para desenvolver as mentes de nossas crianças. In: Filguth, R. (Org.). *A importância do xadrez*. Porto Alegre: Artmed, 2007. p.11-17.
- Desroche, H. Pesquisa-ação: dos projetos de autores aos projetos de atores e vice-versa. In: Thiollent, M. (Org.). *Pesquisa-ação e projeto cooperativo na perspectiva de Henri Desroche*. São Carlos: Edufscar, 2006. p.33-68.
- Dionne, H. *A pesquisa-ação para o desenvolvimento local*. Brasília: Liber Livro, 2007.
- Fávero, M.H. *Psicologia e conhecimento: subsídios para a análise do ensinar e aprender*. Brasília: Edunb, 2005.
- Filguth, R. (Org.). *A importância do xadrez*. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- González-Rey, F.L. *Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- Kishimoto, T.M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 14.ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- Rasskin-Gutman, D. *Chess metaphors: Artificial intelligence and the human mind*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- Rezende Júnior, L.N. A aprendizagem lúdica e o adolescente com restrição de liberdade. In: Sá, A.V.M. et al. (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livro, 2013. p.105-122.
- Rezende Júnior, L.N. *Pesquisa-ação de proposta educativa lúdica pelo uso do xadrez na construção de valores por adolescentes com restrição de liberdade*. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.
- Sá, A.V.M. Ensino enxadrístico em contextos escolar, periescolar e extraescolar: experiências em instituições educativas na França e suas repercussões. In: Silva, W. (Org.). *Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico*. Curitiba: EdUFPR, 2012. p.169-190.
- Sá, A.V.M.; Rezende Júnior, L.N.; Melo, W.A. Benefícios lúdicos e pedagógicos do xadrez. In: Sá, A.V.M. et al. (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livro, 2013. p.265-281.
- Silva, R.G. *O papel da sensibilidade e das linguagens poéticas nos processos formativos em educação ambiental: uma ciranda multicolor*. 2008. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2008.
- Thiollent, M. Prefácio. In: Dionne, H. *A pesquisa-ação para o desenvolvimento local*. Brasília: Liber Livro, 2007. p.11-17.

Recebido em 5/5/2015, reapresentado em 5/1/2016 e aprovado em 11/2/2016.

