**EXPERIÊNCIAS AUTOBIOGRÁFICAS: NARRATIVAS FORMATIVAS DE UMA GRADUANDA COM O JOGO DE XADREZ**

Gabriela Garcia da Silva – UERJ/FFP

Mario Cesar de Goes Monte – UERJ/FFP

Resumo

O resumo é fruto de uma pesquisa em andamento narrada por uma bolsista de ID, tendo as contribuições reflexivas de dois outros bolsistas voluntários do COLEI da FFP/ UERJ (Coletivo de Estudos e Pesquisas sobre Infâncias e Educação Infantil). O projeto é nomeado como, “Oficinas de xadrez nos anos iniciais do Ensino Fundamental” e tem por objetivo promover encontros com estudantes de graduação e crianças da Educação Básica, que desejam aprender o jogo. O resumo em tela pretende narrar as experiências de ensino-aprendizagem que a principal autora da proposta viveu e vive no antes, durante e depois de tornar-se bolsista efetiva de ID. Nesse *biografar* das próprias experiências, por meio da pesquisa-formação narrativa de Passeggi, na companhia de outros adultos em formação, mostram seus encontros dialógicos com os estudos de Huzinga, Freire e Buber. Nesse processo buscam entender a seguinte questão: por que pessoas das classes populares, recorrentemente, não se veem jogando xadrez?

Palavras Chaves: Ensino Fundamental; Educação Básica; pesquisa-formação; aprendizagem.

Resumo Expandido

O resumo tem o objetivo de apresentar a trajetória de desenvolvimento de um projeto de Iniciação à Docência (ID): “Oficinas de xadrez nos anos iniciais do Ensino Fundamental”. A proposta foi pensada para os seguintes sujeitos: crianças da Educação Básica e licenciandos da FFP/ UERJ, sendo planejada e estruturada através de oficinas, por meio das quais produziremos materiais pedagógicos que serão utilizados nas atividades de ensino-aprendizagem sobre o jogo de xadrez. O projeto desenvolve suas ações em um contexto acadêmico e escolar periférico cujos objetivos são: a) aproximar a comunidade periférica ao contexto acadêmico, b) possibilitar novos saberes para os sujeitos da comunidade escolar e c) oportunizar aos sujeitos universitários o contato com o xadrez e outros jogos de tabuleiro que são disponibilizados em uma caixa denominada, *Caixa Ludos*, que foi produzida pelo nosso Coletivo de pesquisa sendo de livre acesso à comunidade acadêmica.

Todas as segundas, desde maio de 2024, a bolsista efetiva do projeto, atua no espaço da *Caixa Ludos*, cuidando do espaço e promovendo oficinas de xadrez para os estudantes. Nossa ideia é conseguir ensinar aos que desejam aprender o jogo e criar um clube de xadrez na FFP/ UERJ. Em breve faremos uma caixa semelhante em uma escola de Educação Básica no bairro do Salgueiro, São Gonçalo – RJ, onde iniciaremos em junho de 2024.

            As questões que mobilizam o texto em tela são: quais os benefícios de aproximar a periferia ao contexto acadêmico? Qual o objetivo de dispor de jogos de tabuleiro para os sujeitos da universidade pública e a comunidade ao redor? Qual a função do jogo no desenvolvimento humano? Como o xadrez pode contribuir com as crianças da Educação Básica e com a formação inicial de professores?

            Os princípios teóricos-metodológicos que apresentamos na pesquisa dialogam com as seguintes perspectivas: a) Huzinga (1999), pois, ao pensar nesses sujeitos da escola básica em um contexto periférico, sabemos que, muitas das vezes, brinquedos, brincadeiras e jogos são propostas que esses indivíduos irão ter contato somente no âmbito escolar, nas aulas de Educação Física. Na perspectiva do autor, o jogo é uma ferramenta pedagógica que pode potencializar as interações interpessoais, com base no acolhimento e respeito mútuo dos sujeitos da escola básica, pois, entendemos que os jogos promovem a interação em seus grupos de pares, colaboram no desenvolvimento psicossocial, potencializam o raciocínio lógico, além de trabalhar diferentes aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores das crianças; e b) Passeggi (2016), pois, ao narrar as experiências vivenciadas pelos autores da proposta em tela, compreendemos que as relações que se estabelecem entre formandos e seu processo de formação está intrinsicamente ligada às experiências de vida e de autoconhecimento.

Quando pensamos nas contribuições dos jogos na formação humana (Huzinga, 1999), interpretamos o quanto é importante que os espaços escolares invistam em mecanismos de interação social que são fundamentais para o desenvolvimento infantil. Assim, estamos propondo uma ID sobre jogos, porque o jogo de xadrez pode trazer as seguintes contribuições: qualificar a criticidade; possibilitar vivências de atividades de competição com base no mútuo respeito; explorar exercícios ligados ao pensamento complexo, por meio da antecipação de ações e da tentativa de controlar o movimento do outro no jogo; além de nesse processo, trabalhar o controle da ansiedade que, recorrentemente, se manifesta entre os sujeitos que estão envolvidos com o jogo.

Os relatos que serão apresentados mais à frente do texto, abordam reflexões sobre as aprendizagens relacionadas aos desafios de tornar-se bolsista desse projeto de ID e possibilitam a compreensão do que é o sujeito biográfico, definido pela autora como o: “esforço de dar sentido ao que também lhes acontece no processo de biografização que se dá no encontro do sujeito epistêmico com o sujeito empírico, mediante a ação do sujeito biográfico, que busca em suas aprendizagens, razões, emoções, inflexões (Passeggi, 2016, p. 80).

Em diálogo com Passeggi (2016), os autores do presente texto buscam refletir sobre a construção do sujeito biográfico como ato de se colocar no centro da narrativa a fim de aventar epistemologias dialógicas com os saberes do autoconhecimento e os saberes científicos, como exercício de autoinvestigação, de modo a refletir e sistematizar os conceitos que haviam sido pré-estabelecidos no que se refere as regras do jogo de xadrez, mas que se complexificam quando experimentados na prática. Com isso, confirmamos, que não é possível aprender de fato o xadrez com jogos virtuais, que simplesmente limitam nossa movimentação sem explicar o motivo. Na prática, “cara-cara” com alguém, vamos aprendendo sobre a plasticidade do jogo, então, o saber sobre os movimentos das peças crescem, em termos de possibilidade, sobre cada jogador e o que consegue enxergar como possibilidade no tabuleiro.

Em diálogo com Freire (1973), entendemos que o processo educacional deve ser considerado um ato de liberdade, capacitando e orientando o indivíduo a refletir e questionar a sua própria realidade e superá-la, sendo assim, a relação entre aquele que ensina e aquele que aprende precisa ser colaborativa uma vez que ambos os sujeitos são co-criadores de experiencias que são tecidas durante o processo de aprendizagem.

A bolsista escolhida para atuar no projeto, não dominava o jogo. Entretanto, ela se desafiou a compor suas aprendizagens sobre o xadrez, não apenas pelo desejo de ter a bolsa remunerada, mas sobretudo, pelas infinitas possibilidades de aprendizagens biográficas (Passeggi, 2016). Ademais, a bolsista junto com a coordenação da proposta, apostavam que qualquer um poderia aprender a jogar. Nesse contexto, compreendemos que os desafios de aprender algo novo e popularmente considerado “difícil”, no contexto social no qual a estudante-bolsista cresceu envolveu uma certa resistência, uma vez que escutava narrativas de que o xadrez era um jogo para intelectuais com alta escolarização. Assim, encarar o desconhecido implica em estudo e determinação, foram pequenos passos rumo ao que, até então foi ignorado por muitos anos: a capacidade de aprender. Essa incapacidade que fielmente se acreditava, foi ficando cada vez mais invisível até que começou a dar espaço para as novas possibilidades de conhecimento.

Para pensar esse enfrentamento de desafios epistêmicos, dialogamos com Martin Buber (2006), em seu livro, “O Caminho do Homem Segundo o Ensinamento Chassídico”, nos mostra a relação do homem com o homem e do homem com o mundo numa perspectiva que consideramos o diálogo como elemento fundamental nas relações entre humanos. Buber e suas ideias nos levam a entender que para compreender o outro precisamos investigar a nós mesmos, sendo assim, nenhuma relação de aprendizagem pode ser construída se não olharmos para nossas próprias dificuldades, a relação com o outro começa por si, só é possível ouvir o outro se ouvirmos a nós mesmos, conceito que pode ser aplicado em muitos sentidos na relação do homem com o mundo.

Portanto, o primeiro passo a ser dado é uma ação individual: começo comigo, para a partir daí evoluir e aprender com o outro a nos biografar (Passeggi, 2016), uma vez que a metodologia escolhida foi trazer a narrativa de minha própria experiencia como objeto de estudo, explorando o contexto em que essas ações acontecem. Outro caminho nesse processo de aprendizagem biográfica (Ibidem) foi entrevistar os participantes das oficinas para entender os significados que eles atribuíam a essas vivencias.

Relembramos que em 2023, participamos de uma oficina de jogo de xadrez que foi realizada dentro da FFP/UERJ numa parceria entre os Departamentos de Educação e de Matemática, sendo esse o primeiro contato de muitos bolsistas com jogo. Na oficina, o mediador apresentou um caderno detalhado sobre a funcionalidade e as regras do jogo, a interação com uma proposta inicial de alfabetização do jogo de xadrez, através do reconhecimento das peças e de seus movimentos possibilitou aos participantes, novas produções de sentidos sobre aquilo que, supostamente, seria impossível: que qualquer pessoa pudesse aprender a jogar xadrez. A interação com a atividade acadêmica, cultural e desportiva trouxe outras referências sobre o jogo de xadrez e desconstruiu a visão de que o mesmo pode ser jogado apenas pela elite e por intelectuais.

A bolsista da ID que narramos escolheu uma mesa e convidou outro estudante para se juntar a ela. Esse estudante relatou que já sabia os movimentos das peças, logo, ela identificou a possibilidade de aprender durante o processo de ação/formação. Assim fizeram, conforme ele andava com as peças, lhe explicava o porquê daqueles movimentos, pensando sempre em pelo menos duas ou três jogadas a frente, conforme o jogo ia avançando. A estudante compreendeu que o jogo não era tão difícil, apenas envolve estratégia e atenção nos possíveis caminhos do nosso oponente. Participar da oficina de xadrez fez com que fosse desconstruído os conceitos pré-existentes no qual o xadrez, seria um jogo apenas para os intelectuais. Logo, começou a nascer um interesse em aprender mais sobre o jogo, manifestação que foi alimentada por colegas no meio acadêmico que se dispuseram a lhe ajudar no processo de aprendizagens.

Nesse processo de *adulto em formação*, movemo-nos autonomamente, em busca de conhecimento, uma amiga de outro curso lhe disponibilizou um material teórico sobre a funcionalidade do jogo, enquanto outra amiga lhe indicou um outro caminho, um aplicativo para jogar online. Sendo assim, começar *por mim*/ nós (Buber, 2006 & Passeggi, 2016), identificando nossas maiores dificuldades e compartilhando-as com outras pessoas foi essencial para que se pudesse começar a compreender o jogo e, a nós mesmos na relação com ele, a partir da experiencia do outro.

Na oficina ocorrida em 2023, a bolsista narra que ao conversar com sua dupla, que por não conhecer pessoas do seu ciclo social que soubessem jogar xadrez, passou todos esses anos acreditando que aquilo não servia para pessoas que vivem em um contexto periférico. Afinal, interpretava que era para “intelectuais da elite, jogo de gente rica”, esquecendo-se de que pessoas pobres também precisam se mover estrategicamente na vida o tempo todo. Entender a lógica do jogo lhe possibilitou compreender que, na verdade, o xadrez é para todos, até para aqueles que vivem em favelas. Sem saber que tinha alguém observando sua conversa com esse seu colega, alguns meses depois, foi convidada a assumir a bolsa de Iniciação à Docência, para que pudesse promover oficinas de xadrez dentro da universidade e para as crianças da Educação Básica em uma escola localizada no município de São Gonçalo, no mesmo bairro periférico onde reside, ou seja, ela seria uma multiplicadora da proposta em um contexto de “favela”, porque a coordenadora viu potência em sua fala.

Agora, gonçalenses de todas as idades que desejarem poderão aprender xadrez, nas oficinas abertas oferecidas na FFP. Em especial, algumas crianças de uma escola municipal do bairro do Salgueiro de São Gonçalo – RJ. Essas crianças crescerão sabendo, que podem aprender qualquer coisa, inclusive, xadrez, que para elas não será apenas um jogo pertencentes às elites econômicas de nosso país.

Referências

BUBER, M. **O caminho do homem segundo o pensamento chassídico.** Trad. Cláudia Abeling. São Paulo: Editora Realizações, 2006.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

Huizinga, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 1999.

PASSEGGI, Maria da Conceição. Narrativas da experiência na pesquisa formação: do sujeito epistêmico ao sujeito biográfico. Roteiro. UNOESC [online]. 2016, vol.41, n.1, pp.67- 86. Disponível em: https://periodicos.unoesc.edu.br/roteiro/article/view/9267 Acesso em: 21 de mai. 2024.