



O XADREZ E A ESCOLA

Arthur Copatti (copattietrno@gmail.com)
Bruna Lara Costa (brunacosta-96@hotmail.com)
Caio Jacques de Oliveira (caiojacques@hotmail.com)
Cesar Augusto Copetti (cezinha248@gmail.com)
Fernando Parahyba (fernando_parahyba@hotmail.com)
Jiovana Comim (jiovanacomim23@gmail.com)
Milena Alcantara (milenanascalcantara.94@gmail.com)
Everaldo Soares Golzer (golzereve@yahoo.com.br)

INTRODUÇÃO

A vida escolar é um desafio diário para o professor, onde se encontram diferentes pessoas, com diferentes personalidades e diferentes estilos, trazendo ao corpo escolar grandes desafios, como por exemplo, elaborar e desenvolver aulas buscando um modo que cada um de seus estudantes sentir-se acolhido. Diante dessa perspectiva, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID), disponibiliza aos acadêmicos dos cursos de Licenciatura um contato maior com o campo escolar para que os acadêmicos possam analisar, discutir e refletir a respeito desses desafios vivenciados na escola atual, bem como, propicia espaço para o desenvolvimento de situações de aprendizagem que busquem a superação de problemas identificados nessa interação, neste caso, o da aprendizagem.

Deste modo, descreve-se a seguir uma das atividades que está sendo realizada desde julho de 2014, pelos bolsistas do PIBID, subprojeto da Matemática, no Instituto Estadual de Educação Odão Felipe Pippi. Esse grupo está desenvolvendo um projeto denominado “Xadrez Interativo”, que tem o objetivo de buscar contribuir com o processo de ensino e aprendizagem da matemática, bem como, no convívio entre os colegas e no trabalho em equipe dos alunos dessa escola. A seleção desse jogo está relacionada ao fato de que o mesmo apresenta diversas possibilidades para o ensino e aprendizagem da matemática, em nosso caso, o foco está direcionado a auxiliar os alunos na solução de problemas, em atividades futuras.

O Projeto de Xadrez está programado para ocorrer no dia 2 de Dezembro de 2014, e será desenvolvido com todas as turmas do Ensino Médio no turno da manhã e também do Ensino Fundamental no turno da tarde, devido à repercussão estabelecida pela proposta. Para o mês de Novembro, está previsto a realização de aulas de Xadrez pelos professores, em todas as turmas para os alunos que tiverem interesse no mesmo. Dessa forma, descreve-se a seguir, alguns aspectos relevantes do caminho já percorrido.



DESENVOLVIMENTO

O projeto Xadrez Interativo está sendo desenvolvido da seguinte maneira: Reuniões para o planejamento, a qual envolveu a tomada de decisão a respeito da estrutura da proposta a ser desenvolvida. Desta, destaca-se a construção de regras, a definição de materiais a ser utilizado para a construção das peças e espaço físico necessário para o tabuleiro, visto que o grupo decidiu pela construção das peças e tabuleiro com uma estrutura gigante (ver figura 01 e figura 02). Após estas decisões, os bolsistas realizaram reuniões na escola para planejar a construção das peças, ou seja, seu formato e por quais peças iniciariam a produção. Os materiais utilizados correspondem a jornais, garrafas PET, cola, tinta branca e preta, pincéis e bombonas d'água de 20 litros.

As peças do jogo apresentam a seguinte estrutura: as maiores como as Torres, os Cavalos, os Bispos, a Dama e o Rei tiveram seu corpo construído com duas bombonas d'água de 20 litros, uma fixada sobre a outra com lacre. Para os peões foram utilizadas apenas uma bombona d'água de 20 litros. Para o acabamento das peças, as mesmas foram revestidas com jornal picado e cola, para ficar com a aparência o mais próximo possível das peças originais do jogo de xadrez, como pode ser analisado nas figuras a seguir:

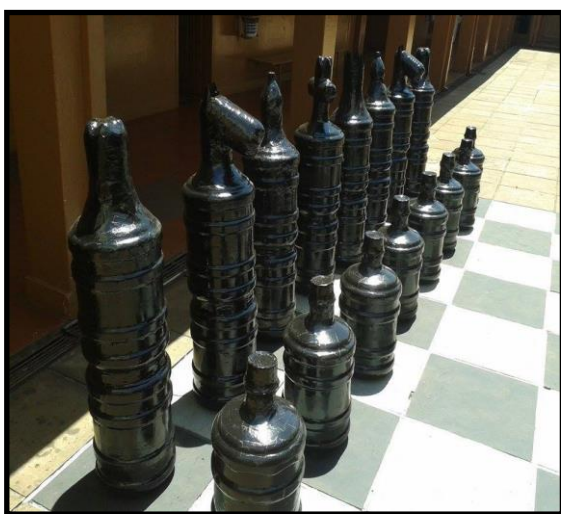


Figura 1: Peças do xadrez "gigante" e tabuleiro



Figura 2: Peças do xadrez "gigante" e tabuleiro

RESULTADOS

Do trabalho realizado destacamos que esse projeto mobilizou toda a escola, seja por meio de sugestões, como também de perguntas dos professores e alunos, na busca de ajudar de alguma forma. Outro destaque refere-se aos alunos que ainda não sabiam jogar este jogo, se aproximarem do grupo de bolsistas, para obter orientações que vão desde as regras, até estratégias de se ter uma vitória sobre seu adversário.

Também evidenciamos que o trabalho realizado pelo grupo, necessitou ser uma atividade em equipe, pois, inicialmente acreditavam ser uma tarefa fácil de ser



realizada, bem como, imaginavam que concretização desta ideia seria realizada em pouco tempo. Mas os dias se passaram e muita matemática foi utilizada para a construção das peças do jogo e com um somatório de horas bem extenso para construção das mesmas, pois, essa não era a única atividade na escola, e sim uma delas.

O apoio e incentivo da equipe diretiva aos acadêmicos que estão nessa escola também são elementos a ser sinalizados. Esse fator tem contribuído para que o trabalho desenvolvido por eles cada vez mais apresente resultados positivos e que os mesmos, não percam a sua afinidade com as atividades da docência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Selecionamos o jogo de Xadrez, pois consideramos que o mesmo, poderá auxiliar e incentivar os alunos dessa escola na disciplina de matemática, bem como, na formação desses alunos. Buscamos também que essa oficina proporcione gerar um ambiente de interação, diversão e de aprendizagem. Para tanto, para a continuidade desse planejamento buscaremos apoio teórico em referências como Canuto (2011), Carvalho (2011), Christofolletti (2005) e Grando (2005).

O jogo de Xadrez é um jogo que pode propiciar o desenvolvimento do raciocínio lógico nos alunos, e assim, contribuir para que eles desenvolvam a habilidade de resolver problemas de maior complexidade, devido ao alto nível de concentração exigido dos jogadores. Nesse intuito, pretendemos que se atingirmos esse objetivo, isso terá seus reflexos para demais atividades que serão praticadas pelos alunos envolvidos nessa proposta.

Outro aspecto relevante, refere-se a reflexões a respeito da postura do professor, ou seja, não basta optar por um material ou um jogo, é necessário refletir sobre a nossa proposta, sobre função docente, sobre o tipo de aluno que queremos formar, e especialmente sobre qual matemática acreditamos ser importante para esse aluno. Nesse sentido, nossas atividades não terão término com a realização da oficina, nossas intenções com esse projeto é planejar e organizar atividades, para serem integradas nas aulas de matemática dessa escola.

REFERÊNCIAS

CANUTO, Kleber Jorge. **O Xadrez como alternativa para superação das dificuldades de aprendizagem no Ensino Fundamental**. Disponível em:

<<http://www.ebrapem.com.br/meeting4web/congressista/modulos/trabalho/trabalho/gt11/292d1b28fbffdfcd76226180be36051.pdf>>.

CARVALHO, Rodrigo Lacerda et al. Jogo no ensino da matemática: análise de uma experiência com o uso do xadrez. In: Encontro de Pesquisa Educacional do Norte e Nordeste, 2011, Manaus. **Anais**. Manaus, EPENN, 2011.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. **O jogo de xadrez na educação matemática**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd80/xadrez.htm>.

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. Editora Paulus, 2005.