

PEÇAS QUE FALAM:

A GRAMÁTICA DOS MOVIMENTOS NOS ANOS DO FUNDAMENTAL

Karynne dos Santos Nascimento¹; Rayanne dos Santos Dibbern²; Débora Souza dos Santos³; Heloisa Josiele Santos Carreiro⁴.

¹Estudante de Graduação em Pedagogia pela Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo - Rio de Janeiro, Brasil.

santokarynne31@gmail.com

²Estudante de Graduação em Pedagogia pela Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo - Rio de Janeiro, Brasil.

rayannedibbern@gmail.com

³ Estudante de graduação na Faculdade de Formação de Professores (FFP-UERJ)/ Rio de Janeiro - São Gonçalo, Brasil, desousa2325@gmail.com

⁴ Doutora em Educação e Professora Associada da UERJ-FFP.

helo.carreiro.uerj.ffp@gmail.com

Introdução

O presente trabalho nasce ao observar as práticas que ocorrem na educação pública de São Gonçalo, essa que tem enfrentado o desafio de expandir as fronteiras da alfabetização para além das letras e números. E ao entrar em uma escola municipal com um projeto de iniciação à docência chamado “Oficinas de Xadrez nos anos iniciais do Ensino Fundamental”, foi quando então, chegamos a necessidade de compreender e apresentar o lúdico não apenas como suporte, mas como uma maneira de ensinar e aprender. As ações do projeto revelaram que o tabuleiro não é um silêncio, mas um espaço de intensa produção de sentidos. A motivação desta pesquisa nasce da observação do engajamento de professores, especialmente do 2º ano, que identificaram nas jogadas das crianças uma estrutura análoga à construção textual: a escolha de um movimento não é apenas um gesto mecânico, mas a enunciação de uma intenção.

Justificamos esta abordagem na medida em que os jogos, como o Xadrez, operam como uma "gramática de movimentos". Segundo Rufino (2019), o jogo é um território de encantamento e de saber que demanda uma leitura do mundo e do outro. Ao tratar o xadrez como linguagem, rompemos com a visão puramente técnica e competitiva, aproximando-o da perspectiva de que "educar é um ato de jogar" com os símbolos e as possibilidades. A literatura pedagógica contemporânea aponta que a criança, ao manipular as peças, está "escrevendo" sua estratégia e "lendo" a resposta do adversário, estabelecendo um diálogo não-verbal que fundamenta o pensamento lógico e a expressão subjetiva.

O objetivo deste trabalho é analisar como a prática do xadrez e de outros jogos nas oficinas escolares atua como um sistema de linguagem capaz de potencializar o desenvolvimento comunicativo de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental. Busca-se, ainda, descrever como a percepção docente sobre essa metodologia pode ressignificar o ensino dos jogos de tabuleiro, elevando-os ao status de ferramenta de letramento e mediação cultural no ambiente escolar.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência de cunho qualitativo, derivado das atividades do projeto "Oficinas de Xadrez nos anos iniciais", que tem o recorte voltado operacionalmente para atender turmas do primeiro segmento do Ensino Fundamental em horários regulares, criando um ambiente de imersão em que o tabuleiro era o centro da interação social. A análise é composta pelos diários de campo e relatórios das ações produzidas entre os meses de março de 2015 à dezembro de 2015. Esses registros manuscritos serviram como ferramentas de escuta sensível, capturando não apenas as jogadas, mas os diálogos, as expressões faciais e as reações das pessoas envolvidas nas oficinas. A metodologia seguiu três etapas principais: a) observação participante das interações entre as crianças, principalmente do 2º ano do Ensino Fundamental durante as partidas, b) registro de episódios comunicativos, em que as jogadas foram analisadas não pelo resultado (vitória/derrota), mas como atos de fala e intenção estratégica e, c) os diálogos com o corpo docente, que permitiram contrastar a evolução dessas crianças em outros campos.

A fundamentação teórica deste relato de experiência ancora-se na perspectiva de Muniz Sodré (2014), que compreende a comunicação como um fenômeno de vinculação social e ética, e como uma pesquisa narrativa que em diálogo com Passeggi (2011), entendemos que essas experiências se tornam parte de um dispositivo de reflexividade e biografização. No contexto das ações do projeto, o tabuleiro é analisado como um espaço comunicacional, no qual o silêncio das crianças não é ausência de fala, mas uma forma de presença plena e interação simbólica. Ao articular Sodré com a pedagogia de Rufino (2019), propõe-se que o movimento das peças constitui uma gramática do sensível, permitindo que as crianças do 2º ano construam pontes de entendimento que precedem a escrita alfabética. Essa articulação teórica permitiu que o relatório da bolsa transcendesse a descrição burocrática, tornando-se um documento de investigação sobre como o corpo e o jogo educam na fresta das metodologias tradicionais.

Resultados e discussões

Os registros das "Oficinas de Xadrez nos anos iniciais" revelaram que o tabuleiro atua como um dispositivo de vinculação, conforme a "ciência do comum" de Sodré (2014). Observamos que crianças do 2º ano, ainda em fase de maturação da escrita alfabética, utilizam a movimentação das peças para enunciar intenções complexas. A "gramática dos movimentos" manifestou-se quando esses estudantes passaram a antecipar as jogadas dos colegas, estabelecendo um diálogo ético em que o silêncio não era ausência, mas uma forma de presença plena e respeito ao tempo do outro.

Essas experiências nas oficinas demonstraram que o tabuleiro funciona como uma arena de negociação de sentidos que precede a alfabetização formal. Ao observarmos uma criança do 2º ano diante de um impasse tático, notamos que sua hesitação não é passiva, mas um processo de leitura das entrelinhas do jogo. Conforme propõe Sodré (2014), a comunicação é um fenômeno de vinculação, no xadrez, essa vinculação ocorre quando a criança jogadora



reconhece a alteridade do colega através do movimento das peças. Em um episódio registrado nos diários de campo, um estudante (aqui chamaremos de Caleb) utilizou o movimento da Dama para sinalizar uma proteção ao seu Rei, uma frase defensiva que foi prontamente compreendida pelo adversário, que recuou sua investida. Esse diálogo não-verbal confirma que o xadrez opera como um sistema semiótico em que a sintaxe é dada pelas regras e a semântica pela intenção do jogador.

Em diálogo com a visão da Pedagogia das Encruzilhadas de Rufino (2019), o xadrez nas oficinas operou como um território de "encante" e produção de presença. O interesse despertado nos professores regentes confirmou que o jogo subverte a lógica da aula tradicional, permitindo que o erro no tabuleiro seja lido como uma "falha na comunicação" a ser corrigida, e não como um fracasso punitivo. Os docentes relataram que a capacidade de "ler o cenário" do jogo refletiu em uma maior atenção na leitura de textos em sala, validando a hipótese de que o xadrez é uma linguagem que organiza o pensamento simbólico e a convivência social.

Este processo de "alfabetização pelo tabuleiro" evidencia o que se denomina como pluriversalidade de saberes. Ao tratar o jogo como linguagem, as oficinas legitimam outras formas de inteligência que muitas vezes são silenciadas no modelo escolar tradicional focado exclusivamente na escrita cursiva e no cálculo aritmético. A capacidade de ler o cenário, habilidade relatada pelos docentes como um ganho colateral do projeto, é, em última análise, a capacidade de interpretar o mundo e suas complexas relações de causa e efeito. Assim, o xadrez não apenas auxilia no raciocínio lógico, mas humaniza o espaço escolar ao permitir que cada criança encontre sua voz através do toque na peça e da estratégia no quadrado.

Conclusão

As experiências registradas e mapeadas no projeto " Oficinas de Xadrez nos anos iniciais do Ensino Fundamental" nos permite concluir que o tabuleiro de xadrez transborda a função de mero recurso didático-pedagógico. Ao ser compreendido como uma linguagem, ele oferece às crianças do 2º ano do Ensino Fundamental uma via de expressão simbólica que corre em paralelo à alfabetização formal. A análise dos registros da bolsa, em diálogo com as visões de Sodré (2014) e Rufino (2019), demonstra que o jogo estabelece um vínculo ético e comunicativo em que o "falar" se dá pelo movimento e o "ouvir" se dá pela atenção plena à jogada do outro.

A recepção positiva do corpo docente reforça a necessidade de currículos mais abertos à pluriversalidade de saberes e linguagens. Conclui-se que a "gramática dos movimentos" aqui descrita, não apenas auxilia no raciocínio lógico, mas opera como uma ciência do encantamento que humaniza o espaço escolar. O xadrez, portanto, firma-se como um território de comunicação, em que a criança aprende que toda ação é uma mensagem e todo silêncio estratégico é um convite ao diálogo.

Referência:

RUFINO, Luiz. **Pedagogia das encruzilhadas**. Rio de Janeiro: Mórula, 2019.

PASSEGGI, Maria da Conceição. A experiência em formação. **Educação**, Porto Alegre, v. 34, n. 2, p. 147-156, maio/ago. 2011.



XVI FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

A PESQUISA NA GRADUAÇÃO: SABERES E PRÁTICAS NA FORMAÇÃO DOCENTE

SODRÉ, Muniz. A ciência do comum: notas para o método comunicacional. Petrópolis: Vozes, 2014.

