



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRO 2014

TICs e Educação: o wiki como estratégia para ensino do xadrez

AURIEMO, D. F.; RODRIGUES, N. H.; SCHWARTZ, G. M

TICs e Educação: o wiki como estratégia para ensino do xadrez

Danielle Ferreira Auriemo
Doutora em Desenvolvimento Humano e Tecnologias
LEL – Laboratório de Estudos do Lazer
DEF/IB/UNESP, Rio Claro/SP – Brasil
auriemo@terra.com.br

Nara Heloisa Rodrigues
Mestranda em Desenvolvimento Humano e Tecnologias
LEL – Laboratório de Estudos do Lazer
DEF/IB/UNESP, Rio Claro/SP – Brasil
narahelo@hotmail.com

Gisele Maria Schwartz
Professora Livre Docente
LEL – Laboratório de Estudos do Lazer
DEF/IB/UNESP, Rio Claro/SP – Brasil
schwartz@rc.unesp.br

As tecnologias da informação adentraram a sociedade contemporânea com tamanha rapidez, que facilmente seduziram os indivíduos, tornando-os pessoas conectadas nas mais diversas redes sociais. Isso impulsionou a internet como um poderoso veículo de disseminação da informação. Assim, associar esta ferramenta tecnológica ao âmbito educacional foi um processo automático, por se tratar de um ambiente que desperta o interesse dos educandos, sendo possível trabalhar vários conceitos importantes de maneira mais sutil e agradável. De posse deste conhecimento, lidar com o conceito de utilização das Tecnologias da Informação voltadas para o ambiente educacional por intermédio de um *wiki* se mostrou uma estratégia interessante a ser explorada, visto que tal ferramenta, no estudo de Barra et. al. (2012), foi avaliada como "excelente" quanto aos critérios de Ergonomia e Usabilidade, sendo considerada uma nova tecnologia emergente apropriada para o uso educacional. Partindo deste pressuposto e com o intuito de sugerir melhorias ao âmbito educacional, foi proposta a utilização de um *wiki* para o ensino do xadrez. O xadrez tem sido associado ao contexto educacional, tendo em vista que, como atividade lúdica, torna-se uma opção promissora por propiciar alguns como melhoria nos aspectos de: atenção, concentração, raciocínio lógico-matemático, autocontrole psicofísico, capacidade de pensamento abrangente e profundo, capacidade de empenho no progresso contínuo, criatividade e imaginação, respeito à opinião do interlocutor, capacidade para o processo de tomar decisões com autonomia, capacidade para o pensamento e execução lógicos, auto consistência e fluidez de raciocínio (CHRISTOFOLETTI, 2007). Para tanto, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa, que teve por objetivo verificar a opinião dos sujeitos participantes da pesquisa, acerca da possibilidade de aprender a jogar xadrez por meio da criação de um *wiki*. O estudo constou de pesquisas bibliográfica e exploratória, utilizando-se como instrumentos para coleta de dados questionário misto para identificação da amostra e para avaliação do *wiki*. A amostra intencional foi composta por 12 estudantes de Lisboa, Portugal, de ambos os sexos. Os dados foram analisados descritivamente, por meio de Análise de Conteúdo

Temático e os resultados apontaram que a utilização do *wiki* como estratégia para aprender xadrez foi avaliada como inovadora e oportuna, sendo importante sua inserção no contexto educacional.

Referências

BARRA, D. C. C. et al. Evaluación de la tecnología Wiki: una herramienta para acceder a la información sobre la ventilación mecánica en Cuidados Intensivos. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília , v. 65, n. 3, 2012.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. **O xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional**: aspectos psicológicos e didáticos. 263f. 2007. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade). Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2007.