

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

O ensino do xadrez no 6º ano através da interdisciplinaridade e do lúdico

José Roberto Reis¹

Prof.Dr. Miguel Archanjo de Freitas Jr.²

RESUMO

Há um consenso entre especialistas e educadores acerca dos benefícios que o xadrez pode trazer para o desenvolvimento integral da criança. Mesmo assim, poucas são as crianças em idade escolar que tem a possibilidade de vivenciar este jogo. Diante disso, o presente artigo objetiva apresentar a implementação do projeto sobre a utilização do lúdico no ensino do xadrez. O projeto foi aplicado para alunos do 6º ano do Colégio Estadual São Francisco de Assis, localizado, no município de Telêmaco Borba, com o objetivo de ampliar na escola o número de praticantes do xadrez. Buscou-se compreender que estratégias o professor de educação física pode adotar para tornar as aulas de xadrez mais atraentes e motivadoras para os alunos de forma a melhorar a aprendizagem desse esporte. Esse projeto se propõe a apresentar opções do ensino de xadrez de uma forma dinâmica e variada, apresentado atividades mescladas ao lúdico, interdisciplinaridade e trabalhos manuais, como forma de atrair a atenção dos alunos para esse jogo.

PALAVRAS-CHAVES: Ensino de xadrez; lúdico; interdisciplinaridade; estratégias.

INTRODUÇÃO

O ensino do xadrez tem sido visto por profissionais da Educação Física como uma atividade de extrema importância para o desenvolvimento da criança e até mesmo na fase adulta. Diversos são os estudos que apontam para esses benefícios. No entanto, observa-se, uma relativa baixa adesão a esse esporte, comparando com outras atividades esportivas desenvolvidas na escola.

¹ Professor do Colégio Estadual São Francisco de Assis – Ensino Fundamental e Médio – Telêmaco Borba – PR.

² Prof^o Dr. do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Os alunos de 6º ano geralmente estão ainda na fase de transição de um período em que seu foco são as brincadeiras. No entanto a escola passa a adotar uma rotina mais “adulta” com regras e diminuição do tempo destinado a essas brincadeiras.

Via de regra o xadrez é apresentado aos alunos com o tabuleiro, as peças e sua hierarquia, as possibilidades de movimentos e as regras, podendo tornar sua aprendizagem maçante, ou no mínimo desinteressante, desestimulando o aprofundamento nessa atividade e reduzindo o número de praticantes desse jogo. Isso ocorre, em função da concorrência com outras atividades mais atrativas para as crianças.

Para Araujo (2013), a criança na atualidade tem dificuldades de concentração em função da dispersão sofrida pelos alunos, que atualmente vivem em um contexto social fortemente influenciado e estimulante. Elementos carregados de informações instantâneas, que comprometem o processo de ensino aprendizagem, como a televisão, computadores, propagandas dentre outros, acabam por dispersar a criança de atividades que exigem maior concentração.

Diante disso é preciso responder a questão: que estratégias o professor de educação física pode adotar para tornar as aulas de xadrez mais atraentes e motivadoras para os alunos de forma a melhorar a aprendizagem desse esporte?

Esse artigo tem por objetivo apresentar os aspectos positivos e negativos da implementação do projeto de ensino de xadrez através do lúdico para alunos o 6º ano, implementado no Colégio Estadual São Francisco de Assis – Ensino Fundamental e Médio, cuja intencionalidade foi o desenvolvimento de estratégias para o ensino de xadrez na escola utilizando-se o lúdico como ferramenta de aprendizagem.

A implementação do projeto deu-se através da aplicação de atividades propostas em um caderno pedagógico com oito módulos totalizando uma carga horária de 32 horas/aulas, com ações diferenciadas seguindo uma sequência didática, partindo do lúdico como a confecção de peças, tabuleiros,

roupas, utilização de filmes e vídeos, até chegar a aprendizagem concreta do xadrez convencional e online.

Essa dinâmica de aprendizagem se diferencia da aprendizagem convencional ao propor o ensino do xadrez a partir de jogos e brincadeiras, tornando-o mais atrativo para os alunos, já que o principal objetivo do lúdico é proporcionar prazer através da brincadeira.

O ENSINO DO XADREZ ATRAVÉS DA INTERDISCIPLINARIDADE E DO LÚDICO PARA ALUNOS DO 6º ANO DA EDUCAÇÃO.

De acordo com Oliveira (2010), a criança quando inicia sua vida acadêmica é obrigada a deixar para trás a sua rotina de jogos e brincadeiras na qual se dedicava por completo. A partir deste momento de transição ela deve então assumir compromissos de muita responsabilidade e algumas delas apresentam grandes dificuldades de executar tais tarefas.

Por causa de sua natureza lúdica o homem criou e desenvolveu inúmeros jogos e desportos que o acompanha seu desenvolvimento na sociedade. Dentre todos os jogos, o xadrez tem certo prestígio no mundo por ser um esporte voltado para o desenvolvimento de algumas funções do cérebro tais como o raciocínio lógico, a concentração e a atenção (Rezende, 2005).

Entre as diferentes formas que o jogo de xadrez pode ser trabalhado, existem três técnicas que ultimamente são mais utilizadas. A primeira é a utilização do xadrez como uma distração no qual o enfoque seria apenas o lazer e a diversão. Este primeiro caso é chamado de Xadrez Lúdico e tem sua importância, pois o homem é constituído de uma natureza lúdica que é utilizada principalmente para o seu descanso físico ou mental. (Oliveira, 2006).

Sabe-se que existem diferentes formas de se ensinar o xadrez, seja na escola ou outro espaço qualquer. Porém, os profissionais que atuam nesse esporte devem dominar essas diferentes técnicas, pois os alunos podem aprender de maneira diferenciada, respondendo a estímulos de acordo com suas potencialidades e interesse.

Para Dias (2012), dentre as muitas formas de educar e transformar, uma muito importante, acreditamos ser a Educação Lúdica (Lúdico, do latim Ludus, que dizer jogo), que é o tema de estudo deste projeto. Uma criança que joga um dado ou pula de um pé só não está apenas brincando e se divertindo. Neste ato ela está desenvolvendo e operando várias funções motoras e cognitivas que serão fundamentais para toda a sua vida.

Segundo Santos (2012) os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Para Dias (2012), desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas.

De acordo com Huizinga (1980), o jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

A disciplina de educação física para os alunos da faixa etária do 6º ano, deve estar atenta a desenvolver ações que contribuam para a formação integral da criança, criando noções de regras e disciplina que favoreçam o seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e social. A brincadeira e os jogos podem contribuir significativamente para isso.

De acordo com Giachini (2011), o xadrez é conhecido por exercitar varias características e ter implicações educativas como: atenção, autoconfiança, raciocínio, criatividade, controle nas execuções, capacidade de observação, autocontrole e autonomia, acredito também que o xadrez tem grande influência e importância no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças.

Para Rodrigues (2009), o xadrez além de contribuir na formação e desenvolvimento de indivíduos no âmbito escolar, também permite, contribuir para a educação voltada à interação social na busca pela formação integral do cidadão, despertar o espírito reflexivo e crítico, ampliar a capacidade para tomada de decisões, desenvolver a inteligência espacial, desenvolver a disciplina na execução de uma tarefa, estimular o desenvolvimento das operações do intelecto, além de desenvolver a capacidade de comunicação.

Segundo as Diretrizes Estaduais de Educação Física, os alunos do 6º ano devem conhecer a disposição e movimentação básica dos jogos de tabuleiro, de forma a apropriar-se efetivamente das diferentes formas de jogar; além de estarem aptos a reconhecer as possibilidades de vivenciar o lúdico a partir da construção de brinquedos com materiais alternativos. (PARANÁ, 2008).

Com certeza, o lúdico, pode contribuir significativamente para a evolução desse processo, pois, segundo as Diretrizes Curriculares Estaduais, a ludicidade, ao vivenciar os aspectos lúdicos que emergem das e nas brincadeiras, torna o aluno capaz de estabelecer conexões entre o imaginário e o real, e de refletir sobre os papéis assumidos nas relações em grupo. Reconhece e valoriza, também, as formas particulares que os brinquedos e as brincadeiras tomam em distintos contextos e diferentes momentos históricos, nas variadas comunidades e grupos sociais. (PARANÁ, 2008).

Para Acordi, Falcão e Silva (2005), a experiência lúdica constitui-se numa referência significativa que pode contribuir para a construção de possibilidades emancipatórias justamente pela sua característica fundamental de resistência à produção de algo que remete para além de si mesma, ou seja, o lúdico não satisfaz nada que não ele próprio, é compreendido não como meio, mas, necessariamente, como um fim.

Além do aspecto da ludicidade o ensino do xadrez nos anos iniciais do ensino fundamental pode ser desenvolvido de forma interdisciplinar, considerando que essa prática consiste na adoção de um diálogo com outras áreas do conhecimento.

Mesmo porque, de acordo com Carneiro (2003), definir o conceito dos termos jogo, brinquedo e brincadeira possui grande complexidade dada a abrangência e polissemia da palavra jogo não existe um consenso do tema sobre esses termos apoiados em características das atividades, situações e comportamentos dos indivíduos e grupos num dado período e contexto social, podendo ser considerados como sinônimos.

De acordo com Fazenda (2002), o pensar interdisciplinar parte da premissa de que nenhuma forma de conhecimento é em si mesma racional. Tenta, pois, o diálogo com outras formas de conhecimento, deixando-se interpenetrar por elas. Assim, por exemplo, aceita o conhecimento do senso comum como válido, pois através do cotidiano que damos sentido a nossas vidas. Ampliado através do diálogo com conhecimento científico, tende a uma dimensão maior, a uma dimensão ainda que utópica capaz de permitir o enriquecimento da nossa relação com o outro e com o mundo.

Segundo Brasil (1999), a interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados.

A IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

A implementação do projeto iniciou-se com a introdução da história do xadrez, cujo objetivo era conhecer o histórico do xadrez como estratégia para entender a dinâmica do jogo. Esse módulo (que teve a duração de 4 horas) foi trabalho de forma interdisciplinar com a professora de história, partindo da apresentação de um vídeo documentário sobre o xadrez (vida em miniatura) onde se explica o formato do jogo e parte de sua história. Na sequência os alunos debateram ideias sobre o filme divididos em equipes.

Esse documentário apresentou várias facetas e significados do jogo de xadrez para diferentes pessoas que fazem uso dele. Mostrou a história da invenção do jogo, as regras básicas e diversas histórias e implicações de xadrez com a vida.

A interdisciplinaridade é importante e necessária, no sentido de buscar outras possibilidades de atrair a atenção do aluno para a prática do xadrez, já que a carga horária da disciplina é limitada. Dessa forma, as atividades relacionadas ao xadrez, podem estar mescladas ao lúdico, vídeos, softwares, trabalhos manuais e interdisciplinares.

No módulo dois, que teve a duração de 4 horas, foi realizada a construção do dominó de xadrez, cujo objetivo era aproximar os alunos do xadrez através da construção de jogos e brincadeiras, enfatizando a aprendizagem lúdica, articulando com as disciplinas de arte, história e matemática.

Nessa etapa os alunos realizaram atividades paralelas com as aulas de História sobre a origem do xadrez. Já na disciplina de matemática os alunos analisaram a lenda sobre a origem do jogo de xadrez encontrada na obra O homem que calculava de Malba Tahan.

De acordo com Oliveira (2001), essa lenda conta que um rei hindu teve o conhecimento do jogo através de um sábio brâmane, chamado Sissa, que queria lhe tirar da depressão que lhe abatera depois da morte de seu filho. Após algumas partidas jogadas a satisfação do rei foi tamanha que deu o

direito ao brâmane de escolher o que ele quisesse no reino como premiação. Sissa fez então um pedido inusitado: um tabuleiro com grãos de trigo que, na primeira casa tivesse um grão, na segunda, dois, na terceira, quatro, dobrando sempre até a casa de número 64 e somando todos os valores encontrados ao final.

O rei mandou então os algebristas de seu reino fazerem os cálculos que, ao terminarem as contas, lhe entregaram o valor obtido: quase vinte quintilhões (18.446.744.073.709.551.615) de grãos de trigo. A abordagem dessa lenda, torna-se necessária, a título de curiosidade, para chamar a atenção dos alunos para a prática do xadrez.

O conhecimento acerca da lenda do surgimento do xadrez, serviu apenas para ilustrar, a infinidade de possibilidades de movimentos que podem ser executados durante o jogo.

Em seguida os alunos partiram para a confecção das jogo de xadrez utilizando madeira previamente preparada pelo professor, de forma a oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades práticas buscando a familiarização com as peças e o tabuleiro.

No módulo III, os alunos tiveram como atividade a assistir o filme Harry Potter e a Pedra Filosofal, cujo o objetivo, era o de despertar no aluno o interesse pelo xadrez, utilizando o filme como ferramenta de motivação. Após assistirem o foi realizado um debate sobre alguns aspectos importantes do filme, buscando estabelecer uma relação entre o enredo da história e as estratégias utilizadas pelo personagem no jogo de xadrez apresentado na história.

No debate, procurou-se evidenciar as habilidades do personagem central, que são potencializadas a partir da dinâmica parecida com o jogo de xadrez, enfatizando a importância dessa atividade para o desenvolvimento do indivíduo como pensamento rápido, tomada de decisões, raciocínio, entre outros. Esse módulo teve uma duração de 4 horas.

Segundo Araújo (2013) o jogo de xadrez pode desenvolver mais de vinte qualidades básicas muito úteis para a vida do ser humano: imaginação, concentração, planificação, previsão, memória, espírito de luta, controle

nervoso, capacidade de decisão, criatividade, autocrítica, objetividade, intuição, capacidade de cálculo, visão espacial, sociabilidade, lógica, superação do fracasso e vontade, dentre outros.

Já no módulo IV, que teve uma duração de 4 horas, foi desenvolvida uma atividade prática, de xadrez básico, cujo objetivo foi a valorização das atividades corporais, o desenvolvimento da interdisciplinaridade com a Matemática através da utilização do Xadrez, além de estimular a criatividade e a ludicidade dos educandos. Essa atividade teve ainda como foco o desenvolvimento de princípios éticos, tais como cooperação, amizade e diálogo.

Nessa atividade, a classe foi dividida em duas equipes e em dois campos, onde um aluno (lançador) de cada equipe, seguindo as regras do jogo da queimada. Na sequência foi realizada uma revisão do jogo de Xadrez, destacando-se os nomes das peças bem como sua função dentro do jogo. Ao final foi feita uma correlação entre a queimada e o xadrez, relacionando algumas regras e personagens do xadrez (Peão, Cavalo, Torre, Bispo, Rainha e Rei). Em seguida os alunos escolheram entre si, quais estudantes seriam os personagens, e as peças do xadrez. Antes de iniciar a atividade, as equipes já definidas combinavam quais táticas seriam usadas para proteção da peça principal, no caso o Rei. Nessa atividade foi apresentado as seguintes regras:

1. Peão = ajudaria na proteção /pode ser queimado /não pode queimar nem o Rei e nem a Rainha/ não pode contar nada.

2. Cavalo = ajudaria na proteção/pode ser queimado/ se encaixar a bola pode resgatar alguma peça.

3. Torre = ajudaria na proteção /quando queimado não pode sair do jogo/ se for queimado conta quem é o bispo.

4. Rainha = se for queimado conta quem é o Rei.

5. Bispo = se for queimado conta quem é a Rainha.

6. Rei = só pode ser queimado depois que o Bispo e a Rainha forem.

No módulo V, que teve uma duração de 4 horas, os alunos avançaram para uma fase do xadrez médio, partindo para um aprofundamento dos conhecimentos das regras de xadrez, bem como as possibilidades de cheque mate, xadrez rápido, xadrez convencional. Nesse módulo os alunos criaram uma peça de teatro simulando os principais movimentos das peças de xadrez, levando em conta a organização e distribuição das peças, a história do xadrez e a função de cada uma dentro do jogo, levando em conta os movimentos de cada peça e seu significado.

Na peça pesquisada foi apresentada aos alunos o tabuleiro de xadrez como sendo um pedaço de terra que havia sido descoberto. Nesse pedaço de terra tem muitas casas. Umhas só brancas e outras só pretas.

Dois reis, muito egoístas e gananciosos se encontraram para fazer um acordo sobre novas terras que haviam sido descobertas. (apresentar o tabuleiro)

Os reis que brigavam pelas terras tinham a pigmentação da pele diferente, um era preto e o outro era branco. Para evitar guerra, os reis fizeram um acordo: O rei preto ficaria com as casinhas pretas e o rei branco com as casinhas brancas. Pouco tempo depois, eles não estavam satisfeitos com o acordo que firmaram. Tanto o rei preto como o rei branco resolveram ocupar todas as casas daquele pedaço de terra.

Pensando em tomar para si todas as casas do tabuleiro, foi que o rei preto decidiu morar na casa branca e o rei branco morar na casa preta. (apresentar os reis). (Cunha, 2011).

Após a explicação dos movimentos de todas as peças (personagens), inicia-se o jogo. Início do jogo quando os dois reis continuavam descontentes e ainda discutindo. A situação chegou a um ponto muito grave. Foi então que o rei branco resolveu atacar. Foi o início da guerra. O rei preto mandou também seu peão avançar. Assim começa a partida. Cada exército procurando ocupar todas as casas do tabuleiro e tomando as casas para si.

No módulo VI, que teve uma duração de 8 horas, envolvendo a confecção dos coletes, pintar o tabuleiro e a atividade propriamente dita (o xadrez humano), onde os alunos representando as peças do xadrez, tendo por

objetivo melhorar a visão acerca da dinâmica do jogo, de forma que possam passar por todas as peças, desta forma aprimorando os movimentos que serão realizados no tabuleiro, onde os alunos foram vestidos e caracterizados com TNT branco e preto.

Fig 01: xadrez humano realizado pelos alunos do 6º ano



Fonte: arquivo pessoal.

Nessa atividade, os alunos utilizaram também uma bola de vôlei, entendendo que os jogadores já tinham conhecimento básico do jogo como: Tabuleiro, peças, movimentos e também jogadas peculiares (roque, en passant, capturas e promoção). Toda vez que um aluno realizasse um desses movimentos, ele recebia a bola, no caso das mãos do professor, podendo passar a bola para qualquer aluno da equipe adversária, que seria obrigado a realizar o próximo lance. Com isso, o jogador com a posse da bola levaria vantagem de acordo com sua estratégia de jogo. Uma adaptação da regra, tornando o jogo mais divertido.

Após a realização dessas atividades foi realizado um festival de xadrez, no módulo VII, que teve uma duração de 4 horas, com o objetivo de avaliar os resultados do projeto e buscando também familiarizar os alunos com a competição de xadrez convencional e online, cujas principais ferramentas

utilizadas foram o xadrez máster, o rei do xadrez, o Cheeslive, e o 3D Chess Game. No festival de xadrez foi emprestado um xadrez gigante da prefeitura para os alunos jogarem e também como forma de agradecimento aos alunos do 6º ano AeB, pela participação na implementação do projeto, mandei fazer um bolo com um desenho do tabuleiro de xadrez e foi servido aos alunos com refrigerantes, se divertiram bastante e ficaram bem contentes com a festinha e o festival.

Resultados e discussão

Observa-se de maneira geral que o número de praticantes do xadrez nas escolas, é relativamente menor do que outras atividades como o futebol ou o vôlei, por exemplo. Trata-se de um jogo individual, que exige muita concentração e dedicação por parte das crianças. Especialmente na faixa etária de 06 a 12 anos, que ainda estão mais propensos e interessados em brincadeiras.

Tanto professores de educação física, como de outras disciplinas percebem que os jogos são tão importantes para o desenvolvimento, devendo então, estar presentes em todo os processos que o envolvam, direta ou indiretamente a aprendizagem.

Pode-se observar durante a implementação do projeto que as atividades que mais chamaram a atenção, foram as que exigiram o trabalho em equipe, relacionadas a jogos e brincadeiras e trabalhos manuais, como a confecção do tabuleiro, confecção do xadrez humano, a queimada e o teatro, onde foi encenado a função e o movimento das peças no tabuleiro, destacando-se ai a importâncias do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem do xadrez.

Ficou evidenciado, pela constatação in loco, que os jogos online, também despertaram o interesse por parte dos alunos, demonstrando a

tendência de que o uso das novas tecnologias, pode ser um fator influenciador para a ampliação do número de participantes da prática de xadrez.

Na revisão da literatura, alguns benefícios do xadrez foram apresentados, dentre eles: contribuir para a educação voltada à interação social na busca pela formação integral do cidadão, despertar o espírito reflexivo e crítico, ampliar a capacidade para tomada de decisões, elaborar estratégias de enfrentamento das questões.

Alguns professores que participaram do projeto, relataram que os alunos que se envolveram mais com a prática do xadrez apresentaram uma sensível melhora na disciplina, talvez por tratar-se de uma atividade que exige concentração.

Outro indicador importante foi a participação maciça dos alunos no festival do xadrez. Ao contrário de outras ocasiões, todos os alunos que participaram do projeto inscreveram-se no festival, mesmo sem a obrigatoriedade. Do total de 68 alunos matriculados no 6º ano do período vespertino, 52 alunos se inscreveram para participar do projeto, sendo que em outros anos, a participação alcançava menos de 50%.

Uma forma de avaliar com mais precisão os resultados da implementação do projeto, será sem dúvida alguma, a continuidade na prática do xadrez, sem a intervenção da escola, ou seja, se os alunos vão tornar-se enxadristas fora das atividades de cunho pedagógico proposta pela escola.

Conclusão

Há um consenso entre educadores de diferentes áreas do conhecimento que o xadrez, é um importante instrumento de desenvolvimento cognitivo para o ser humano, seja dentro ou fora da escola. Trata-se de uma

diversão, que pode auxiliar na aprendizagem, de diferentes formas, torna-lo um aluno mais disciplinado, contribuindo assim para a formação de sua personalidade.

A título de observação, apesar de não ter sido focado a questão da disciplina neste estudo, pode-se perceber que, a maioria dos alunos que se envolveram, ou que tornaram-se praticantes do xadrez na escola, tiveram uma melhora significativa na disciplina em sala de aula, mesmo não tendo sido esta a proposta do trabalho. Por outro lado, a direção da escola, mostrou-se interessada em dar continuidade à proposta, em função desse resultado.

Percebe-se que poucos professores se dispõem a trabalhar na perspectiva interdisciplinar, por desconhecer os benefícios do xadrez na formação de nossos estudantes.

Por outro lado, a utilização de atividades lúdicas, especialmente com alunos do 6º ano, facilita a aprendizagem dos mesmos, pois estabelece uma forma de aprendizagem mais divertida e prazerosa em todos os sentidos, facilitando a compreensão das regras do jogo. Outra alternativa interessante é a utilização dos jogos online, em função da familiaridade dos alunos com as novas tecnologias, que serve também de atrativo para o desenvolvimento das atividades na escola.

Pela natureza do jogo de xadrez, por tratar-se de um jogo de concentração, existe uma certa dificuldade em desenvolver apenas atividades lúdicas, daí a necessidade de mesclar, o lúdico, com a interdisciplinaridade e trabalhos manuais, como estratégia de ensino.

Percebe-se também a necessidade de um trabalho mais efetivo entre a equipe pedagógica, pais e alunos, sobre os benefícios do jogo de xadrez, para o desenvolvimento dos alunos, destacando-se a capacidade de concentração, o fortalecimento da rapidez do raciocínio, o auto controle, planejamento, criatividade, capacidade de cálculo, visão espacial, entre outros.

Fica ainda a percepção de se pesquisar e desenvolver outras atividades lúdicas, especialmente para crianças do 6º ano, pois estas, tem a grande função de despertar o gosto pelo jogo de xadrez.

REFERÊNCIAS

ACORDI, L. de O.; SILVA, B. E. S. da; FALCÃO, J. L. C. As Práticas Corporais e seu Processo de Re-significação: apresentado os subprojetos de pesquisa. In: SILVA, A. M.; DAMIANI, I. R. (Org.). Práticas Corporais: Gênese de um Movimento Investigativo em Educação Física. 1 ed., v. 01, Florianópolis: Nauembla Ciência & Arte, 2005.

ARAÚJO, Roberto Brandão. O xadrez escolar como um jogo estratégico no processo de ensino aprendizagem nas turmas de 8ª série do ensino fundamental das escola Estadual Alberto Santos Dumont. Disponível em http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6398/1/2013_RobertoBrandaoDeAraujo.pdf. Acesso em 14 de novembro de 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: Ministério da Educação, 2002.

CUNHA, Maria Aparecida. Teatro de xadrez. Disponível em <http://explicar.blogspot.com.br/2013/07/teatro-de-xadrez.html>. 2011.

DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Revista Educação e Linguagem – Artigos – ISSN 1984 – 3437. Vol. 7, n.º 1 (2013). Disponível http://www.ice.edu.br/TNX/storage/web_disco/2013/12/09/outros/2774a576f536917a99a29a6ec671de86.pdf. Acesso em 10 de junho de 2016.

FAZENDA, Ivani. A Interdisciplinaridade: um projeto em parceria. São Paulo: Loyola, 2002.

GIACHINI, Felipe Achilles. A influência do xadrez no desenvolvimento da capacidade de concentração em alunos da 6ª série do ensino fundamental. Unisep – União de Ensino do Sudoeste do Paraná. Dois Vizinhos, PR. Brasil 2011, 1-35.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: São Paulo, Perspectiva, 1980.

OLIVEIRA, Cléber Alexandre Soares de. O xadrez como ferramenta pedagógica complementar na educação matemática. Disponível em <https://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/22006/CleberAlexandreSoaresdeOliveira.pdf>. Acesso em 10 de junho de 2016.

PARANÁ, 2005. Diretrizes Curriculares da Educação Básica: Educação Física. SEED. Curitiba, 2008.

REZENDE, Sylvio. Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2005.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. O lúdico no processo ensino aprendizagem. Disponível em http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em 12 de junho de 2016.

