O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

2012

VOLUME I

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

XADREZ, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: POSSIBILIDADES DE AÇÃO.

Nadir Ferreira de Oliveira Pessatto[1]
Verônica Volski[2]

Resumo: Percebe-se que dentre os problemas de aprendizagem enfrentados no cotidiano escolar encontram-se as dificuldades dos alunos em ler, interpretar, produzir textos e solucionar problemas nas diversas disciplinas da grade curricular. Nesse sentido, a prática de xadrez pode ser considerada como uma importante ferramenta na construção do conhecimento. Quando aplicada de maneira lúdica se torna prazerosa, favorecendo o desenvolvimento intelectual. Sendo assim, o objetivo deste trabalho foi demonstrar, através da prática do jogo de xadrez de forma lúdica, a importância e a influência nas atividades intelectuais. O público alvo foram alunos do Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de Quedas do Iguaçu. Para fundamentar este estudo optou-se pela pesquisa bibliográfica e pesquisa-ação, através de observação direta e relato dos alunos. Uma unidade didática foi elaborada e suas atividades executadas no primeiro semestre de 2013, com aulas teóricas e práticas. Percebeu-se que a maioria dos alunos desconhecia as regras do xadrez e relataram de forma positiva as atividades lúdicas de aprendizagem.

Palavras-chave: Cultura Corporal, Jogos e Brincadeiras, Lúdico, Xadrez.

INTRODUÇÃO

O jogo de xadrez, nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Estado do Paraná (2008), está inserido como conteúdo da disciplina de Educação Física. Sua prática é considerada importante ferramenta na construção do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento intelectual.

A prática do xadrez vem sendo considerada como uma ferramenta riquíssima para exercitar a mente. Demandada pelas emoções, o jogador necessita de organização, utilização do conhecimento e concentração para executar as melhores jogadas. No decorrer do jogo há necessidade de imaginação, memorização, planejamento das jogadas, entre outros. Isto favorece o desenvolvimento da disciplina, do respeito às regras, assim como, beneficia o indivíduo a resolver os problemas no seu cotidiano.

Para tanto, o presente estudo pretende desenvolver a prática do xadrez,

[1] Professora PDE, graduada em Educação Física e especialista em Educação Física Escolar, Administração, Supervisão e Orientação Escolar. Docente do Colégio do Campo Lageado Bonito e CEEBJA - Centro Estadual de Educação de Jovens e Adultos de Quedas do Iguaçu.
[2] Orientadora PDE, docente do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO, Guarapuava, Paraná.

através da ludicidade, para alunos de um Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos, propiciando-lhes os benefícios do mesmo. Além disso, demonstrar, através da prática do jogo de xadrez de forma lúdica, a importância e a influência nas atividades intelectuais.

Através da realização de pesquisa bibliográfica propõe-se abranger as temáticas acerca da cultura corporal, jogos, brincadeiras e xadrez. A finalidade principal é verificar a importância destas temáticas para a compreensão do jogo e importância para assimilação de outros conteúdos bem como o seu desenvolvimento intelectual.

Manifestações da cultura corporal e a Educação Física

Desde a concepção, o ser humano produz certos movimentos involuntários que, a partir do nascimento serão aprimorados manifestando os mais diferentes desejos e com o passar do tempo passam a fazer parte de seu cotidiano e de sua cultura. Assim, certos movimentos corporais poderão manifestar alguns desejos que poderão ser entendidos pelo grupo a que pertence.

Sobre as manifestações da cultura corporal, Santos (2002, p.15) esclarece que:

> Os animais movimentam seus corpos para satisfazer sua necessidade de sobrevivência e não tem a capacidade de criar gestos para formarem uma cultura corporal. Por acaso você já viu algum animal praticando esporte, dançando ou então fazendo ginástica? É evidente que não, pois os animais não utilizam seus movimentos para produzir cultura.

Ao contrário dos animais, entende-se que o ser humano é dotado de capacidade para produzir movimentos significativos e construir uma qualidade de vida, enquanto que os animais obriga-se a movimentar para atender suas necessidades básicas para sobreviverem. Assim, a cultura corporal pode ser vista como um conjunto de movimentos corporais que são determinados pela sociedade no transcorrer de sua história e foram inseridas na disciplina de Educação Física, como a dança, a luta, o esporte e o jogo. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p 26) é mencionado que:

> A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento de sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a sua infância, aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe.

O ser humano desde o início de sua história, através do que ele faz até os dias atuais é produtor de cultura, por meio do que ele faz no contexto cultural considerado produto da coletividade e da sociedade, segundo a antropologia, não existe ser humano sem cultura, é um ser incompleto e não consegue viver sozinho sem o convívio com pessoas e do grupo a que pertence, pois precisa suprir suas necessidades biológicas, por razões econômicas, pessoais e sociais.

Tais necessidades devem ser desenvolvidas desde as séries iniciais na escola, de preferência através da ludicidade nos jogos e brincadeiras que desenvolvam habilidades para que as crianças possam aprimorar seu repertório motor, suas experiências e suas relações sociais.

A importância dos jogos e brincadeiras

"Se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar numa brincadeira, porque não viver brincando e aprender com a brincadeira?" (MARTINS, 2002 p.7)

Saudosos eram os tempos em que se ouviam crianças relatarem as brincadeiras que faziam na hora do intervalo na escola ou ainda as brincadeiras que realizavam com os colegas em suas casas. Chateau, *apud* Tomelin (2006, p.12) ressalta que:

> Perguntar por que a criança brinca é perguntar por que ela é criança. (...) Para o autor, uma criança ao não saber brincar tornar-se-à num adulto que não sabe pensar. A infância segundo ele, por meio do jogo, tem por objetivo o ensaio para a vida coletiva.

Hoje, jogos eletrônicos e outras brincadeiras ligadas aos equipamentos eletrônicos estão a cada dia tomando conta do pequeno tempo disponível que a criança tem para se exercitar, esquecendo-se das brincadeiras tradicionais. Nesse sentido, resgatar as brincadeiras e jogos é de suma importância.

Para Santos (2002), o jogo baseia-se numa experiência simbólica, ocorre num tempo e espaço definido, livre de qualquer interesse material. Além disso, o jogo segue regras criadas a partir dos jogadores e podem ser transformadas sempre que houver necessidade.

Os jogos fazem parte de nossa cultura, nos dá a oportunidade de desenvolvermos a agilidade e criatividade dando-nos liberdade de modificar, criar novas regras, definir os espaços onde queremos praticá-los. No jogo interagimos com outras pessoas de forma agradável e descontraída aprendemos a respeitar os limites, respeito e valorização do outro. O ambiente lúdico nos favorece a interação com os colegas de maneira descontraída, agradável, prazerosa. Através da prática dos jogos estamos trabalhando o desenvolvimento físico, afetivo, moral, cognitivo e social.

De acordo com Kishimoto (2010), o jogo nos propicia experiências, possibilitando a autodescoberta, assimilação e integração com o mundo por meio das relações e vivências. No decorrer dos tempos nos deparamos com situações as quais devemos encontrar soluções para os problemas enfrentados, isso nos garante experiências positivas, dando nos suporte e estimulando para o crescimento e fortalecimento para situações futuras.

Para Karl Groos apud Munari (2010, p. 99) o jogo pode ser considerado como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da aprendizagem. Quando se consegue transformar os conteúdos em jogos, as crianças podem ficar entusiasmadas e o que era tido como maçante se tornará prazeroso, podendo ocorrer aprendizagem de maneira lúdica.

Lúdico: seus conceitos e seu valor para a educação

Ao contrário do que pensamos, não é somente a criança que brinca. Quando nos tornamos adultos também brincamos. E assim o lúdico nos acompanha nas diversas etapas da vida, sendo ele de forma simples ou mais sofisticado. O lúdico é que torna nossa vida mais serena, transformando muitas vezes nosso cotidiano em algo prazeroso dando-nos qualidade de vida e alegria.

Para Tomelin e Basso (2008, p.14) “A palavra lúdico tem sua origem na palavra latina *“ludus”* que quer dizer *“jogo”* (...) o termo lúdico está diretamente relacionado com a ação de jogar”. Brincar é direito de todos e deve fazer parte

da vida das crianças, adolescentes, idade adulta e na velhice, através das brincadeiras lúdicas temos a oportunidade de sermos felizes e fazermos os outros felizes.

Na ludicidade não existem receitas prontas e exatas. Garantir o espaço lúdico na vida de todos pode ser um elemento importante para ampliar o repertório da vida e de conhecimentos construtivos. Possibilitar as atividades lúdicas é fortalecer a autonomia, a capacidade criadora, a consciência coletiva, a solidariedade e a cooperação.

Com isso, o lúdico pode ser visto como um elemento articulador no processo ensino aprendizagem, desenvolvendo o ser humano na sua totalidade contribuindo para o bem estar do corpo e da mente, integrando o indivíduo no meio social onde está inserido, para conviver, expressar como forma de ampliar seus conhecimentos.

O xadrez

Aprender a jogar xadrez, para Tirado e Silva (1996), não é tão complexo quanto aparenta. Não existe limite de idade e qualquer pessoa pode aprender a jogar. É necessário somente possuir tabuleiro, peças, força de vontade e estudo, podendo chegar a ser um enxadrista.

De acordo com D'Agostini (2002, p.17) alguns estudiosos definem a finalidade do xadrez como:

Autor	Definição
Lebnitz	"O xadrez é uma ciência"
Goethe	"O xadrez é a ginástica da inteligência"
Montaigne	"O xadrez é muita ciência para ser jogo e muito jogo para ser ciência"
Lasker	O xadrez é uma luta gostosa de emoções

O jogo de xadrez desenvolve as atividades mentais, podendo auxiliar em todas as disciplinas. É considerado como um elemento cultural riquíssimo que, por intermédio dos alunos, pode se propagar para seus filhos, netos e bisnetos. Assim, desperta as qualidades pessoais em nível afetivo e cognitivo, tornando-o uma atividade formidável para o desenvolvimento intelectual, psicológico e social dos seres humanos.

No jogo de xadrez, acontecem várias ações onde o jogador tem toda a

liberdade para desenvolver a criatividade, sendo livre para lutar na batalha intelectual que ocorre entre o jogador e o adversário durante o jogo poderão criar obras de artes com suas jogadas magníficas.

O jogo de xadrez por ser considerado um jogo intelectual, há necessidade de estudos constantes e dedicação para melhorar cada vez o seu potencial, faz-se necessária a observação e análise das jogadas do adversário, experiências vividas, práticas e desenvolvimento de métodos próprios para obter êxito nas jogadas, alcançando assim a vitória desejada.

Na atualidade, o conhecimento científico e tecnológico vem crescendo de forma desenfreada. Existe uma grande quantidade de informações os quais há necessidade de mudarmos ou adaptarmos, no campo educacional não podemos nos manter alheios ou isolados do mundo. Faz-se necessário o profissional de educação explorar, incentivar, pesquisar, inovar, tornando as aulas interessantes, assim estaremos auxiliando na construção do conhecimento do educando.

Por meio da busca de novas alternativas para seduzir os alunos, percebe-se a necessidade do ensino de xadrez nas escolas. De forma lúdica, é uma ferramenta importantíssima para melhorar a aprendizagem dos alunos oportunizando o desenvolvimento de sua criatividade de maneira atrativa e prazerosa. O professor tem um papel fundamental na organização e no planejamento de condições adequadas para trilhar novos caminhos para atingir os objetivos propostos, ou seja, a aprendizagem.

O jogo de xadrez no ensino possibilita ao aluno progredir de acordo com seu próprio ritmo, valorizando assim a motivação pessoal. Quando é trabalhado em classes de baixo rendimento escolar, pode auxiliar no desenvolvimento da autoconfiança. Ensina as crianças nas resoluções de problema e a observar e entender a realidade que se apresenta, desenvolve a capacidade e a criatividade de armar estratégias. O mais importante é jogar com prazer, descobrindo através do jogo uma maneira de ser feliz e fazer o outro feliz.

De acordo com Orfeu Gilberto D' Agostini (2002, p.17) o jogo de xadrez é considerado como um esporte que auxilia no desenvolvimento intelectual dos seres humanos, pode ser disputado individual ou em equipe com igualdade de condições tanto em qualidade como igualdade de peças.

Um pouco da história do xadrez

O xadrez é considerado um jogo muito antigo, existe controvérsias sobre a sua origem. Segundo Lasker (1999) existem evidências que o jogo de xadrez foi inventado primeiro na China em 204-203 A.C. por Han Xin, líder militar, que durante o acampamento de inverno oferecia o jogo de xadrez à sua tropa como entretenimento. Foi cogitado como inventor do jogo o rei Artur é os gregos no cerco de Tróia que inventaram, possui defensores.

A origem mais aceita foi do norte da Índia, chamado de Chaturanga, vem do sânscrito *chatur*, significa "quatro" e *anga* significa "partes". Isso ocorreu há muito tempo antes de Cristo, no Norte da Índia. Essa divisão refere-se aos exércitos da antiguidade - infantaria, cavalaria, carruagens e elefantes.

O xadrez era considerado um jogo de guerra. A expressão sânscrita significava "quatro partes", ou seja, jogados por quatro jogadores. Independente de onde se originou, o jogo de xadrez é praticado no mundo inteiro, considerado arte ou ciência. Houve alterações nas regras e na movimentação das peças durante esse período, considerada regras desde o século XV. A partir do século XIII, as casas dos tabuleiros passaram a se dividir em duas cores, para melhor visualização dos enxadristas. No manuscrito europeu surgiu a primeira jogada com duplo avanço do peão em 1283.

No ano de 1485 foi realizada uma das alterações básicas na renascença italiana, o jogo da "rainha enlouquecida". A peça denominada rainha não existia, no seu lugar tinha a peça chamada Fers. A peça chamada Ministro deslocava-se na diagonal uma casa por vez, foi transformado por dama (rainha), podendo se movimentar em todas as direções. A valorização da mulher durante o período medieval ocorreu devido à transformação de uma peça masculina em rainha.

O alemão Johann Wolfgang Goethe (1974-1832) a mais de dois séculos considerou o xadrez um "excelente exercício da mente" atualmente existe vários estudos, o desenvolvimento da inteligência humana e a semelhança entre o jogo de xadrez**.**

METODOLOGIA

Esta pesquisa foi direcionada aos alunos do Ensino Fundamental do Centro Estadual de Educação Básica de Jovens e Adultos do município de Quedas do Iguaçu, Estado do Paraná, pertencente ao Núcleo Regional de Educação de Laranjeiras do Sul.

Para fundamentar este artigo, optou-se pela pesquisa bibliográfica, aquela que busca informações em livros, anais, revistas e outros meios de publicação. Além disso, utilizou-se de pesquisa participante e pesquisa-ação, que segundo Rodrigues (2007, p. 44):

> "Tanto a pesquisa-ação quanto a pesquisa participante se caracterizam pelo envolvimento dos pesquisadores e dos pesquisados no processo de pesquisa. Neste sentido distanciam-se dos princípios da pesquisa cientifica acadêmica. A objetividade da pesquisa empírica clássica não é observada. Os teóricos da pesquisa ação propõem sua substituição pela relatividade observacional".

O instrumento utilizado para elaboração desse projeto foi observação direta e relato dos alunos. As aulas programadas sobre o conteúdo xadrez foram observadas e os alunos elaboraram relatos escritos e orais sobre o conhecimento que possuíam sobre o tema e sobre o que assimilaram após a realização das atividades.

A unidade didática foi dividida em quatro etapas: I: apresentação e sondagem; II: história do xadrez e conhecimento das peças; III: jogos modificados e IV: jogo propriamente dito. Foram trabalhadas trinta e duas aulas de Educação Física e mais oito aulas trabalhadas na disciplina de arte.

As atividades trabalhadas nas aulas de xadrez foram modificadas, ressignificadas e algumas elaboradas pela professora PDE, contemplando o conteúdo curricular com aulas teóricas, expositivas e práticas. Atividades reproduzidas de livros, apostilas e sites da internet de domínio público.

Oportunizou-se, ainda, através do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, a atuação de tutoria de uma turma do GTR 2013. Este proporcionou a interação à distância, viabilizando a socialização e discussão do projeto de Intervenção Pedagógica da Produção Didático - Pedagógica e da Implementação do Projeto no CEEBJA com os demais professores do programa.

RESULTADOS

A análise das atividades do programa PDE foram distribuídas, neste trabalho, nas quatro etapas da implementação do projeto. Além disso, serão abordadas as contribuições da participação no GTR.

I Etapa: apresentação e sondagem

Iniciaram-se as atividades da primeira etapa com a apresentação da Produção Didático Pedagógica para os alunos e equipe pedagógica. Posteriormente, realizou-se uma sondagem com a turma a ser trabalhada, formada por 20 alunos. Dentre eles, dois alunos com deficiência intelectual, um aluno esquizofrênico e uma aluna muda.

Por meio dos relatórios escritos pelos alunos, verificou-se que esses possuem apenas um conhecimento fragmentado sobre o assunto. As respostas da sondagem dos alunos foram realizadas da seguinte forma (pergunta: o que você sabe sobre xadrez?):

Respostas	Quantidade de alunos
➢ Não sei nada de xadrez.	05
➢ Nunca vi por perto.	01
➢ Lembro somente de alguns nomes das peças de xadrez.	01
➢ O jogo de xadrez é competitivo e divertido de se jogar, deve ter muita atenção, na hora do jogo se não o seu adversário pode ganhar.	01
➢ Bom eu não sei jogar, mas meu filho já participou e pelo que eu sei é um jogo muito divertido e tem que ter muita concentração, gostaria muito de aprender.	01
➢ O xadrez é um jogo que é formado por um tabuleiro e outras peças para serem movimentadas como rei rainha e outras peças.	01
➢ Lembro que o jogo de xadrez tem que mexer as peças, tem que pensar muito nas jogadas e as peças são muito importante.	01
➢ Não sei jogar xadrez.	02
➢ Xadrez é um jogo de física xeque mate.	01
➢ O esporte xadrez é um esporte muito inteligente, trabalha muito a cabeça das pessoas é um divertimento, passa tempo só que não entendo nada.	01
➢ Sei que é um esporte que usa muito a mente da pessoa sendo que o peão se movimenta para frente e o cavalo em L	01
➢ O jogo de xadrez é quando duas pessoas jogam xadrez.	01
➢ No jogo de xadrez os peões só tem um jeito de se movimentar e que a peça principal é o rei.	01
➢ Eu sei que é um jogo de brincadeira de crianças e de adultos também meus filhos adoram eu não sei jogar.	01

➢ O xadrez é um esporte muito comemorativo para os representantes de sua equipe e é jogado através do pensamento das pessoas que jogam, no jogo as peças só podem mover aos seus lugares destinados e são ilustrativas um exercito lutando contra o outro e o objetivo é um matar o rei adversário e o nome do golpe é xeque mate. Então o jogo é decidido em luta de adversário para adversário.	01
Total	**20**

II Etapa: história do xadrez e conhecimento das peças

Na segunda etapa houve a participação ativa de todos os alunos tanto na confecção das peças e tabuleiro, montagem do mural, lenda de Sissa, organização da peça teatral e apresentação. Na confecção dos tabuleiros de crochê e o bordado em tela houve a assessoria de uma voluntária da comunidade escolar e também a participação marcante da professora de artes, a qual deu continuidade nas suas aulas para que fosse possível a finalização dos tabuleiros de crochê e os bordados em tela.

Os comentários após o filme “O Xadrez das Cores” foi um sucesso, acredito que foi devido à turma ser composta por alunos negros e brancos, houve debate riquíssimo de vários temas: racismo, preconceito, violência, aborto, dignidade humana, regras do jogo, inserção do lúdico nas classes menos favorecidas, desigualdade social.

III Etapa: jogos modificados

Foram realizados os jogos modificados na terceira etapa. Nas atividades observou-se o entusiasmo, dedicação, companheirismo e cooperação dos envolvidos. Todos estavam unidos para atingir o mesmo objetivo. Na atividade monta-monta tabuleiro, quando percebiam que estavam montando errado paravam, discutiam e mudavam de estratégia. Necessitava de agilidade e era o que não faltava para a equipe. Quando a primeira equipe finalizou houve muita comemoração.

No decorrer da atividade comando cego, fez-se necessário modificar a atividade para que a aluna muda também pudesse participar. Houve questionamentos por parte dos participantes da equipe adversária, mas logo entenderam que se vendassem os olhos dela não dava para o comando, pois, ela não iria ouvir. Os resultados foram além do esperado, ocorreu aprendizado para ambos (professora a alunos). Foi interessante a inclusão e a

compreensão de todos os envolvidos no grupo.

O “forró do xadrez” contribuiu para aprendizagem da movimentação das peças de xadrez. Através da letra e música, favoreceu a memorização da movimentação das peças de xadrez e facilitou a aplicabilidade na prática dos conhecimentos adquiridos.

Nas atividades de jogos e brincadeiras realizadas nesta etapa pode-se perceber que houve a aprendizagem do jogo de xadrez de maneira prazerosa e divertida onde todos tiveram a oportunidade de participar, argumentar, sugerir sem que houvesse constrangimento, sendo respeitados os limites e as diferenças individuais de cada um.

IV Etapa: jogo propriamente dito

Foi realizado o jogo de xadrez com peças comestíveis de *cupcake*, brigadeiro mole e *alfajor*. Constatei muita dificuldade na realização das jogadas, pois era tentador jogar pensando em saborear as peças. O jogo não acabou, pois as peças foram saboreadas antes do xeque mate.

No laboratório de informática os alunos desafiavam seus colegas para jogar xadrez on-line. Através do xadrez livre, os alunos não tinham conhecimento desta maneira de jogar e a grande maioria não tinha conhecimento de informática. Contudo, isso não foi obstáculo, pois aprenderam facilmente e jogaram “de igual para igual”. Foi muito gratificante ver acontecer a aprendizagem e o interesse deles em jogar xadrez com seus colegas da sala. Essa atividade despertou o interesse e alguns continuaram jogando fora da sala de aula.

Ao término das atividades realizou-se um torneio de xadrez do CEEBJA, somente com os alunos do projeto. O sistema de disputa foi “todos contra todos”. Neste momento o profissional deve ter muito cuidado, pois não deve expor o aluno a disputar com alunos que estão em nível mais adiantados para não haja constrangimento e desinteresse com relação a o jogo de xadrez. É claro que se houver interesse por parte do aluno em se inscrever em outros torneios o professor deve assessorar e motivá-lo.

Foi finalizado com mesa redonda, todos tiveram a oportunidade de expor suas ideias e discutir sobre os conhecimentos que adquiriram no decorrer das atividades desenvolvidas. Através da observação direta e dos relatos

individuais dos alunos foi constatado que ocorreu aprendizagem do jogo de xadrez por parte da maioria.

GTR: grupo de trabalho em rede

O Grupo de Trabalho e Rede – GTR é um espaço destinado ao cursista para mantê-lo informado sobre as ações do GTR e fórum de duvidas e/ou sugestões que serve para esclarecer sobre as atividades propostas ou apresentar contribuições tornando importante e obtendo êxito no decorrer do curso.

No GTR 2013 inscreveram-se 15 (quinze) professores da Rede Publica Estadual no projeto *"A prática do xadrez de forma lúdica para alunos do Centro Estadual de Educação Básica de Jovens e Adultos de Quedas do Iguaçu, Paraná".*

Todos os participantes tiveram a oportunidade de se apresentar, momento este de nos conhecermos melhor, o qual cada um expôs suas expectativas com relação ao GTR. Profissionais estes na área da educação, a maioria com muitos anos de experiência na prática do jogo de xadrez, atuando no ensino fundamental, médio e professor do EJA. Somente 02 (dois) cursistas não se apresentaram neste fórum.

Com a participação de 13 (treze) cursistas, os quais fizeram suas contribuições, que foram valiosas e entre estes, um cursista nos lembrou de que, no individual do EJA devido ao número de alunos e faixa etária atendida é possível a realização do trabalho, mas não seria tão lúdico e prazeroso. Houve sugestão em ampliar o trabalho também com os alunos, não somente no ensino fundamental do EJA, ou seja, em todos os níveis de ensino.

Destacaram também a grande importância do ensino do xadrez, o qual desenvolve o ser humano em sua totalidade bem como a afetividade, cognição, raciocínio lógico entre muitas outras virtudes essenciais o qual contribui para a construção do mundo melhor. Pois é um jogo que desenvolve o intelectual, psicológico e social.

No diário 1 ocorreu a participação de 13 (treze) cursistas, destacaram também a importância da pratica do xadrez o qual é considerada como uma ferramenta na construção do conhecimento e que deve ser utilizada no âmbito escolar. Com a prática o jogo contribui para a melhoria na interação entre as

pessoas, a aprendizagem se dá por meio de jogos e brincadeiras de maneira prazerosa e coletiva. Acreditam que a realização desse Projeto terá excelentes resultados.

Os pontos positivos com certeza foram muitos, pois cada participante do GTR deixou suas contribuições e sugestões no decorrer do curso que enriqueceu esse trabalho. Considero outro ponto importante é essa Produção Didático-Pedagógica disponibilizada a todos os profissionais da educação oportunizando a vivencia do jogo de xadrez uma maneira diferente de trabalhar através de jogos e brincadeiras de forma prazerosa e divertida ocorrendo assim a aprendizagem brincando.

No fórum do tópico 2 houve a socialização de 12 (doze) cursistas. Ocorreu a interação, troca de ideias e sugestões referente os fundamentos teóricos e metodológicos relacionados a Produção Didático-Pedagógica. Foi sugerido que esse projeto não se restrinja somente para o EJA, mas que seja trabalhado em outras modalidades de ensino. Houve a participação neste diário de profissionais competentes, preocupados com a educação e aprendizagem dos educandos.

Salientou-se que o ensino e a prática do jogo de xadrez são de suma importância pedagógica, sendo possível um trabalho contínuo e interdisciplinar, que auxilia no ensino e aprendizagem de maneira recreativa. Também foi destacado que a produção didático-pedagógica apresenta uma grande relevância para a realidade da escola pública, auxiliando no desenvolvimento do trabalho dos professores. Sendo considerado o xadrez uma ferramenta pedagógica, que pode ser utilizada pelas demais disciplinas numa perspectiva educacional em busca de inovação.

No tópico 3 socializaram no fórum a aplicabilidade das ações de Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola 13 (treze) cursistas. Fundamentados nas experiências anteriores, apresentaram suas ideias e contribuições. Relatou-se uma experiência explicando a atividade desenvolvida e as perspectivas frustradas. Uma sugestão de atividades para serem utilizadas nas praticas pedagógicas, oito realizações de atividades propostas e três experiências já vivenciadas na escola onde atuam com as adaptações necessárias baseada na Proposta de Implementação Pedagógica.

O tópico 4 referiu-se a síntese geral e avaliação. Os cursistas avaliaram

o curso, que foram momentos de muito trabalho e preocupação, mas muita aprendizagem. As sugestões, opiniões e trocas de experiências que ocorreram durante o curso poderão ser utilizadas por todos os participantes que com certeza auxiliará em suas praticas pedagógicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O xadrez é entendido por muitos como um jogo difícil de aprender, mas quando utilizamos a ludicidade como ferramenta de aprendizagem ele se torna mais fácil. Tanto o xadrez quanto a ludicidade podem ser considerados de suma importância para os seres humanos, independente da idade.

A disciplina de Educação Física favorece o desenvolvimento de atividades lúdicas, por proporcionar aos alunos certa liberdade, devido ao espaço físico, a facilidade de interação entre os alunos, a espontaneidade, a liberdade de movimentos, dentre outros. Desse modo, o lúdico pode ser utilizado nos diferentes conteúdos da Educação Física, como no esporte, na dança, ginástica, entre outras.

Percebe-se que o jogo de xadrez, trabalhado de forma lúdica, pode também ser incluído nas diferentes disciplinas do Ensino Fundamental, desenvolvendo trabalho interdisciplinar. Cada professor, de acordo com a sua metodologia de ensino, poderá explorar desde a história do jogo de xadrez ao jogo propriamente dito, favorecendo e enriquecendo a compreensão e a aprendizagem dos educandos.

Sendo assim, o objetivo dessa pesquisa foi alcançado, os alunos conseguiram aprimorar seus conhecimentos, pois no início possuíam apenas um conhecimento fragmentado do xadrez. Ao término, eles foram capazes de desafiar seus colegas e também participar do torneio interno de xadrez.

Sabemos que é apenas o primeiro passo. O incentivo foi dado, eles podem continuar jogando, participar de outros torneios e continuar aperfeiçoando suas técnicas para melhorar cada vez mais.

Pode-se afirmar, então, que a metodologia de ensino aplicada é altamente viável. É possível trabalhar o jogo de xadrez de forma lúdica, seja na Educação de Jovens e Adultos ou no Ensino Fundamental regular, obtendo ótimos resultados. Comprova-se, assim, que é possível aprender a jogar

xadrez brincando. E que brincando também se aprende.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, M. T. P. de. **Atividades Lúdicas:** Jogos para animação de grupos. 2ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

BRASIL. Secretária de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARNEIRO, S. C. L., **Coletânea de Atividades de Educação Física para o Ensino Fundamental.** Volume II, Curitiba: Expoente, 2003.

D'AGOSTINI, O. G. **Xadrez Básico:** regras e noções, elementos de combinação, aberturas, finais, partidas famosas. 5ª ed. 1ª reimpressão. Rio de Janeiro. Ediouro, 2002.

FERREIRA, A. B. de H. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** 2ª ed. Rio de janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FORRÓ DO XADREZ. Enviado por D. M. Alves (4 min), 2009. Disponível em <www.youtube.com/watch?v=zVWaGBuMHxA23> Acesso 28 de nov. 2012.

KISHMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 13ª ed. São Paulo: Cortez 2010

ISHIHARA, C. A.; SANTOS, N. A. P. dos. Lances e chances. **Revista Nova Escola**: Abril, 2012. Disponível em http://revistaescola.abril.com.br/ensino-medio/lances-chances-427744.shtml. Acesso em 29 de nov. 2012

LASKER, E. **História do Xadrez**. São Paulo: Ibrasa, 1999.

MARTINS J. L. QUEIROZ, T. D. **Pedagogia Lúdica:** Jogos e Brincadeiras de A a Z. 1ª ed. São Paulo: Rideel 2002.

MANZANO, A. L.; VILA, J. S. **Iniciação ao Xadrez.** 6ª ed. Porto Alegre: Artemed, 2002.

MUNARI, A. **Jean Piaget.** 1ª ed. Recife: Fundação Joaquim Nabuco. Editora Massagana, 2010.

O XADREZ DAS CORES. Direção de M. Schiavon. Curta metragem (21 minutos), 2004.

PARANÁ, Secretária de Educação**. Diretrizes Curriculares da Educação Básica:** Educação Física, 2008.

RINDERKNECHT, P.; AGUIRRE L. P. **Brincadeira para toda hora.** 1ª ed. São

Paulo: ed. Paulinas, 1992.

RODRIGUES, R. M. **Pesquisa Acadêmica:** como facilitar o processo de preparação de suas etapas**.** São Paulo: Atlas, 2007.

ROSSETTO J. A. J. et al **Jogos Educativos Estrutura e Organização e Prática.** 5ª ed. São Paulo: Phorte, 2009.

SANTOS, S. O. dos. **Educação Física:** Diversidade da Cultura Corporal. São Bernardo do Campo: UMESP, 2002.

SILVA, W. da. Curso de Xadrez Básico. In: **Seminário de Xadrez Básico**; Secretaria Estadual da Educação – SEED, Universidade o professor – UP; Centro Exelencia em Tecnologia Educação do Paraná – CETEPAR, Centro de Exelencia de Xadrez – CEX. (Apostila). Curitiba, 2002.

SOLER, R. **210 Novos Jogos Cooperativos para todas as idades.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

TIRADO, A.; SILVA, W. da. **Meu Primeiro Livro de Xadrez.** 2ª ed. Curitiba: Expoente, 1996.

TOMELIN, J. F.; BASSO, C. de F. R. **Ludo Pedagogia:** Novas soluções para antigos desafios. Blumenau: Nova Letra, 2008.

TOMELIN, K. N., **Brincar pra que?** Reflexões sobre o brincar na atualidade. 20ª ed. Blumenau: Nova Letra, 2006.