

Ludicidade:

uma experiência de ensino-aprendizagem de xadrez com alunos do 5º ano em Guaiuba-CE

Antonio Eudes Mota



AYA EDITORA
2023

Ludicidade: uma experiência de ensino-aprendizagem de xadrez com alunos do 5º ano em Guaiuba-CE

Antonio Eudes Mota

Direção Editorial

Prof.º Dr. Adriano Mesquita Soares

Autor

Antonio Eudes Mota

Capa

AYA Editora

Revisão

O Autor

Executiva de Negócios

Ana Lucia Ribeiro Soares

Produção Editorial

AYA Editora

Imagens de Capa

br.freepik.com

Área do Conhecimento

Ciências Humanas

Conselho Editorial

Prof.º Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva

Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof.º Dr. Aknaton Toczec Souza

Centro Universitário Santa Amélia

Prof.ª Dr.ª Andréa Haddad Barbosa

Universidade Estadual de Londrina

Prof.ª Dr.ª Andreia Antunes da Luz

Faculdade Sagrada Família

Prof.º Dr. Argemiro Midonês Bastos

Instituto Federal do Amapá

Prof.º Dr. Carlos López Noriega

Universidade São Judas Tadeu e Lab. Biomecatrônica - Poli - USP

Prof.º Me. Clécio Danilo Dias da Silva

Centro Universitário FACEX

Prof.ª Dr.ª Daiane Maria De Genaro Chirolí

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.ª Dr.ª Danyelle Andrade Mota

Universidade Federal de Sergipe

Prof.ª Dr.ª Déborah Aparecida Souza dos Reis

Universidade do Estado de Minas Gerais

Prof.ª Ma. Denise Pereira

Faculdade Sudoeste – FASU

Prof.ª Dr.ª Eliana Leal Ferreira Hellvig

Universidade Federal do Paraná

Prof.º Dr. Emerson Monteiro dos Santos

Universidade Federal do Amapá

Prof.º Dr. Fabio José Antonio da Silva

Universidade Estadual de Londrina

Prof.º Dr. Gilberto Zammar

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.ª Dr.ª Helenadja Santos Mota

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, IF Baiano - Campus Valença

Prof.ª Dr.ª Heloísa Thaís Rodrigues de Souza

Universidade Federal de Sergipe

Prof.ª Dr.ª Ingridi Vargas Bortolaso

Universidade de Santa Cruz do Sul

Prof.ª Ma. Jaqueline Fonseca Rodrigues

Faculdade Sagrada Família

Prof.ª Dr.ª Jéssyka Maria Nunes Galvão

Faculdade Santa Helena

Prof.º Dr. João Luiz Kovaleski

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.º Dr. João Paulo Roberti Junior

Universidade Federal de Roraima

Prof.º Me. Jorge Soistak

Faculdade Sagrada Família

Prof.º Dr. José Enildo Elias Bezerra

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará, Campus Ubajara

Prof.ª Dr.ª Karen Fernanda Bortoloti

Universidade Federal do Paraná

Prof.ª Dr.ª Leozenir Mendes Betim

Faculdade Sagrada Família e Centro de Ensino Superior dos Campos Gerais

Prof.ª Ma. Lucimara Glap

Faculdade Santana

Prof.º Dr. Luiz Flávio Arreguy Maia-Filho

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Prof.º Me. Luiz Henrique Domingues

Universidade Norte do Paraná

Prof.º Dr. Milson dos Santos Barbosa

Instituto de Tecnologia e Pesquisa, ITP

Prof.º Dr. Myller Augusto Santos Gomes

Universidade Estadual do Centro-Oeste

Prof.ª Dr.ª Pauline Balabuch

Faculdade Sagrada Família

Prof.º Me. Pedro Fauth Manhães Miranda

Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof.º Dr. Rafael da Silva Fernandes

*Universidade Federal Rural da Amazônia, Campus
Pauapebas*

Prof.ª Dr.ª Regina Negri Pagani

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.º Dr. Ricardo dos Santos Pereira

Instituto Federal do Acre

Prof.ª Ma. Rosângela de França Bail

Centro de Ensino Superior dos Campos Gerais

Prof.º Dr. Rudy de Barros Ahrens

Faculdade Sagrada Família

Prof.º Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares

Universidade Federal do Piauí

Prof.ª Dr.ª Silvia Aparecida Medeiros

Rodrigues

Faculdade Sagrada Família

Prof.ª Dr.ª Silvia Gaia

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.ª Dr.ª Sueli de Fátima de Oliveira Miranda

Santos

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.ª Dr.ª Thaisa Rodrigues

Instituto Federal de Santa Catarina

© 2023 - AYA Editora - O conteúdo deste Livro foi enviado pelo autor para publicação de acesso aberto, sob os termos e condições da Licença de Atribuição *Creative Commons* 4.0 Internacional (CC BY 4.0). As ilustrações e demais informações contidas neste Livro, bem como as opiniões nele emitidas são de inteira responsabilidade de seu autor e não representam necessariamente a opinião desta editora.

M917 Mota, Antonio Euudes

Ludicidade: uma experiência de ensino-aprendizagem de xadrez com alunos do 5º ano em Guaiuba-CE [recurso eletrônico]. / Antonio Euudes Mota -- Ponta Grossa: Aya, 2023. 72 p.

Inclui biografia

Inclui índice

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

ISBN: 978-65-5379-172-5

DOI: 10.47573/aya.5379.1.94

1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Ensino - Ceará. 4. Jogos. 5. Xadrez.
I. Título

CDD: 370.7

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Bruna Cristina Bonini - CRB 9/1347

**International Scientific Journals Publicações
de Periódicos e Editora EIRELI**

AYA Editora©

CNPJ: 36.140.631/0001-53

Fone: +55 42 3086-3131

E-mail: contato@ayaeditora.com.br

Site: <https://ayaeditora.com.br>

Endereço: Rua João Rabello Coutinho, 557

Ponta Grossa - Paraná - Brasil

84.071-150

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	8
CONSIDERAÇÕES INICIAIS	9
REFERENCIAL TEÓRICO	14
Ludicidade.....	14
A importância da ludicidade no contexto histórico educacional.....	16
Jogos	19
O jogo de xadrez: conceitos e definições	20
Conceituando o jogo e sua utilização	24
O xadrez na educação física escolar.....	27
História do jogo de xadrez no Brasil e no Paraná	30
Novas tecnologias no ensino e aprendizagem	33
Ensinar e aprender xadrez com as mídias digitais	36
Educação e letramento não escolares (Street e Cosson).....	39
Educação escolar x educação não escolar	42
O xadrez na escola: uma experiência vivenciada em uma Escola Pública de Ensino Fundamental I no município de Guaiuba/CE	45
METODOLOGIA	48
Caracterização da pesquisa	49
Contexto.....	50
Participantes	53
Procedimentos	54
Grupo focal	55

Instrumentalização.....	58
Análises	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
REFERÊNCIAS.....	64
SOBRE O AUTOR	67
ÍNDICE REMISSIVO	68

Apresentação

Esta pesquisa, situada no campo de Educação, Desenvolvimento e Tecnologia, teve o objetivo de analisar a influência do xadrez numa sala de 5º ano em uma escola municipal no município de Guaiuba, bem como suas múltiplas relações com o meio social que afetam diretamente no processo ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, busca demonstrar a importância de se trabalhar o xadrez como uma ferramenta que visa desenvolver a autonomia e o coletivismo de forma lúdica, bem como o desenvolvimento das capacidades psicológicas sociais e afetivas; enfatizando a construção e reconstrução da aprendizagem através da leitura de mundo que está relacionada às vivências, atrelando-as ao conhecimento escolar, contribuindo para a efetividade das práxis pedagógicas.

O ensino e aprendizagem do Xadrez no meio escolar é uma atividade que além de proporcionar o lazer também dá a possibilidade de valorizar o raciocínio através de um exercício lúdico. Mais do que a técnica do jogo, torna-se necessário o reconhecimento do conteúdo do xadrez, como uma ferramenta de apoio à prática pedagógica, aos professores de educação física. Com isso, sabe-se que por meio do diálogo com outras disciplinas, torna-se possível a aplicação deste conteúdo, desde que em conformidade com o debate proposto no campo da educação: a formação humana é um caminho possível em prol da emancipação social por meio da criticidade.

As reflexões aqui apresentadas ressaltam a importância de esse jogo, quando inserido no contexto educacional, ser percebido por uma complexidade da prática pedagógica dos elementos que o permeiam. Somente assim será capaz de contribuir com a formação dos alunos em sua integralidade.

Antonio Eudes Mota

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

No presente trabalho, abordaremos a relevância da ludicidade na educação e faremos uma breve reflexão acerca do uso de jogos como recursos metodológicos e seus benefícios no processo ensino-aprendizagem, além de focar em especial, no jogo de xadrez - uma ferramenta de grande contribuição na aprendizagem.

A discussão será embasada pelo relato de uma experiência vivenciada em uma escola de ensino fundamental do município de Guaiuba/CE, na qual utilizamos o xadrez como recurso metodológico lúdico, para mediar o ensino de Educação Física.

Neste contexto, o jogo – em específico o xadrez – é trazido na perspectiva educacional, com ênfase na educação física, pois de acordo com estudos recentes, essa prática ganha respaldo na educação lúdica, pois proporciona situações em que despertam nos discente o desenvolvimento do raciocínio lógico, tomadas de decisões, pensamento crítico, além de possibilitá-los ao aprendizado pelo erro.

Sabe-se que o xadrez desenvolve muitas habilidades no discente, tais como despertar concentração, atenção, paciência, análise e síntese, imaginação, criatividade e organização nos estudos. Entendo que esse jogo meu tem uma forte ligação com Educação Física, já que estimula o raciocínio, observação e reflexão.

Considerando que o jogo é um elemento pedagógico que envolve diversos valores, é importante que o professor de Educação Física mantenha diálogo, com os alunos e seus pares, a respeito das diferentes manifestações corporais e situações ocorridas nessa atividade. Nesse contexto, os professores da área podem desenvolver projetos tendo como eixo temático o jogo de xadrez, pois, enquanto instrumento de educação, sua prática estimula na criança atitude de compartilhar seu pensamento, o seu raciocínio e suas ideias com o outro.

De acordo com Silva (2002, p. 23), a prática do xadrez, na escola, pode levar às implicações educativas nos aspectos educacionais e de formação do caráter do aluno.

Como se percebe, além de desenvolver aptidões físicas, mentais e intelectuais no educando, o xadrez é um agente estimulante, para os vínculos sociais, a descoberta de

sua personalidade e o aprendizado, ou seja, a preparação para as funções que assumirá na idade adulta.

Ancorada nestes estudos é que se propõe a pesquisa, que tem como objetivo compreender como o xadrez pode contribuir nas aulas de Educação Física escolar para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

A pesquisa emergiu por inquietações que despertaram o interesse do professor pesquisador em aprofundar o assunto sobre a importância da ludicidade na aprendizagem, ressaltando o jogo de xadrez como uma ferramenta pedagógica de grande suporte, pois se sabe que este jogo estimula os alunos a desenvolverem o raciocínio lógico sendo um subsídio pedagógico no processo ensino aprendizagem.

Portanto, o objetivo geral desse estudo foi analisar a repercussão do xadrez como recurso pedagógicas nas aulas de Educação Física escolar e na construção do conhecimento dentro de uma abordagem interdisciplinar no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos e na formação de cidadãos críticos, participativos, presentes e inseridos na sociedade onde vivem.

Já os objetivos específicos foram favorecer a assimilação das características do xadrez que contribuam com o harmonioso desenvolvimento intelectual, moral e ético da personalidade e que propiciem sua autonomia cognitiva e sua capacidade de raciocínio; evidenciar o papel do professor em fornecer alternativa de ensinamentos lúdicos dentro da sala de aula, a exemplo do jogo de xadrez; analisar a influência do xadrez escolar na aprendizagem dos alunos;

Especificamente, pretende-se demonstrar o papel do xadrez no desenvolvimento cognitivo, bem como caracterizá-lo como ferramenta pedagógica a ser utilizada nas aulas de Educação Física escolar.

Dessa forma os questionamentos que nortearam a presente pesquisa podem ser formulados nos seguintes termos: Afinal, qual é o papel do brincar, como recurso pedagógico na construção do conhecimento? Como se deve favorecer a assimilação das características do xadrez que contribuam com o harmonioso desenvolvimento intelectual,

moral e ético da personalidade? Como evidenciar o papel do professor em fornecer alternativa de ensinamentos lúdicos dentro da sala de aula, a exemplo do jogo de xadrez? Qual a influência do xadrez escolar na aprendizagem dos alunos? Como o jogo do xadrez pode favorecer no aprendizado da educação física?

Para responder a tais indagações trabalhou-se com a hipótese de que o jogo pedagógico seria um artifício para introduzir os conteúdos da disciplina de educação física, depois sistematizá-los e trabalhar em grande escala visando a apropriação do conteúdo e a aprendizagem significativa para o estudante.

Os jogos, quando utilizados de maneira correta e consciente, são muito eficientes para a fixação, a introdução e a transmissão do conhecimento de forma atraente, motivadora e participativa.

Nesta pesquisa, também analiso as trajetórias de Letramentos escolares e não escolares das crianças que participam do projeto de xadrez, tomando por base as narrativas orais e escritas produzidas por essas crianças durante as atividades, aproveitando suas experiências em sala de aula e fora dela.

É imprescindível buscar o histórico do conceito de letramento e a sua inserção no vocabulário da língua portuguesa, pois consideramos importante conceituar o letramento subsidiado pelos estudos de Soares (2012) e Kleiman (2001) que têm o pesquisador inglês Brian Street como referência, destacando na discussão, conforme Kleiman (2001) e Street (2010), o conceito autônomo e o conceito ideológico de letramento.

De acordo com Ângela Kleiman letramento é “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos” (KLEIMAN, 2004, p. 19).

Street (2010) fala de letramento no plural como letramentos, pois compreende o significado da palavra levando em consideração os diversos contextos culturais em que a pessoa está inserida. Para ele, há uma triangulação, um movimento entre linguagem, antropologia e educação para explicar os diversos letramentos e sua variação. O autor, a partir de sua experiência no Irã, salienta as diferenças entre letramento na escola, nas

relações comerciais e nas atividades ligadas à religião. Ele esclarece que —as pessoas podem estar envolvidas em uma forma e não na outra, suas identidades podem ser diferentes, suas habilidades podem ser diferentes, seus envolvimento em relações sociais podem ser diferentes||. (STREET, 2010, p. 37).

Cada contexto vai ter um letramento diferenciado. Portanto Street (2010) fala de letramentos sociais nos quais são compreendidas as questões sociais numa correlação de forças. Para Street (2010) falar de letramento é discutir políticas públicas e perceber seus entrelaçamentos, é um exercício constante, é pensar nos usos sociais da escrita, é um conceito aberto, por isso —"letramentos no plural" que vai desde o conhecimento da matemática até os conhecimentos religiosos.

Outro pesquisador que fala de letramento é Rildo Cosson. Em uma de suas obras, Cosson (2006) apresenta estratégias que visam desenvolver o letramento literário na escola. Tendo a leitura como objetivo principal desse tipo de letramento, o teórico destaca que a leitura do aluno deve ser discutida, questionada e analisada. Cosson (2006) defende a construção de uma comunidade de leitores com o objetivo maior do letramento literário na escola.

De acordo com o autor Letramento Literária busca ir além da mera/simple alfabetização, visa uma sociedade letrada, apropriada da leitura e da escrita; nesse ponto, considera-se a afirmação de Cosson (2009, p. 23) quando diz que: “[. . .] devemos compreender que o letramento literário é uma prática social e, como tal, responsabilidade da escola”, um indivíduo ciente de que por meio da literatura pode-se muito mais do que aprender a ler e a escrever. Pensar, criticamente, está implicado aqui no trabalho em enxergar os inúmeros discursos (construídos ideologicamente) que perpassam nossa sociedade.

Para finalizar estas primeiras considerações, apresentamos a forma como essa pesquisa está estruturada:

Nas considerações iniciais, expomos a visão geral do trabalho, assim como o “desenho” da investigação.

Em seguida, apresentamos a fundamentação teórica, na qual abordamos os

conceitos e as teorias que embasaram o estudo, além de discutirmos pesquisas acadêmicas sobre nossa temática, a partir de um levantamento bibliográfico realizado.

No segundo capítulo, discorremos sobre alguns pontos importantes da pesquisa, como: Ludicidade, jogos, o jogo de xadrez: conceitos e definições, conceituando o jogo e sua utilização, o xadrez na educação física escolar, o xadrez na escola: uma experiência vivenciada em uma escola pública de ensino fundamental I no município de Guaiuba/CE, caracterizamos os eventos de letramento selecionados - educação e letramento não escolares; educação escolar x educação não escolar

No terceiro capítulo, apresentamos a metodologia onde evidenciamos e justificamos os procedimentos de coleta de dados e o contexto investigado.

- No quarto capítulo, analisamos esses eventos e triangulamos os dados, a partir de categorias de análise.

Por fim, nas Considerações finais, retomamos, sucintamente, os caminhos e os resultados da pesquisa, bem como apresentamos as contribuições do estudo para área e as possibilidades de investigações futuras.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ludicidade

Nesse primeiro capítulo, apresentamos uma discussão sobre a ludicidade, o conceito de jogo, e sua utilização ao longo da história, suas possibilidades na intervenção do processo didático e seu uso como suporte metodológico. Para as aulas de Educação Física. Neste sentido, identificar situações de ensino-aprendizagem do jogo de xadrez que atendam a construção da autonomia, a tomada de decisões, o desenvolvimento de competências e habilidades no grupo de estudantes, no sentido de despertar seus interesses, não só pelo jogo do jogo simplesmente, mas pelas áreas do conhecimento que o xadrez envolve.

Ao longo da evolução humana, a ludicidade tem contribuído decisivamente para a evolução dos seres e do processo ensino-aprendizagem, colaborando na construção da cultura das diversas raças povos e sociedades. As regras e limites estabelecidos para o desenvolvimento dos jogos (EM ESPECIAL O XADREZ) e o alcance de seus objetivos auxiliam na formação do caráter de maneira agradável, divertida, voluntária e consciente.

A ludicidade é uma necessidade inerente ao ser humano e através do qual se pode construir uma aprendizagem significativa, onde o educando desenvolve o interesse pelas atividades propostas.

É notável que num ambiente onde haja a ludicidade e o bom humor, se estabelece um clima harmônico, onde a confiança em si mesmo e as tentativas de acerto se intensificam. Sendo assim, a ludicidade só acontece de forma plena e verdadeira quando é respeitado o prazer de brincar, criar, deslumbrar-se, descobrir-se por inteiro com todos os sentimentos positivos e negativos. Nas palavras de Deconto (*apud* ALMEIDA, 2003, p. 43), “Brincar é pensar com o corpo”.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano e não pode ser vista apenas como diversão ou passatempo. As crianças, ao brincarem, aprendem com prazer, alegria e mais tranquilidade, pois gostam de brincar e a brincadeira faz parte do seu mundo infantil.

O brincar na educação deve ser visto como um importante recurso pedagógico. Ao

trabalhar de forma lúdica, o professor não deixará de apresentar os conteúdos às crianças, mas proporcionará uma aprendizagem prazerosa, sendo que por meio das atividades lúdicas a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência de outros, estabelece relações sociais e constrói conhecimentos, desenvolvendo-se na sua totalidade.

É de conhecimento comum que o papel do brincar, como recurso pedagógico na construção do conhecimento é essencial, pois as brincadeiras com objetivo pedagógico favorecem o processo de ensino-aprendizagem e tornam o sujeito mais consciente de seu papel na sociedade. Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

A ludicidade também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a autoestima e aumentar os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. Ela pode caracterizar assim, o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio.

Atividades com ludicidade garantem uma aprendizagem significativa para a criança, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Quando se ensina utilizando a ludicidade tende-se a criar um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Ao brincar, os sinais têm um significado diferente daqueles que aparentam ter. Além de contribuir para a interiorização de determinados modelos de adultos, a brincadeira favorece na criança a melhora da autoestima, da afetividade, ou seja, a ludicidade é indispensável para o desenvolvimento saudável e para a apreensão do desenvolvimento da percepção, imaginação, fantasia e dos sentimentos.

A ludicidade desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta

prática o sujeito busca construir conhecimento do próprio corpo, resgata experiências pessoais, valores, conceitos e buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma produção significativa.

Diante de uma perspectiva construtiva com a finalidade de ratificar a importância dos jogos em todas as atividades, percebemos um incrível crescimento no desenvolvimento da capacidade cognitiva dos alunos, bem como parte emocional e moral, proporcionando práticas de leitura, escrita e principalmente em desencadear a ação do professor para trabalhar este suporte metodológico divertido e significativo. Assim, é importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre a ludicidade e que utilize com mais frequência técnicas que envolvam jogos, proporcionando o desenvolvimento por inteiro de seus alunos.

Enfim, os estudos acima citados comprovam a importância da atividade por meio da ludicidade na aprendizagem humana, destacando que ela é fonte de prazer e descoberta para as crianças, pois a ação da ludicidade, considerada como metacognição, possibilita na criança a compreensão do pensamento e da linguagem do outro, por isso proporciona ao desenvolvimento para a construção do conhecimento.

A importância da ludicidade no contexto histórico educacional

A ludicidade é a brincadeira, é o jogo, é a diversão. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Por se tratar de atividades prazerosas, o lúdico não está pautado numa postura de educador que deixa a criança brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo. Ao contrário, o lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

Segundo Kishimoto (1993), os jogos e brincadeiras têm grande influência com o folclore e cultura do povo. Não podemos determinar, precisamente, o período histórico, ou quem inventou as brincadeiras, mas de acordo com Kishimoto (1993), algumas brincadeiras

são possíveis rastrear, através do tempo, a origem e de que povo a brincadeira é proveniente.

De acordo com Kishimoto, (1993) a origem dos jogos e brincadeiras brasileiras está na cultura dos povos que colonizaram o país. Estudos indicam a influência de três etnias nos primeiros séculos de colonização, branca, vermelha e negra, representadas pelos portugueses, índios e africanos.

Foi assim que, por influência portuguesa chegou ao Brasil os versos, adivinhas, parlendas e grande parte dos jogos tradicionais populares do mundo: como o jogo de saquinhos (cinco Marias), amarelinha, bolinha de gude, pião e outros.

Enumeram-se aqui alguns desses jogos: O jogo de saquinhos, também chamado no Brasil de Jogo de Pedrinhas, Cinco Marias, Três Marias, Jogo do Osso, Onente, Bato, Arriós, Telhos, Chocos e Nécara, tem sua origem na pré-história, nas antigas civilizações. Na Grécia esse jogo era praticado tanto por rapazes como pelas moças, mas as crianças é que eram presenteadas com ossinhos, quando tinham um bom desempenho escolar. Na Grécia era chamado de Pentha Litha e em Roma de Astragulus.

Este jogo era tão famoso que até os reis também o praticavam, com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. Popular até hoje no Brasil, o jogo das Cinco Maria costuma ser jogado com pedrinhas, saquinhos cheio de areia, sementes ou caroço de frutas. Pode ser praticado de diversas maneiras. Com uma mão uma pedra é lançada para o alto e, antes que ela caia no chão, procura pegar outra que está no chão. Depois tentar pegar duas, três ou mais, ficando com todas as peças na mão.

O jogo de Bolinha de Gude também trazido ao Brasil pelos portugueses teve sua origem na Grécia antiga, onde as crianças jogavam com castanhas e azeitonas e, em Roma, com nozes e avelãs. Provavelmente, esse jogo foi difundido no mundo pelo Império Romano na época de conquistas territoriais. O jogo era tão popular entre as crianças de Roma que o imperador César Augusto chegava a parar na rua para assistir alguns desafios. Gude era o nome dado as pedrinhas redondas e lisas retiradas do leito dos rios. A partir do século XVIII as bolinhas tornaram-se perfeitamente redondas feitas de vidro.

No Brasil é chamado de Jogo de Bolitas, Jogo de Bolinhas de Gude e Inhaque.

Com o passar do tempo, sofreu alterações e ajustamentos, de acordo com o contexto cultural de cada região, mas cultivava a sua estrutura básica de jogo de rua, muito apreciado pelos meninos, embora meninas também compartilhem desse jogo.

Esta brincadeira tem regras próprias, estabelecidas pelos participantes. Uma delas consiste em desenhar no chão um triângulo ou círculo e cada jogador deverá “matar”, ou seja, tirar do lugar a bolinha de seus oponentes, colocando-os fora ou dentro da figura conforme o combinado. O perdedor pode perder além da partida as suas bolinhas.

Da influência indígena temos as brincadeiras de imitar animais, as brincadeiras de arco e flecha e a peteca. Para a construção da peteca, os índios utilizavam uma trouxa de folha cheia de pedras que eram amarradas numa espiga de milho. Brincavam de jogar esta trouxa de um lado para outro, davam o nome de Pe'teka, que em tupi significa “bater”.

Esse jogo é muito prazeroso e divertido, praticado no Brasil tanto por crianças quanto por adultos, como simples brincadeira, porém adquiriu regras e possui certa semelhança com o Voleibol e o Badminto, por ser jogado em um terreno dividido por uma rede. O elemento principal do jogo é a peteca, que se golpeia com a mão.

A peteca foi difundida no mundo por atletas brasileiros nas Olimpíadas de Antuérpia em 1920, que brincavam nas horas em que não estavam competindo, não havia regras. Em 1985, o jogo da peteca virou esporte no Brasil, com o reconhecimento do Conselho Nacional de Desporto. Mas foi na Alemanha que a Peteca foi mais bem aceita e, em 2000, em Berlim, foi criada a Federação Internacional de Indiacas, nome internacional da peteca. O objetivo da Federação era regulamentar e unificar as regras do jogo.

Da origem africana o Brasil inseriu em sua cultura as lendas do papão, boitatá, negros velhos, Saci-Pererê, entre outros. Algumas das brincadeiras, como o jogo de caça ao tesouro, pegador, cavalo-de-pau, são também brincadeiras tradicionalmente africanas. As crianças africanas também sofreram influências de Paris e Londres, por meio do contato com o povo europeu.

Metade do século XIX no Brasil, auge da escravidão as crianças negras, caçavam passarinhos com bodoque (estilingues), nadavam nos rios e brincavam de pega-pega,

exerciam suas brincadeiras livremente. Algumas dessas crianças (filhos de escravos) eram levadas para a Casa-Grande e colocadas à disposição dos meninos brancos, às vezes como companheiro para as brincadeiras e às vezes eram maltratados pelos meninos brancos que os faziam passar por animal para ser montado.

Portanto, fica claro que os jogos e brincadeiras evoluíram ao longo dos tempos, uma consequência do desenvolvimento social e tecnológico que sofremos dia a dia. Sabemos também que a criança relaciona tudo com a sua realidade, e talvez essa seja uma das respostas para as mudanças nos jogos, brinquedos e brincadeiras atuais.

Existem mudanças coletivas, evoluções com a realidade da criança da época.

Jogos

A proposta aqui é trabalhar, no âmbito das metodologias aplicadas nas escolas, à implementação de jogos que podem motivar a cooperação, a convivência solidária, o respeito, diluindo sistematicamente a cultura de ganhadores e perdedores, oportunizando assim a produção do conhecimento subjetiva e interdisciplinar

Esse trabalho trata especificamente do jogo de xadrez e suas possibilidades na aprendizagem na educação física, apesar de contribuir de forma abrangente no desenvolvimento global do aluno. O xadrez é um jogo de regras, táticas e estratégias, muito conhecido pela complexidade de suas jogadas.

Para Cavalcanti (2005), o xadrez é uma ferramenta de desenvolvimento cognitivo e pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como a criatividade e imaginação, a tomada de decisões com autonomia, o exercício do pensamento lógico, autoconsistência e fluidez de raciocínio.

Para Francisco e Godoy (2009)

[. . .] o xadrez tem todos os elementos necessários à aprendizagem, pois ele desafia, desequilibra, descentraliza o pensamento e o comportamento. Estimula a reflexão, a criatividade, a cooperação e a reciprocidade. Jogando a criança vai organizando o mundo à sua volta, vivenciando experiências, emoções e sentimentos, descobrindo suas aptidões

e possibilidades, construindo e inventando alternativas (FRANCISCO; GODOY, 2009, p. 17).

E enfatizam

No xadrez, o tempo todo está se criando jogadas, das mais simples às mais complexas, para se alcançar o objetivo proposto que são: capturar o adversário, proteger nossas próprias peças, atacar o Rei adversário, entre outras. Dessa forma, a prática do jogo parece potencializar o desenvolvimento de habilidades como: planejamento estratégico (atenção executiva), o manuseio das peças no tabuleiro (atenção seletiva) e a concentração no jogo (atenção sustentada) (FRANCISCO; GODOY, 2009,)

O jogo de xadrez: conceitos e definições

Muitos estudiosos se interessaram em pesquisar sobre o Xadrez. Entre eles, podemos citar Sá (1988 *apud* CHRISTOFOLETTI, 2007), que define o Xadrez como um tipo de jogo que oferece diversos recursos pedagógicos com qualidade, em uma só atividade, incrementando várias potencialidades intelectuais, tais como: a imaginação, a atenção, a concentração, o espírito de investigação, a criatividade e a memória.

Nesse sentido, torna-se necessário as definições desses termos. O raciocínio lógico se dá em momentos de tomadas de decisões, na qual o indivíduo precisa ser rápido para determinar alguma ação, compreendendo assim um conjunto de ações cognitivas e no âmbito educativo parte de um diálogo que se estabelece numa situação didática. A concentração é outro aspecto importante, que ocorre em ocasiões, na qual o indivíduo precisa focar em apenas um objeto ou tarefa no intuito de usá-lo, pois a concentração é uma função cognitiva de enorme importância, não apenas nos estudos, mas também na realização de provas. A memória pode ser definida com competência cerebral que trabalha com a finalidade de reter informações seja ela de curto prazo ou de longo prazo, para que assim as informações sejam processadas (VIEIRA, 2008; DIGEST, 2014; MARTINS *et al.*, 2015).

De acordo com Vaz (2009), o xadrez ensina a criança a avaliar as consequências dos seus atos, tornando-as mais prudentes e responsáveis, a concentração e a habilidade

em formular e posteriormente concretizar planos no tabuleiro contribui significativamente para a tomada de decisões e execução das mesmas no jogo muito mais importante, que é o jogo da vida.

A importância do jogo de xadrez nas escolas hoje é imprescindível devido à falta de concentração das crianças aos enunciados, e que acaba sendo arrastada no decorrer da vida, e o jogo de xadrez acaba sendo um ímã para adquirir a concentração. Para os alunos com dificuldades no aprendizado, Araújo (2007), defende a prática do jogo para auxiliar no desenvolvimento. “Uma situação na qual o aluno tem a oportunidade de descobrir uma atividade em que pode se destacar, e paralelamente progredir em outras disciplinas acadêmicas” (ARAÚJO, 2007, p.7).

Dessa forma, a prática educativa do jogo de xadrez potencializa o convívio das diferenças e de aprendizagens recíprocas entre professor e aluno. O que segundo Delors (2001), seja um dos maiores desafios da educação: aprender a viver junto, aprender a viver com os outros, respeitando-se mutuamente as diferenças. Seu caráter democrático, de fato, não distingue sexo, idade, raça ou condição social.

Percebe-se assim, que não é preciso jogar xadrez para conhecer o fascínio que ele exerce em vários aspectos. Estamos, contudo, querendo mostrar que esse jogo tem muitas vantagens e merece ser inserido de modo sistematizado no ensino escolar.

Em detrimento do papel que o educador exerce na escola, entre meios os problemas de aprendizagem dos alunos, falta de incentivos e recursos, ele precisa inovar com práticas de ensino que favoreça uma instrução de qualidade, e em se tratando do projeto está voltado às séries finais olhares a metodologias incentivadoras e integradoras precisam ser dados, dessa forma a pesquisa dá ênfase a importância da utilização dos jogos estratégicos tanto para elucidar a vida dos alunos no contexto escolar como a prática profissional.

O jogo de tabuleiro será enjoativo, cansativo e chato se não houver ninguém que o ensine. O sujeito não buscará conhecer aquilo que despreza. É necessário alguém entre o sujeito e o objeto. Esse mediador é o professor que tem a função de interagir o sujeito com o objeto a ser conhecido, promovendo a aprendizagem e o desenvolvimento, simultaneamente.

Segundo Tirado e Silva (1995), o Xadrez pode ser praticado por pessoas de qualquer idade. Um enxadrista (jogador de Xadrez) pode começar a jogar quando garoto e seguir jogando até o fim da vida. Outro ponto importante é que o Xadrez não requer muitos equipamentos para sua prática. Um jogo de peças e tabuleiro é suficiente.

A criança, jogando xadrez aprende a ser menos egoísta, devido no decorrer do jogo, precisar entregar algumas peças, as quais são sacrificadas conforme a elaboração da jogada, ou para abertura de novos caminhos, faz com que a criança pense que na vida há o ganho e perdas, e que muitas vezes, perdendo-se é que se ganha. Neste sentido, a criança torna-se reflexiva, e aprenderá a pesquisar mais, a evoluir-se, e em todas as disciplinas, tornará um hábito esse impulso de conquista.

O oponente, a cada jogada, perceberá ou não a estratégia, ou o sentido, ou ainda o que o outro quis dizer com aquela jogada, o porquê de ele ter jogado daquela forma, o significado.

Como resposta do “diálogo”, ele irá montar a sua estratégia, para responder e pensar como irá agir e pensar no que o outro pode estar projetando com aquela ação.

No jogo de xadrez, não se baseia na teoria, é dinâmico como a um diálogo de perguntas e respostas no silêncio, apenas na ação do pensar, o que o pensamento quis dizer. Um diálogo mudo. “O pensamento, enquanto pensamento nasce no pensamento do outro” (BAKHTIN, 1979, p. 329).

Angélico e Porfírio (2010) destacam que apesar do xadrez ser um jogo e possuir também um caráter lúdico, não é apenas um simples jogo sem nenhuma importância significativa para a vida do aluno, muitos professores por não ter o conhecimento das qualidades do xadrez, acabam o utilizando apenas como uma alternativa para dias em que estão chovendo e que não tem como utilizar a quadra.

Nesse contexto, ficam evidentes que muitos educadores não sabem como trabalhar com o xadrez, infelizmente muitos alunos acabam sendo privados de usufruir desse jogo tão rico em conhecimento por falta de uma preparação e planejamento por parte do professor.

Em relação aos benefícios que são proporcionados pelo xadrez a qualquer pessoa

que pratique o jogo e não somente aos alunos, Rodrigues (2016) cita algumas dessas melhorias na saúde que possui ligação com o xadrez, essas melhorias são: desenvolvimento cerebral, o exercício dos dois lados do cérebro, aumento do QI, ajuda na prevenção da doença Alzheimer, desenvolvimento da criatividade, melhoria na capacidade de tomar decisão, desenvolvimento da habilidade de leitura, melhoria na memória e a ajuda na recuperação de Acidente Vascular Cerebral.

Percebe-se que os praticantes de xadrez desenvolvem habilidades como: raciocínio lógico, concentração, abstração e autoconfiança. Alunos que praticam o xadrez regularmente são mais concentrados. O xadrez como jogo e recurso lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

O xadrez como recurso pedagógico, não é a única alternativa para a melhoria no intercambio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

De acordo com Rezende (2005), dentre as habilidades que podem ser desenvolvidas pelo hábito da prática do xadrez destacam-se a concentração, atenção, paciência, análise e síntese, imaginação, criatividade, organização nos estudos, entre outras.

Observa-se que para a assimilação das características do xadrez que contribuam com o harmonioso desenvolvimento intelectual, moral e ético da personalidade, este jogo deve ser trabalhado nas escolas, pois o mesmo pode trazer muitos benefícios na aprendizagem do educando no desenvolvimento do intelecto, do caráter, do raciocínio lógico, da concentração e do discernimento entre o lado positivo e os negativos das atitudes no âmbito escolar.

Percebe-se que o xadrez realmente não é apenas um jogo lúdico, através dele são desenvolvidas habilidades e capacidades que ajudam o indivíduo a ter uma boa qualidade de vida. Sendo assim, o xadrez precisa ser mais valorizado e desenvolvido de maneira certa nas escolas para beneficiar os alunos.

Observa-se ainda que ao evidenciar o papel do professor em fornecer alternativa de ensinamentos lúdicos dentro da sala de aula, como o jogo de xadrez, por exemplo, o educador deve procurar desenvolver no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, como também o desenvolvimento da linguagem, deve ter o cuidado de utilizar jogos adequados e que consigam atingir os objetivos propostos. Sendo assim, o xadrez é uma peça fundamental que deve ser introduzida dentro desse processo de formação do educando.

É de fundamental importância saber a influência do xadrez escolar na aprendizagem dos alunos, pois é notório que esta ferramenta ao ser utilizada como prática pedagógica transforma conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, proporcionando uma maior motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado.

Conceituando o jogo e sua utilização

O jogo tem sido assunto de estudo de muitos pesquisadores das diferentes áreas de conhecimento entre eles Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Freire (2003) Mukhina (1996), muitos buscam defini-lo, outros procuram descobrir qual a sua função na sociedade, principalmente no que se referem ao desenvolvimento infantil, outros recorrem ao jogo para compreender os diferentes comportamentos do ser humano.

Entre os estudiosos sobre o jogo talvez o de maior destaque seja Huizinga (2004), pois afirma que este fenômeno antecede até mesmo a cultura humana, atribuindo-lhe um significado que ultrapassa o prazer físico, (como jogar para descarregar as tensões) e psicológico, (como recorrer ao jogo para observar e analisar comportamentos humanos).

Embora o autor reconheça que o jogo esteja presente na vida das crianças, o foco principal do seu trabalho é analisar o jogo como um elemento da cultura, presente na vida das pessoas, mostra que devemos compreendê-lo como algo maior, em sua totalidade, reconhecendo no jogo o seu significado social.

O autor diz que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e

determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2004, p. 33).

Os jogos, mesmo existindo há muito tempo, quanto a sua utilização no processo educacional vem recentemente se acentuando. O jogo é, potencialmente, um instrumento através do qual se possibilita a articulação do conhecimento, dentro de uma determinada linha pedagógica. A definição dos meios que vamos ensinar já envolve a opção por uma metodologia, seja o computador, o quadro negro ou as apostilas.

Embora os jogos educacionais, muitas vezes, tenham sido encarados como se fosse uma novidade, na verdade eles já aparecem em outros momentos da história educacional.

O uso de jogos na educação está presente ao longo da história, mas são do século XX as contribuições mais significativas para o aparecimento de propostas de ensino que incorporam o uso de matérias pedagógicas.

Outro fator importante que envolve os jogos, definido por Moura (1992) é que ao jogar não só incorporamos regras socialmente estabelecidas, mas também criamos possibilidades de significados e desenvolvemos conceitos, justificando assim, a adoção do jogo como elemento importante nas práticas pedagógicas.

Vigotsky (1989 *apud* GIACHINI, 2011) afirma que através do jogo se entende que o indivíduo aprende a agir, raciocinar, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento e da concentração.

Por esse motivo, ao contrário dos demais jogos de tabuleiro, o xadrez pode ser direcionado a qualquer que seja o público, visto que tais características supracitadas podem e devem ser estimuladas em todas as idades, a fim de retardar os problemas referentes à motricidade e aos estímulos mentais que vão reduzindo com o passar dos anos a partir de um objeto cultural lúdico.

Assim como o jogo e o lúdico, o lazer é uma prática social que engloba aspectos

culturais, podendo ser algo de esforço físico e/ou mental que ocorrer em um momento de relaxamento, estando atrelado a alguma atividade e ou “inatividade” humana, desvinculando-se das atividades corriqueiras que são na maioria das vezes obrigatórias e impostas por outrem. Assim sendo, o lazer normalmente se faz em um tempo que pode ser ou não definido em que o sujeito se dispõe a fazer alguma atividade que o traga prazer.

Existe ainda outra dimensão do jogo que talvez seja o que tem sustentado o seu papel de destaque na escola até agora, sua ludicidade.

Segundo Vygotsky (1998), o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Para Faria (1995), “os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança”. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, segundo Rizzi (1997) “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”, ou seja, tem como função assimilar a realidade. (PIAGET *apud* RIZZI, 1997 p.23).

A importância do jogo para o desenvolvimento humano tem recebido atenção em campos filosóficos, sociológicos e psicológicos, como bem afirma Sá (1998, p. 24):

A importância do jogo para o desenvolvimento humano tem sido objeto de estudos das mais diferentes abordagens. A atividade lúdica foi enfocada sob o ponto de vista filosófico (Pascal, Alain, Henriot, Schopenhauer, Nietzsche, Bataille, Satre,), sociológico (Huizinga, Hirn, Caillois,), psicanalítico (S. Freud, A. Freud, Klein, Winnicott, Charles-Nicolas, Enriquez), psicológico (Groos, clapaède, Chateau, Piaget, Vigotsky) e pedagógico (Rousseau, Pestalozzi, Frobel, Montessori, Decroly, Freinet, Michelet).

Segundo LEIF&BRUNELLE (1978, p. 64), o jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Neste sentido, a utilização de jogos educativos no espaço escolar traz muitos benefícios para o processo de ensino/aprendizagem, dentre as quais destacam-se: o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador; a

criança através do jogo obtém deleite e alcança um esforço espontâneo e natural para atingir o objetivo do jogo; o jogo mobiliza planos mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva; o jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.

Para Passerino (1998), “a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal”. Ou seja, o jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Então, ao jogar, além de proporcionar um momento de lazer (ludicidade), pode também contribuir no ensino e no desenvolvimento humano, pois possibilita um melhoramento cognitivo, social e afetivo aos seus praticantes.

O xadrez na educação física escolar

O Xadrez na Educação Física, é uma alternativa não somente para superar ou substituir outras formas, e sim mais um elemento e recurso para trabalhar outras habilidades. O jogo de xadrez exige dedicação, força de vontade, conhecimento e criatividade do professor durante a preparação e a atuação nas aulas.

O Xadrez contribui o ensino programático da Educação Física, pois os conteúdos ganham sentido e significado através do corpo e do movimento. Os benefícios de sua prática iniciam-se quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para a sua noção espaço-dimensional. Depois do tabuleiro são apresentadas as peças, cada qual com as suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o desenvolvimento da memória e da concentração. O desenvolvimento do jogo com a integração das peças e os cálculos das jogadas exercitam o raciocínio lógico e imaginação, assim como a escolha do próximo lance valoriza sua iniciativa e autonomia (GOULART, 2004 *apud* RODRIGUES, 2008, p.184).

Dessa forma, entende-se que no xadrez os efeitos positivos são igualmente aos de outros esportes e jogos, como o espírito de competição, o respeito a regras e o saber lidar tanto com a vitória quanto com a derrota.

Assim, o xadrez pode contribuir para a ampliação dos conteúdos da Educação Física uma vez que ele pode ser jogo, brincadeira, esporte e ser aprendido e expressado através da cultura corporal desenvolvida durante as aulas. (COLETIVOS DE AUTORES, 1992, p. 50 *apud* RODRIGUES, 2008).

Portanto, a educação física contribui para o processo de aprendizagem do xadrez, pois os conteúdos ganham sentido e significado através do corpo e do movimento.

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal. Ela será configurada com temas de atividades, particularmente corporais, como: jogo, esporte, ginástica, dança ou outras, que constituíram seu conteúdo. O estudo desse conhecimento visa apreender a expressão corporal como linguagem. (SOARES *et al.* 62 *apud* OLIVEIRA, 2006)

O xadrez faz parte da Educação Física, não só por ser um jogo, mas também por ser considerada nos parâmetros legais das regras que regem esta disciplina como um elemento da mesma. O PCN nos afirma o seguinte:

Os jogos podem ter uma flexibilidade nas regulamentações que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponível, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização, ou ainda no cotidiano, como simples passa tempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral. (PCN, p. 48).

Dessa forma, as aulas de educação física e principalmente do xadrez podem contribuir decisivamente na formação de um pensamento mais humano e cooperativo que a aprendizagem do jogo pode trazer aos seus praticantes, e principalmente representa uma interação com todas as áreas do conhecimento em que o aluno poderá se beneficiar.

Para Schimidt (2001*apud* OLIVEIRA, 2010), pouco importa a aptidão motora ou a

rapidez de sua execução, mas sim o “saber o que fazer” não importando se executado de forma rápida ou suavemente, como grandioso exemplo temos o xadrez, que o desafio é decidir qual peça mover e para onde movê-la a fim de maximizar as chances de vitória, pois o que importa é a decisão ou estratégia sobre o movimento a ser realizado, desenvolvendo o raciocínio mental.

Nesse contexto, o xadrez é entendido como atividade intelectual ou motivação interior, que desperta no aluno a capacidade de se concentrar permitindo que possa progredir seguindo seu próprio ritmo, capacidade e habilidades.

Conforme, os PCNs de Educação Física (1997, p. 36) “As situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória”.

Portanto, o ensino e aprendizagem do Xadrez no meio escolar é uma atividade que além de proporcionar o lazer também dá a possibilidade de valorizar o raciocínio através de um exercício lúdico.

Diante disso, constata-se que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar solução para problemas com renovada motivação.

De acordo com Silva (2002), quando o aluno é levado a analisar os lances antes de movimentar as peças, constatamos que contribui para o desenvolvimento de competências e habilidades do pensar com abrangência e profundidade.

Assim, o jogo de xadrez não pode ser utilizado apenas de forma lúdica, mas aliando a ludicidade aos exercícios de concentração, levando o aluno a pensar, o que pode favorecer a aprendizagem dos diversos conteúdos curriculares.

Para Mello (1996 *apud* SILVA), a Educação Física, uma vez que pretende, como componente curricular, educar a criança para a vida inteira e desenvolver nela habilidades necessárias para sua inserção nos diferentes ambientes sociais, não pode ser apenas movimento, ou seja, apenas movimentar-se, mas precisa ir além do desenvolvimento das

capacidades físicas dos alunos.

Deste modo, o professor de Educação Física pode utilizar do jogo de Xadrez em suas aulas, pois, é uma atividade recreativa que permite à criança assumir uma atitude própria, dando oportunidade à obtenção de satisfação pessoal e integrando-a plenamente em seu grupo social.

História do jogo de xadrez no Brasil e no Paraná

Foi no século XIX quando a corte portuguesa veio para o Brasil que o xadrez foi introduzido em nosso País. De acordo com Sá (1993), no museu histórico nacional do Rio de Janeiro, tem um jogo de xadrez com peças em marfim, que possui elefantes, e foi propriedade de D. Pedro I. O autor menciona ainda que o primeiro clube de xadrez foi fundado em 1877, no Rio de Janeiro, e sua primeira diretoria foi composta por Arthur Napoleão, célebre pianista, Caldas Viana, o visconde de Pirapitinga e Machado de Assis, o mais famoso escritor brasileiro do século passado e um dos melhores enxadristas do Brasil da sua época.

Em 06 de novembro de 1924, foi criada a Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), entidade responsável pela difusão do xadrez em todo o território nacional. Atualmente há cerca de 20 federações estaduais e diversos clubes e instituições associadas. Desde sua criação incentiva cada vez mais a prática desse esporte, regulamenta e organiza campeonatos oficiais no Brasil.

De acordo com (SÁ, 1993), o primeiro campeonato brasileiro foi realizado em 1927 e foi vencido por João de Sousa, que não só foi o primeiríssimo campeão brasileiro como também foi o nosso principal enxadrista por quase quatro décadas, João de Sousa venceu a competição sete vezes.

Vale ressaltar que no Brasil, a primeira iniciativa em favor do ensino da prática do xadrez escolar data de 1935. Dessa data em diante, tais experiências multiplicaram-se e diversificaram-se. O quadro atual indica que o xadrez vem sendo gradativamente admitido no campo da educação, predominando como atividade escolar. Recentemente, em prol da difusão do xadrez nas escolas, o MEC publicou uma cartilha distribuída gratuitamente em

cerca de 1500 municípios do país (VILLAR, *apud* SÁ, 1993).

É imprescindível destacar o Estado do Paraná que foi um marco na história do xadrez na escola. Neste Estado, uma das primeiras iniciativas de implantar o xadrez na escola foi a do Colégio Estadual do Paraná por intermédio do professor Erbo Stenzel. Naquela época o xadrez fazia parte do currículo das Classes Integrais.

Em 1928, o livro “O Prontuário de Xadrez”, foi publicado por Stenzel; o primeiro do gênero no estado

Para intensificar a aprendizagem do xadrez foram criados alguns projetos e de acordo com Sá (1993), o grande mestre internacional Jaime Sunyé Neto, apresentou em 1980, o “Projeto Criança” à Prefeitura de Curitiba–Pr. Este projeto, pioneiro na massificação do xadrez escolar, beneficiou milhares de alunos em cerca de cinquenta instituições de ensino, através da FUNDEPAR (Fundação do Desenvolvimento Educacional do Paraná) que incentivou a formação de um grupo de estudos para desenvolver o xadrez nas escolas públicas de Curitiba, o então jovem enxadrista Jaime Sunye ficou a cargo dessa missão que teve um dos principais parceiros a UFPR (Universidade Estadual do Paraná), este denominado “Projeto Criança”, com três anos de duração, foi uma semente que até hoje colhe-se os frutos.

De início o projeto visava inserir jovens enxadristas nas escolas para transmitir o xadrez diretamente aos alunos, porém notou-se que esta estratégia não se revelou eficaz, pois selecionava alguns alunos que demonstravam mais comprometimento ou aptidão e excluía os demais alunos, dessa forma acabavam esvaziando e desanimando os outros alunos, a falta de experiência didática contribuiu para esses resultados, esta metodologia continuou sendo adotada pela Biblioteca Pública do Paraná nas bibliotecas dos bairros da capital com o intuito de propiciar aos jovens enxadristas um incentivo para seus estudos por mais alguns anos.

Diante dos resultados obtidos a estratégia do projeto foi alterada, os professores das escolas passaram por uma capacitação de xadrez, para que fossem realmente envolvidos no processo, e assim verificou-se que o xadrez realmente teria sobrevivido e poderia ser incorporada na cultura das escolas.

Foi no final dos anos 80 e a década de 90 que foram ofertados dois módulos de cursos de 40h para os professores da rede estadual: Xadrez Básico e Xadrez Intermediário. Junto com a capacitação foi desenvolvido um kit e entregue as escolas contendo dez livros “Meu Primeiro Livro de Xadrez, (TIRADO; SILVA, 1996)”, um tabuleiro mural, dez tabuleiros e jogos de peças, estes materiais foram desenvolvidos especialmente para a sala de aula, desde o seu volume, cor e matéria prima diferenciadas. Jaime Sunye Neto, coordenou esta equipe de trabalho, além de suas inúmeras apresentações no interior do Estado em simultâneas e participações em torneios estaduais. Era na época o enxadrista brasileiro de maior desempenho internacional, sem dúvida, estas ações foram a base para o desenvolvimento do xadrez escolar atual.

Destaca-se aqui a cidade de Curitiba e a sua importância como estimuladora do xadrez nas escolas, pois em 2000, é criado o CEX (Centro de Excelência de Xadrez) foi assinado um convênio de cooperação técnica com a SEED (Secretaria de Estado da Educação), com base no CETEPAR (Centro de Capacitação do Paraná) tinha como meta subsidiar os projetos escolares e assim foi incentivando e renovando o xadrez nas escolas. Novos eventos foram realizados, a novidade era a capacitação estendida aos alunos promovendo assim uma integração maior entre estes e os enxadristas brasileiros, os jogadores passam a ser reconhecidos num público jovem e os alunos identificando-se com os seus ídolos.

EM 2001 houve o “I Torneio Internacional” que foi um grande marco na história do xadrez e aconteceu em Faxinal do Céu, quando a FEXPAR (Federação de Xadrez do Paraná), o CEX e a SEED organizaram um torneio de Mestres, trazendo GM (Grande Mestre, título máximo para um enxadrista), MI (Mestre Internacional) todos de renome na América do Sul e enxadristas de renome paranaense, este evento único no Brasil, tinha o diferencial de que na medida em que o torneio acontecia alunos e professores da rede pública ao mesmo tempo em que assistiam, eram capacitados pela equipe do CEX em vários níveis, participando de inúmeras atividades enxadrística, culturais e utilizando as novas tecnologias.

São notáveis as ações promovidas pelo CEX, pois organizou e ainda organiza

vários circuitos de xadrez escolar sendo sempre mistos e promovendo a inclusão de alunos especiais, como o Circuito Curitibano e em várias outras regiões do Estado, além do Circuito Paranaense de Xadrez Escolar.

Outro evento que se destacou em Faxinal do Céu - PR, no ano de 2003, foi o “Xadrez Humano: uma proposta interdisciplinar, realizado com oitocentos participantes representantes dos 32 NRE (Núcleos Regionais de Ensino). Neste evento aconteceram várias oficinas e apresentações artísticas, buscou-se relacionar o xadrez com o teatro, desenho, teatro de boneco, as artes circenses entre outros, todos numa proposta de demonstrar o potencial artístico do xadrez, como o xadrez humano, torneios relâmpagos e atividades utilizando as novas tecnologias e assim promovendo um aprimoramento técnico para professores e alunos.

Com certeza, a maior contribuição do Centro de Excelência de Xadrez para a educação paranaense foi à utilização das novas tecnologias em suas capacitações e eventos levando o professor da rede não somente uma atualização no ensino do xadrez, mas uma capacitação em informática, ampliando as possibilidades da utilização do computador seja levando os professores a comunicar-se com seus pares buscando a troca de experiências, seja levando a internet para a sala de aula. Aliados, o xadrez e a informática expandiram-se rapidamente nas escolas, chegando a atingir um terço das escolas, sejam em projetos específicos, como conteúdo nas disciplinas de educação física ou matemática, seja na formação de equipes para competições presenciais ou virtuais.

O Estado do Paraná é um modelo para outros estados. Atualmente o xadrez escolar no Paraná é um exemplo que está sendo seguido como uma experiência positiva por outros estados que iniciam os primeiros passos no xadrez escolar, Jaime Sunye é atualmente o consultor junto ao Ministério da Educação e Ministério dos Esportes (TIBUCHESKI, 2014).

Novas tecnologias no ensino e aprendizagem

A constante evolução dos sistemas de informação com base na fusão dos computadores e das telecomunicações (TICs), incluindo-se a ampliação do acesso aos recursos da WEB tem influenciado amplamente a vida dos indivíduos. Significando ser

de fundamental importância para o desenvolvimento da sociedade de informação em que vivemos, preparar indivíduos que sejam capazes de compreender, utilizar e criar conhecimento fundamentado nos recursos propiciados pelas novas tecnologias (Franco, 2000).

Apontada por alguns pensadores de sociedade da tecnologia; por outros, de sociedade do conhecimento ou, ainda, de sociedade da aprendizagem, a sociedade atual se caracteriza pela rapidez e abrangência de informações. A realidade do mundo, na atualidade, requer um novo perfil de profissional e de cidadãos que coloca para a escola novos desafios (BRASIL, 2010).

Deparamos, no cotidiano, com situações que demandam o uso de novas tecnologias e que provocam transformações na nossa maneira de pensar e de nos relacionar com as pessoas, com os objetos e com o mundo ao redor. No bojo das mudanças tecnológicas, culturais e científicas, o desafio do sistema educacional é formar, efetivamente, os alunos para a cidadania responsável e para que sejam contínuos aprendizes, que tenham autonomia na busca e na seleção de informações, na produção de conhecimentos para resolver problemas da vida.

Sendo assim, os alunos precisam ser preparados para utilizar os sistemas culturais de representação do pensamento que marcam a sociedade contemporânea, o que implica novas formas de letramento ou alfabetização (sonora, visual, hipermídia) próprias do cyber cultura, além das demais formas já conhecidas. Qual o papel do professor nesse cenário de mudanças? Nóvoa (2014, p. 01) nos dá algumas pistas ao afirmar que:

É difícil dizer que ser professor, na atualidade, é mais complexo do que foi no passado, porque a profissão docente sempre foi de grande complexidade. Hoje, os professores têm que lidar não só com alguns saberes, como era no passado, mas também com a tecnologia e com a complexidade social, o que não existia no passado. Isto é, quando todos os alunos vão para a escola, de todos os grupos sociais, dos mais pobres aos ricos, de todas as raças e todas as etnias, quando toda essa gente está dentro da escola e quando se consegue cumprir, de algum modo, esse desígnio histórico da escola para todos, ao mesmo tempo, também, a escola atinge uma enorme complexidade que não existia no passado.

Em 2001, em entrevista concedida a Rede Vida, Ladislau Dowbor comenta que, na sociedade do conhecimento, a escola, que tem no conhecimento a sua matéria prima, tem de assumir um papel muito mais central. Para ele, a escola precisa repensar seu papel diante da atual explosão do universo do conhecimento e das tecnologias correspondentes. Complementa, ainda, que:

A visão geral é que precisamos de uma escola um pouco menos lecionadora, e mais organizadora dos diversos espaços de conhecimento que hoje se multiplicam, com televisão, internet, cursos de atualização tecnológica, processos de requalificação empresarial e assim por diante.

Ressalta-se que as tecnologias e as mídias ganham espaços no contexto da escola hoje já faz parte das unidades escolares à existência de biblioteca, sala de DVD, equipamentos como vídeo, rádio, câmera digital, filmadora, laboratório de informática e multimídias.

Quando se menciona tecnologia na educação, logo pensamos em computadores, internet, mas isso não é tudo. Tecnologia é, efetivamente, mais do que isso. Ela se faz presente, por exemplo, em todos os lápis que usamos no quadro de giz, nos livros, nas cadeiras em que nos sentamos. É impossível pensar uma escola hoje, sem livros, sem material impresso que só foi possível pela invenção da tipografia no início de 1450 pelo alemão Johannes Gutenberg (MAN, 2004).

De acordo com (ALMEIDA, 2005), o trabalho na escola lida o tempo todo com tecnologia, mas raramente se ocupa de produzi-la. O que as tecnologias digitais nos trazem de especial, é, com efeito, a ampliação das possibilidades de produzir conhecimento, divulgá-lo e compartilhá-lo.

Engajar-se na sociedade da informação não quer dizer apenas ter acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), mas, principalmente, saber utilizar essa tecnologia para a busca e a seleção de informações que permitam a cada pessoa resolver os problemas do cotidiano, compreender o mundo e atual transformação de seu contexto.

Conforme (BRASIL, 2010), o uso da tecnologia na educação requer, sem dúvida, um

olhar mais abrangente. Logo, é preciso que haja, nesse processo, o envolvimento de novas formas de ensinar, aprender e de desenvolver um currículo condizente com a sociedade tecnológica, que deve se caracterizar pela integração, complexidade e convivência com a diversidade de linguagens e formas de representar o conhecimento

Dessa forma, compreender as potencialidades inerentes a cada tecnologia e suas contribuições ao processo de ensino e de aprendizagem poderá trazer avanços substanciais à mudança da escola, a qual se relaciona com um processo de conscientização e de transformação que vai além do domínio de tecnologias e traz subjacente uma visão de mundo, de homem, de ciência e de educação.

Segundo Almeida (2005, p. 18), em seu texto “Integração das Tecnologias na Educação” menciona que:

Para que seja possível usufruir das contribuições das tecnologias digitais na escola, é importante considerar suas potencialidades para produzir, criar, mostrar, manter, atualizar, processar, ordenar. Isso tudo se aproxima das características da concepção de gestão. Tratar de tecnologias na escola engloba, na verdade, a compreensão dos processos de gestão de tecnologias, recursos, informações e conhecimentos que abarcam relações dinâmicas e complexas entre parte e todo, elaboração e organização, produção e manutenção.

São muitos os benefícios que as novas tecnologias podem trazer ao ensino, mas é preciso que essas vantagens sejam traduzidas junto com a aprendizagem e isso se dar pelo bom uso desses aparatos tecnológicos. Que o educador nessa fase saiba lidar com isso e não fuja do seu principal objetivo que é aprendizagem do educando. O objetivo é aprendizagem de forma geral e não aprender, somente, a tecnologia. Elas devem ser só mais um artifício nesse desafio que é educar.

Ensinar e aprender xadrez com as mídias digitais

Segundo o Ministério da Educação (BRASIL, 2010), ensinar é organizar situações de aprendizagem a fim de criar condições que favoreçam a compreensão da complexidade do mundo, do contexto, do grupo, do ser humano e da própria identidade. Diz respeito a levantar ou incentivar a identificação de temas ou problemas de investigação; discutir sua

importância; possibilitar a articulação entre diferentes pontos de vista; reconhecer distintos caminhos na busca de sua compreensão ou solução; negociar redefinições; incentivar a busca de distintas fontes de informações ou fornecer informações relevantes; e favorecer a elaboração de conteúdos e a formalização de conceitos que propiciem a aprendizagem significativa.

Percebe-se assim, que a melhor forma de ensinar é, com efeito, aquela que propicia aos alunos o desenvolvimento da capacidade de ler e de interpretar o mundo e que o leve, efetivamente, a aprender de forma significativa e com sentido. Deve, portanto, potencializar o desenvolvimento do aluno a fim de que ele consiga lidar com as características e com as demandas da sociedade atual, que enfatiza, por exemplo, ser importante que o aluno tenha autonomia para buscar, constantemente, novas aprendizagens. Nesse sentido, Almeida e Prado (2005, p. 49), asseguram que:

O uso da tecnologia na escola, quando pautada em princípios que privilegiam a construção do conhecimento, o aprendizado significativo, interdisciplinar e humanista requer dos profissionais, novas competências e atitudes para desenvolver uma pedagogia voltada para a criação de estratégias e situações de aprendizagem que possam tornar-se significativa para o aprendiz, sem perder de vista o foco da intencionalidade educacional.

Nas palavras de Valente (2005), O conhecimento é o que cada indivíduo constrói como produto do processamento, da interpretação e da compreensão da informação. Segundo o mesmo autor:

O conhecimento é o significado que atribuímos e representamos em nossa mente sobre a nossa realidade. É algo construído por cada um, muito próprio e impossível de ser passando-o, o que é passado é a informação que advém desse conhecimento, porém, nunca o conhecimento em si. (VALENTE, 2005, p. 5)

Assim sendo, essas circunstâncias criadas pelo professor propiciam ao aluno a participação ativa e a aprendizagem significativa, levando-o a uma investigação e a uma problematização para a resolução de problemas. Deste modo, criar ambientes de aprendizagem com a presença das TICs pode indicar uma concepção da prática pedagógica com base na informatização do ensino e na transmissão de informações; ou pode significar

utilizá-las para a representação, a articulação entre pensamentos, a realização de ações, o desenvolvimento de reflexões que questionam constantemente as ações, as quais são submetidas a uma avaliação contínua.

Do mesmo modo, o professor que associa as TICs aos métodos ativos de aprendizagem é aquele que também busca desenvolver a habilidade técnica relacionada ao domínio da tecnologia e, sobretudo, esforça-se para assumir uma atitude de reflexão frequente e sistemática sobre sua prática, sobre o que seus pares falam da própria prática e sobre as teorias tratadas por autores de referência.

De acordo com (CAPISANI, 2000), em um trecho de seu livro *Educação e Arte no Mundo Digital* afirma que: “não temos dúvidas que o computador pode revolucionar a maneira de aprender e de ensinar [. . .] o momento que estamos vivendo é prova que o computador e suas aplicações não têm limites”. Concordamos que o uso desse instrumento de ensino aprendizagem haverá de dar maior velocidade ao aprendizado, aumentando a interação do professor em sala de aula, mostrando as dificuldades e ajudando os professores a maximizar o uso do computador como instrumento de aprendizagem e ensino.

É de primordial importância que a tecnologia seja compreendida para que possa ser utilizada, de forma integrada, na prática pedagógica do professor e no desenvolvimento do currículo. Não deve ser, portanto, apenas um apêndice do processo educacional. Para isso, é necessário que o professor aprenda não apenas a operacionalizar os recursos tecnológicos disponíveis nas escolas, mas também a conhecer as potencialidades pedagógicas envolvidas nas diferentes tecnologias e os modos de integrá-las ao desenvolvimento do currículo

Portanto, cada uma das tecnologias, seja o vídeo/DVD, seja a internet, o computador, entre outras, carrega suas próprias especificidades que podem ser utilizadas de forma complementar entre si e/ou podem ser integradas com outros recursos tecnológicos ou não.

Nas palavras de Bittar (2005), os professores devem se apropriar das novas tecnologias se estudar possibilidades de uso dessa nova ferramenta como mais um recurso didático facilitador do processo de aprendizagem. Inserir um novo instrumento em sala de aula implica mudanças pedagógicas, mudanças do ponto de vista da visão de ensino, que

devem ser estudadas e consideradas pelos professores.

Deste modo, é fundamental que o professor e outros membros ligados diretamente com a função de ensino, conheçam as várias possibilidades existentes no uso da informática na educação, que distinguem os tipos de software e utilizadas no ensino, conheçam as possibilidades de cada modelo assim como as condições de uso.

Assim sendo, a aplicação da tecnologia na prática do xadrez surge a partir da busca de novas metodologias, onde os professores buscam inovar e despertar maior interesse dos alunos em relação ao tema a ser estudado.

Conforme Loureiro, (*apud*. FILGUTH, 2007) o xadrez é fruto direto da história humana, começando como jogo de guerra e transitando ao longo de dois milênios com a capacidade de amoldar-se aos tempos e as formas sociais. Complementa que ainda hoje mostra sua capacidade adaptativa como um jogo de 'e para' o computador, acentuando um sinal contemporâneo.

Diante do estudo realizado sobre como ensinar e aprender xadrez com as mídias digitais, conclui-se que a utilização da Internet das novas tecnologias da comunicação na escola traz para a prática pedagógica um ambiente atrativo, interativo, proporcionando acesso aos conhecimentos de forma rápida e diversificada, no qual o aluno se torna capaz de tirar proveito dessa tecnologia para sua vida, através da autoaprendizagem e da instrução de seus professores.

Educação e letramento não escolares (Street e Cosson)

Hoje em dia, ser alfabetizado, isto é, saber ler e escrever, tem se revelado uma condição insuficiente para responder adequadamente às demandas da sociedade. Há alguns anos, bastava que a pessoa soubesse assinar o nome ou até mesmo escrever um simples bilhete para que ela pudesse ser considerada alfabetizada, mas atualmente ler e escrever de forma mecânica não garante uma interação plena com os diferentes tipos de textos que circulam na sociedade, pois é necessário não apenas decodificar sons e letras, mas entender os significados do uso da leitura e da escrita em diferentes contextos.

Devido a essas circunstâncias, surgiu o termo letramento que vai além do ler e escrever, onde é necessário interagir com a leitura e a escrita dentro e fora do contexto escolar, de modo a cumprir as exigências atuais da sociedade, ou seja, a pessoa que sabe fazer uso da leitura e da escrita como prática social.

Soares (2010, p. 21) afirma que letrar é mais do que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno, nesse processo não basta apenas juntar letras para formar palavras e reunir palavras para compor frases, deve-se compreender o que se lê, assimilar diferentes tipos de textos e estabelecer relações entre eles.

Ainda Soares (1998, p. 72), em obra de referência sobre o tema, afirma que “letramento não é pura e simplesmente um conjunto de habilidades individuais; é o conjunto de práticas sociais ligadas à leitura e à escrita em que os indivíduos se envolvem em seu contexto social”. O que se observa, contudo, é que há muitos alfabetizados que leem e escrevem, mas não conseguem fazer a leitura do mundo, não atribuem sentido ao que leem, apenas decodificam as letras. Tal fato, entre outros, sinaliza para o distanciamento entre os conteúdos das disciplinas escolares e a experiência de vida dos alunos.

Kleiman (1999) defende a ideia de que o letramento está relacionado ao “desenvolver de novas e eficientes estratégias que permitam ao aprendiz a compreensão da palavra escrita, a fim de funcionar plenamente na sociedade que impõe a cada dia mais exigências de letramento, isto é, de contato e familiaridade com a escrita para a sobrevivência”. (KLEIMAN, 1999, p.12)

Ao concebermos o letramento nessa perspectiva, aceitamos a prerrogativa de que ele permeia as ações cotidianas dos sujeitos, ou seja, está presente no seio das atividades de natureza religiosa (quando se realiza a leitura da Bíblia ou a de um manual litúrgico), no ambiente familiar (quando os membros da família se comunicam por meio de um bilhete), num evento esportivo (quando os atletas assinam as súmulas dos jogos); enfim, em todas as práticas sociais em que há interação dos sujeitos com a escrita.

Ao tratar das práticas sociais de letramento, Rojo (2009, p.11) comenta que estas vão constituindo os níveis de alfabetismo dos indivíduos e que essa prática não é só escolar.

É a capacidade de utilizar a leitura e a escrita face às demandas do contexto em que está inserida e usar essas habilidades para continuar aprendendo e se desenvolvendo ao longo da vida, que caracteriza a pessoa como alfabetizada funcional (SOARES, 2003). Por outro lado, é possível não ser escolarizado, mas “participar de práticas de letramento”, ser, assim, de certa maneira, letrado. Dessa forma, pode-se falar em letramentos múltiplos, alguns dominantes, como o letramento escolar, o acadêmico, por exemplo; outros marginais e desvalorizados, como as práticas de letramento cotidianas (ROJO, 2009).

Nesse sentido, a educação abarca espaços fora das instituições escolares. Como afirma Gadotti (2005, p. 3), “além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornaram-se educativos.” Em outras palavras, a sociedade civil “está se fortalecendo, não apenas como espaço de trabalho, mas também como espaço de difusão e de reconstrução de conhecimento.” Ao relacionar educação formal e educação não formal, diz o mesmo autor:

Toda educação é, de certa forma, educação formal, no sentido de ser intencional, mas o cenário pode ser diferente: o espaço da escola é marcado pela formalidade, pela regularidade, pela sequencialidade. O espaço da cidade (apenas para definir um cenário de educação não formal) é marcado pela descontinuidade, pela eventualidade, pela informalidade. A educação não formal é também uma atividade educacional organizada e sistemática, mas levada a efeito fora do sistema formal. Daí também alguns a chamarem impropriamente de educação informal. (p. 2).

Para Trilla (2008), o crescente aumento da demanda por educação em face da incorporação de setores tradicionalmente excluídos dos sistemas educacionais, as transformações do mundo do trabalho, a crescente sensibilidade social para a necessidade de implementar ações educativas em setores da população socioeconomicamente marginalizados, entre outros fatores, tem gerado novas possibilidades pedagógicas não escolares, novos espaços educacionais que buscam satisfazer essas necessidades. Além disso, “a ideia de educação permanente vem legitimando novas instituições, novos meios e recursos educacionais não escolares” (TRILLA, 2008, p.25).

Atualmente, a questão do letramento tem sido colocada em evidência, pois, as

demandas sociais de leitura e de escrita estão mudando rapidamente, o que se observa é que cada dia aparece mais exigências com relação ao nível de conhecimento e de elaboração desse conhecimento.

Educação escolar x educação não escolar

A mútua influência entre educação escolar e a não escolar – formal ou não formal – ocorre desde os primeiros anos escolares, quando a experiência familiar e comunitária da criança marca sua relação com a escola: sua motivação, autoconfiança, capacidade de atuar em grupos, familiaridade com livros, revistas etc. Por outro lado, a experiência escolar abre novas possibilidades para a criança, na medida em que nela são trabalhadas sistematicamente algumas capacidades e conhecimentos, também à medida que a criança ganha autonomia em relação à família e amplia seu universo de interesses.

A retroalimentação das aprendizagens escolares e não escolares segue durante a adolescência, a juventude e mesmo durante a vida adulta, quando cada vez mais pessoas se sentem motivadas a retomar a educação formal, para um curso superior, de especialização ou pós-graduação.

Sem dúvida, a principal aprendizagem que se espera da escola básica é uma boa alfabetização em sentido amplo, ou seja, a capacidade de ler, escrever e resolver problemas que envolvam operações com números e símbolos, os chamados “letramento” e “numeramento”. Entretanto, muita gente imagina que nas primeiras séries essas habilidades são aprendidas em definitivo e depois são apenas aplicadas para adquirir novos conhecimentos nas disciplinas escolares – Gramática, História, Geografia etc. – e também fora da escola. Se a criança não foi “bem alfabetizada”, o único a fazer seria voltar para trás, bater na mesma tecla com algum tipo de educação supletiva, o que acaba desmotivando jovens e adultos.

O fato é que capacidades complexas como ler, escrever e resolver problemas têm um desenvolvimento muito mais complexo e diversificado. Podemos pensar em algum tipo de sequenciação para o desenvolvimento dessas capacidades no contexto escolar, mas os estágios ou pré-requisitos não são muito definidos. Os progressos vão se dando numa

espiral, em que nos reaproximamos de textos e problemas com mais e mais familiaridade, experiência e conhecimentos prévios, damos saltos, automatizamos certos processos, realizamos operações sem nos darmos conta enquanto focamos a atenção em outros elementos do texto ou situação.

Existem também muitos modos de ler, escrever e resolver problemas que não se limitam às formas como a linguagem e o raciocínio são tratados nas aulas de Língua Portuguesa e Matemática. Nas aulas de História, Geografia, Educação Física, por exemplo, os alunos estão aprendendo também a ler, escrever e resolver problemas ainda que a língua escrita ou as operações matemáticas não estejam no centro das atenções.

O mesmo, é claro, acontece fora da escola, quando crianças, jovens ou adultos interagem com a linguagem escrita, com os números e outros símbolos. Aprendem a lidar com esses símbolos brincando, jogando, assumindo tarefas do cotidiano como comprar, pagar ou se locomover num centro urbano. Em especial para os jovens, as experiências com as linguagens também se multiplicam na busca da própria subjetividade e interesses, através das letras de música, dos romances, das revistas de esportes, dos jogos eletrônicos, dos torpedos e das redes sociais. Mesmo sem a orientação direta de educadores, ou seja, mesmo sem instrução formal, crianças, jovens ou adultos estão desenvolvendo habilidades que se relacionam com o letramento e o numeramento.

Por essa razão, com o intuito de garantir o melhor aproveitamento de moças e rapazes em seus processos de formação, educadores e educadoras envolvidos em projetos de educação não escolar podem mobilizar estratégias capazes de aproveitar os saberes escolares e não escolares que os jovens levam consigo para esses espaços de formação. Ao mesmo tempo, se as capacidades de ler, escrever e se comunicar são exigidas no projeto de formação proposto, é papel do educador aproveitar todas as oportunidades para que os jovens possam desenvolvê-las para alcançar seus objetivos. O caminho, certamente, não é o mesmo que deve trilhar o profissional que ensina Língua Portuguesa ou Matemática na escola. Nos projetos de educação não formal, as oportunidades e mesmo a necessidade de contextualizar o desenvolvimento das habilidades básicas são maiores. O que deve ser constante, na postura do educador, seja na escola ou fora dela, é a atitude

de permanente desafio aos educandos, o convite à análise de situações, à reflexão, à avaliação e aperfeiçoamento permanente. Os jovens se engajam nos projetos de educação complementar por opção, vão em busca de algo diferente e essa motivação deve ser aproveitada para superar eventuais limitações de sua formação escolar.

Sem imitar a educação escolar em sua forma, conteúdo e métodos, projetos de educação não formal podem ajudar no desenvolvimento escolar de moças e rapazes, uma vez que ampliam seus interesses, sua capacidade de refletir sobre problemas, sobre a própria linguagem, sobre as diferentes modalidades de comunicação. É uma abordagem que desafia os educadores, pois precisam estar sempre atentos às oportunidades de apoiar os jovens à medida que as dificuldades surgem, sem se prender a formalismos, contrapondo opiniões e sugestões do grupo, guiando-se principalmente pela eficácia comunicativa e prática no uso das linguagens nos contextos.

Também na educação não escolar, o ato de ensinar e de aprender leva em conta as forças sociais organizadas de uma comunidade, no intuito de interferir na delimitação do conteúdo didático, bem como a finalidade para as quais as práticas se destinam. Eis um ponto importante, os atores não são apenas receptivos do ensino, mas colaboram com a própria ação educativa. Esse elemento é muito enfatizado nas propostas de Paulo Freire quando trata da construção do conhecimento pela relação dialógica que faz com sua realidade, o que acontece:

A partir das relações do homem com a realidade, resultantes de estar com ela e de estar nela, pelos atos de criação, recriação e decisão, vai ele dinamizando o seu mundo. Vai dominando a realidade. Vai humanizando-a. Vai acrescentando a ela algo de que ele mesmo é o fazedor [. . .] (FREIRE, 1978, p. 43).

Esse envolvimento é muito presente na educação não escolar, porque a regras não são impostas por um sistema de ensino, aparece a autonomia do sujeito e os espaços onde se exercitam são múltiplos, podendo ocorrer em associações de bairros, igrejas, sindicatos, partidos políticos, nas organizações não governamentais, nos espaços culturais e até na própria escola (GOHN, 2005).

Nesta relação, não há como não citar Paulo Freire que, no início dos anos 60, se

tornou referência de apoio aos movimentos populares. Nessa época houve luta acirrada entre os setores que sustentavam a educação do povo e as perspectivas de educação proposta pelo Estado. Nascia com as suas ideias, a pedagogia da libertação, a qual – segundo Graciani (2005), adota a temática da conscientização, envolvendo a aproximação crítica da realidade, ou seja, a tomada de consciência para Freire se completava na ação transformadora da realidade.

O xadrez na escola: uma experiência vivenciada em uma Escola Pública de Ensino Fundamental I no município de Guaiuba/CE

Na constante busca de auxiliar os educandos em suas formações, capacitação e habilitação, verificou-se que o xadrez poderia ser um recurso pedagógico lúdico, que auxilia nas áreas cognitiva e afetiva dos educandos. A prática do xadrez na sala de aula já vem sendo a tempo explorados em algumas escolas públicas do município de Guaiuba/CE, porém ainda não totalmente visibilizada como um rico método didático pedagógico. Diante do desafio, que traçamos dentro do subprojeto de Educação Física, procuramos no xadrez o respaldo para um ensino dessa disciplina, mais dinâmico e prazeroso. Imbuídos destes objetivos, procuramos juntamente com o coordenador e professores da escola parceira para estudar esta metodologia, chegando à conclusão que uma parceria com a disciplina de educação física seria proveitosa e dinâmica. Assim o projeto relatado, contou com a participação de uma enxadrista da cidade de Acarape-CE, do professor da sala e do acompanhamento do coordenador pedagógico.

A oficina foi desenvolvida em quatro aulas, com o objetivo de promover através da prática do xadrez a convivência, o respeito e a troca de experiências entre, monitores e alunos participantes, oportunizando momentos de lazer e aprendizado. Pois o xadrez pode desenvolver o raciocínio lógico, buscar a excelência e dedicação, criando um compromisso com o indivíduo em desenvolvimento; possibilitar ao professor e aluno/monitor desenvolver sua cidadania através da participação voluntária na escola e integrar o aluno/aprendiz em uma nova prática visando também melhor desempenho no aprendizado escolar, e também capacitar os alunos para representar a escola em competições de xadrez que os mesmos forem competir.

Nela, abordamos a história do xadrez, algumas curiosidades e mitos em torno deste jogo; apresentamos o tabuleiro, visto que muitos nunca tiveram contato com o mesmo antes, assim como as peças e o objetivo do jogo. Após este primeiro momento foi realizada uma atividade, para que pudéssemos constatar se as informações relatadas tinham sido eficazes para o aprendizado dos alunos. Neste momento ficou clara a eficácia dessa prática, pois obtivemos uma interação total dos alunos na atividade, realidade que em atividades anteriores não nos foi percebido, levando-nos a refletir e comungar das ideias de Silva e Kodama (2007), quando afirmam que o jogo como recurso educacional, funciona como um importante instrumento para o resgate do prazer em aprender, porém é necessário que os objetivos estejam bem definidos e que o jogo represente uma atividade desafiadora e motivadora ao aluno.

Autores como Goês (2002) discorre sobre um assunto muito discutido no âmbito da educação, no qual auxilia os altos números de evasão à disciplina de matemática, pois se acredita e estudos comprovam que a maioria dos alunos evadidos, uma grande porcentagem apresenta como fator fundamental para sua desistência a dificuldade que os mesmos apresentam no ensino da matemática.

Nos momentos das observações, nas aulas de matemáticas, podíamos perceber que os alunos apresentavam muitas dificuldades nos conteúdos, a maioria por falta de raciocínio lógico e estímulo na aprendizagem. A nosso ver, os alunos não conseguiam perceber a matemática como algo importante no seu dia-a-dia, tabu este quebrado quando eles começaram a conciliar o xadrez com a matemática, parecia que nesse momento, eles conseguiam ver sentido no aprender.

Acreditamos que esta é uma atividade lúdica que traz muitos benefícios aos seus praticantes, como: raciocínio lógico, dedução, abstração, indução, memorização, desenvolvimento de algumas características do pensamento cognitivo e matemático, onde, através de problemas estratégicos encontrados pelo aluno numa partida de xadrez é possível auxiliá-lo a encontrar a maneira certa de resolvê-lo. Esse auxílio muito se assemelha a resolução de um problema matemático, onde a criança é orientada, primeiro a identificar e compreender o problema, segundo a compor um plano.

Dessa forma, nota-se que o xadrez deve ser utilizado em qualquer disciplina como uma ferramenta facilitadora de aprendizagem, pois o mesmo traz muitos benefícios para a aprendizagem cognitiva, afetiva e social.

METODOLOGIA

O objetivo geral desse trabalho foi analisar a repercussão do xadrez como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física escolar e na construção do conhecimento dentro de uma abordagem interdisciplinar no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos e na formação de cidadãos críticos, participativos, presentes e inseridos na sociedade onde vivem.

Teve-se como propósito demonstrar, por meio da análise dos dados, os resultados obtidos pelos aprendizes durante e ao final da investigação, destacando a possível melhoria na harmonia intelectual e educacional dos participantes, fazendo parte dos objetivos específicos.

Diversas são as opções apresentadas pelo jogo de Xadrez e, por sua amplitude; neste estudo o foco é direcionado ao aspecto pedagógico do jogo, porque este pode contribuir para aprimorar a cognição dos aprendizes, no aspecto de olhar entender a realidade que se apresenta diante de situações cotidianas da sala de aula.

Esta pesquisa é de caráter descritiva, exploratória e qualitativa pelo fato do tema ser pouco explorado, requerendo uma visão geral e aproximativa do mesmo, naturalmente caminhando para a descrição das características e suas relações para o fenômeno em estudo.

Com base nos estudos de Kauark (2010), é uma pesquisa:

- Descritiva, por descrever as características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis;
- Exploratória, pois objetiva a maior familiaridade com o problema, tornando-o explícito, ou à construção de hipóteses;
- Qualitativa, ao considerar que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito onde a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa.

Este trabalho, portanto, atua em consonância com os eixos descritiva-exploratória

qualitativa, pois busca no âmbito escolar, a comprovação (ou não) da hipótese de que o jogo de Xadrez ensinado/estudado à luz dos registros de representação semiótica, potencializa habilidades cognitivas dos alunos praticantes do jogo.

Nas próximas seções são descritos: caracterização da pesquisa, contexto, participantes, procedimentos, instrumentalização, análises, os instrumentos de coleta de dados e desenvolvimento da pesquisa.

Os aspectos metodológicos deste estudo foram descritos segundo os paradigmas epistemológicos e filosóficos que fundamentaram essa produção, considerando os níveis de articulação (metodológico, técnico e teórico).

Em nível técnico, essa investigação é classificada como crítico-dialética que, segundo Gamboa (2007), é aquela que, além de utilizar entrevistas e questionários, também faz uso de estratégia conhecida como observação participante.

Com relação ao nível metodológico, será utilizada a abordagem dialética, pois pretendemos não renunciar à origem empírica e objetiva do conhecimento como uma construção histórica e de transformação social, privilegiando a perspectiva teórica com a postura filosófica da teoria crítica.

Caracterização da pesquisa

A metodologia deste projeto trata de uma pesquisa qualitativa de caráter descritivo, que permite uma informação principal para que futuras avaliações e estruturas conceituais possam ser organizadas.

Minayo (1994) ressalta que a pesquisa qualitativa interpreta questões muito particulares, preocupando-se com uma condição real. Acredita-se assim, que a pesquisa qualitativa, busca a compreensão de fatores específicos em profundidade, sem a necessidade de dados estatísticos ou regras, a análise ocorre de forma interpretativa, comparativa e descritiva. Ou seja, uma das grandes características da pesquisa qualitativa se dá pelo fato desta seguir um roteiro através da interpretação e análise dos dados coletados.

Conforme Richardson (1999), a pesquisa qualitativa caracteriza-se como uma

tentativa de compreensão mais minuciosa dos sentidos e características das situações exibidas pelos entrevistados, ao invés de medidas quantitativas de características ou comportamentos.

Para Alves-Mazzotti (1998, p.147) “as investigações qualitativas, por sua diversidade e flexibilidade, não admitem regras precisas, aplicáveis a uma ampla gama de casos”. Isso quer dizer que a pesquisa qualitativa adota métodos diversificados de procedimentos metodológicos para cada caso em particular, ou seja, ela vai descobrindo no decorrer da pesquisa, o que fazer para dar o novo passo.

Nela existe uma relação de dinamicidade, uma interdependência e vínculo entre os sujeitos e o objeto da pesquisa, os quais precisam estar em permanente interação, por isso, os entrevistados são também, coautores desta pesquisa.

Esse tipo de pesquisa nos permite uma maior abertura e nos dá uma possibilidade de explicação do objeto investigado, bem como a verificação da subjetividade. Nada é deixado de fora, pois, cada item tem sua importância no processo investigativo. Desta feita a pesquisa qualitativa permite ao investigador fazer uso de todos os dados colhidos e cada dado terá a sua significância, ou seja, nenhum dado é mais relevante do que o outro.

De acordo com Gil (1996, p. 45) a pesquisa descritiva “tem como objetivo primordial à descrição das características de determinada população ou fenômeno ou relações entre variáveis”. Portanto, o estudo descritivo trata-se do estudo e da descrição das características, propriedade ou relações existentes na comunidade, grupo ou realidade pesquisada, oferece uma pesquisa mais ampla e completa.

Contexto

Numa escola de Ensino Fundamental I, onde está sendo realizada a pesquisa, localiza-se em Água Verde, Guaiuba-CE e encontra-se a 47 quilômetros de Fortaleza. Pertence à rede de ensino municipal mantida por recursos públicos e tem como finalidade ministrar o ensino fundamental I. Funciona nos dois turnos: manhã e tarde, oferecendo a seguinte modalidade, ensino fundamental I do 1º ao 5º ano.

É uma instituição de Direitos Públicos, sem fins lucrativos, mantida pelo Programa Dinheiro Direta na Escola (PDDE). Como toda escola pública, a escola de quem se trata, pode ser caracterizada como um tipo particular de organização, cujos objetivos estratégicos gerais são conhecidos de todos, ou seja, ela é difundida institucionalmente como uma agência credenciada e especializada para assegurar a realização de uma função social, ou seja, oferecer a sua clientela a educação formal.

Segundo dados do censo/2017, a escola conta com um grupo gestor composta por uma diretora, um coordenador pedagógico e um secretário escolar e conta ainda com as seguintes dependências: uma diretoria, uma secretaria, uma sala para professores, uma pequena sala de leitura, cinco salas de aula, um almoxarifado, um depósito para material de limpeza, uma cozinha, dois sanitários para funcionários e alunos.

A escola oferece alimentação escolar para os alunos, água filtrada, água da rede pública, energia da rede pública, fossa, lixo destinado à coleta periódica, acesso à internet, computadores administrativos, computadores para alunos, tv, copiadora, impressora, aparelho de som, projetor multimídia (Datashow).

A referida escola tem 15 funcionários, 156 alunos, 1 laboratório de informática, 1 banheiros adequados a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, 1 pátio coberto e 1 pátio descoberto.

A função social da escola no mundo moderno é preparar o aluno para o exercício da vida cidadã, preparação do indivíduo para o mundo do trabalho e das práticas sociais, sendo sujeito histórico da construção de uma sociedade mais justa, igualitária e solidária.

O Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) é composto por um conjunto de avaliações externas em larga escala que permitem ao Inep realizar um diagnóstico da educação básica brasileira e de alguns fatores que possam interferir no desempenho do estudante, fornecendo um indicativo sobre a qualidade do ensino ofertado. Por meio de provas e questionários, aplicados periodicamente pelo Inep, o Saeb permite que os diversos níveis governamentais avaliem a qualidade da educação praticada no país, de modo a oferecer subsídios para elaboração, o monitoramento e o aprimoramento de políticas com base em evidências.

As médias de desempenho do Saeb, juntamente com os dados sobre aprovação, obtidos no Censo Escolar, compõem o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). Desde 1990, quando foi criado, o Saeb teve algumas reestruturações. Em 2005, passou a ser composta por duas avaliações: a Avaliação Nacional da Educação Básica (Aneb), que manteve as características, os objetivos e os procedimentos da avaliação efetuada até aquele momento, e a Avaliação Nacional de Rendimento Escolar (Anresc), conhecida como Prova Brasil, criada com o objetivo de avaliar a qualidade do ensino ministrado nas escolas das redes públicas.

Analisando as informações contidas na tabela abaixo pode-se afirmar que a escola vem atingindo números notórios a cada avaliação realizada. Em 2007, percebe-se que o IDEB foi de 5.3 ultrapassando as metas de 2019 e 2021. Isso mostra que a escola está colhendo os frutos de uma parceria, com as famílias, os professores, os alunos e grupo gestor.

Tabela 1 – Legenda

ANO	IDEB	PROJEÇÃO IDEB	MUNICÍPIO IDEB
2005	2.7	–	2.6
2007	2.5	2.8	2.8
2009	4.1	3.1	2.9
2011	4.3	3.5	3.3
ANO	IDEB	PROJEÇÃO IDEB	MUNICÍPIO IDEB
2013	4.0	3.8	3.7
2015	4.6	4.1	3.9
2017	–	4.4	4.1
2019	–	4.7	4.3
2021	–	5.0	4.6

Participantes

A referida escola conta atualmente com 6 turmas: 3 salas de 4º ano, sendo que duas funcionam pela manhã e uma funciona à tarde, com 28 alunos cada turma e 3 salas de 5º Ano sendo que as turmas A e B funcionam pela manhã com 25 alunos cada turma e a turma C, funciona à tarde com 22 alunos. No total são 156 alunos matriculados.

Dentre as turmas supracitadas, a pesquisa será realizada com a turma do 5º ANOB, com um total de 25 alunos, onde 15 são meninas e 10 são meninos; alunos inseridos na faixa etária entre 08 a 12 anos de idade, pertencentes à classe média baixa e oriunda do próprio distrito. Participam também da pesquisa a enxadrista, Antonia Arlete Alves Pereira, o professor Antonio Eudes Mota, a Diretora e o Coordenador Pedagógico. Segue tabela abaixo com a descrição do número de cada aluno, idade e gênero.

Tabela 2 – Legenda

Nº do aluno	Idade do aluno	Gênero
01	10 anos	Feminino
02	10 anos	Feminino
03	10 anos	Feminino
04	10 anos	Feminino
05	10 anos	Masculino
Nº do aluno	Idade do aluno	Gênero
06	12 anos	Masculino
07	10 anos	Masculino
08	10 anos	Feminino
09	10 anos	Masculino
10	10 anos	Masculino
11	11 anos	Masculino
12	10 anos	Feminino
13	12 anos	Masculino
14	10 anos	Masculino
15	10 anos	Masculino
16	09 anos	Feminino
18	10 anos	Feminino
19	10 anos	Feminino
20	08 anos	Feminino
21	09 anos	Feminino
22	10 anos	Feminino
23	11 anos	Feminino
24	10 anos	Masculino
25	10 anos	Feminino

Procedimentos

Os procedimentos metodológicos desta pesquisa abrangem seleção da literatura básica que vai fundamentar o trabalho de leitura, documentos oficiais, fichamento das obras selecionadas, de modo a ressaltar os pontos pertinentes ao assunto em estudos abordados por diferentes autores sobre a temática em questão, participação em encontros de estudos, discussões e reflexões com o orientador.

Para tanto, será realizado um levantamento bibliográfico, enfatizando aspectos importantes sobre a importância do xadrez como jogo estratégico no processo de ensino aprendizagem numa turma do ensino fundamental.

Para se aplicar o projeto de utilizar o xadrez na sala de aula como uma ferramenta pedagógica haverá a apresentação do trabalho para a direção e coordenação pedagógica, explicando sobre a importância da pesquisa. A população utilizada serão os alunos da turma do 5ª Ano B, de uma determinada escola, situada no Distrito de Água-Verde, pertencente ao Município de Guaiuba-CE, a 17 quilômetros da sede do citado município.

As atividades foram realizadas uma vez por semana na própria sala de aula, com duração de duas horas, no período de setembro de 2018 a dezembro de 2018.

Para a realização do projeto de xadrez, a coleta de dados foi dividida em quatro etapas, que são descritas da seguinte forma:

Primeira etapa: capacitação dos alunos

A capacitação foi realizada por uma enxadrista, Antonia Arlete Alves Pereira, da cidade de Acarape-CE, com o acompanhamento do professor/pesquisador Antonio Eudes Mota que possibilitaram a aquisição de conhecimento das noções elementares e regras básicas do jogo de xadrez, sobre orientações pedagógicas, com o objetivo de: aprender as características do tabuleiro de xadrez; movimentar com precisão as peças do bispo, torre, peão, dama, cavalo e seus lances especiais; mostrar as fases de uma partida; analisar finais problemas e analisar o aspecto histórico e social do jogo.

Segunda etapa: conceitos fundamentais do jogo de xadrez

Os vinte e cinco (25) alunos participantes do projeto, foram conscientizados sobre os objetivos do xadrez escolar. Por meio de seminários e vídeos instrucionais. Esta etapa teve duração de duas semanas, e foi possível levantar os interesses e dificuldades que os alunos apresentam em relação ao xadrez.

Terceira etapa: Ensinando as regras do jogo

Nesta etapa os alunos foram ensinados a manipular o tabuleiro, as peças por meio de uma dinâmica denominada “Batalha de piões.” Foi possível ensinar as regras do jogo, o movimento e captura de todas as peças, passagem de pião, xeque (não é obrigatório), roque, xeque-mate, movimentos especiais e empates.

Após o ensino das regras, os alunos puderam colocar em prática, todos os conhecimentos construídos. Para tanto, durante o período de dois meses, os alunos vivenciaram em sala de aula, partidas de xadrez entre os aprendentes. Essas atividades eram mediadas pela enxadrista ANTONIA ARLETE ALVES PEREIRA, que realizava as intervenções necessárias para o desenvolvimento adequado de cada partida e internalização dos conteúdos pelos alunos.

Quarta etapa: Campeonato de xadrez

Até o presente momento, foi possível realizar somente um campeonato com os alunos envolvidos no projeto. Para o campeonato foram realizadas competições entre as equipes formadas da própria sala, selecionando dois finalistas de cada equipe participantes. Após esse momento, o campeonato passou a ser disputado até chegar aos três finalistas.

Grupo focal

Com o intuito de avaliar o projeto sobre o xadrez resolvemos aplicar a técnica GRUPO FOCAL a fim de conseguir o maior número possível de informações sobre o tema em estudo.

Para tanto foi escolhido 04 alunos – 02 meninas e 02 meninos para participar dessa técnica de investigação. O lugar escolhido foi a biblioteca, no horário de 10:00 horas, onde foi organizada uma mesa com 04 cadeiras numa conversa informal, com a participação da

instrutora do grupo, pesquisador no caso o professor (eu) – mediador.

Munido de um roteiro (apêndice C) com a finalidade de colher dados sobre a aplicação do xadrez na sala de aula do 5º Ano B, organizei as perguntas disparadoras compostas de 4 questões para investigar o tema em pauta. Utilizando 60 minutos para interação entre os participantes, tendo cada um, 2 minutos para falar sobre cada pergunta.

Vamos nomear os participantes de:

Aluno 3 – Menina; Aluno 11–Menino; Aluno 21– Menina e Aluno 24– Menino.

Ao solicitar aos participantes que eles opinassem sobre os benefícios que o xadrez oferecia para a aprendizagem:

O aluno 3 falou que o Xadrez é um jogo de desafio, e contribui para desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade, a concentração. A princípio é um desafio, mas com sua prática há um melhor aproveitamento de aprendizagem nas disciplinas gerais.

Já o aluno 11, relatou que o Xadrez tem efeitos positivos que todos os esportes e jogos trazem como o espírito de competição, o respeito a regras e ensina a lidar tanto com a vitória quanto com a derrota.

O aluno 21 discorreu que o xadrez é realmente um excelente exercício para o cérebro e produz muita emoção.

O aluno 24, narrou que o xadrez é um esporte que nos ajuda a raciocinar, ter paciência e concentração nas coisas e também dá para usar estratégia em outras coisas como na escola.

Ao serem questionados se depois que passou a praticar xadrez, melhorou seu entendimento nos conteúdos escolares:

O aluno 3 falando com o Aluno 11, disse que esse jogo está sendo essencial para despertar a sua atenção e aguçar o seu raciocínio lógico, no que o aluno 11 concordou plenamente, pois notou que aconteceu o mesmo com ele.

O aluno 21, falou que também notou que houve uma melhoria na maneira de absorver as disciplinas estudadas e o aluno 24, disse que o xadrez está sendo imprescindível

na sua aprendizagem por ser capaz de desenvolver várias habilidades.

Após a participação no projeto de xadrez você passou a interagir melhor com colegas e professores?

O aluno 3 falou que a prática educativa do jogo de xadrez potencializou o convívio das diferenças e de aprendizagens recíprocas entre professor e aluno.

O aluno 11 mencionou que após as aulas de xadrez ele passou a ver as coisas com outros olhos, pois era muito tímido e o xadrez estimulou sua autoconfiança passando a se relacionar melhor tanto com os colegas quanto com o professor.

O aluno 21 concordou com o aluno 11, pois esse jogo instigou sua curiosidade, seu raciocínio e sua paciência, dando-lhe estímulo para que se relacionasse melhor com os colegas e professores.

O aluno 24 ressaltou que o xadrez desenvolveu muitas habilidades, tais como: despertou a concentração, a atenção, a paciência, a análise e síntese, a imaginação, a criatividade e a organização nos estudos, além de melhorar o seu relacionamento com o professor e os colegas.

Como o jogo do xadrez pode favorecer no aprendizado da educação física?

O aluno 3 mencionou que o xadrez desenvolve o raciocínio, a paciência e a concentração nos estudos, facilitando a assimilação dos conteúdos da disciplina.

O aluno 11, citou que o xadrez faz parte da Educação Física, não só por ser um jogo, mas também por ser considerado nos parâmetros legais das regras que regem esta disciplina como um elemento da mesma.

O aluno 21 falou que o xadrez pode contribuir para a ampliação dos conteúdos da Educação Física uma vez que ele pode ser jogo, brincadeira, esporte e ser aprendido e expressado através da cultura corporal desenvolvida durante as aulas.

O aluno 24 abordou a importância do jogo do xadrez ressaltando que, em relação ao conteúdo jogos, quando utilizados de maneira correta e consciente, são muito eficientes para a fixação, a introdução e a transmissão do conhecimento de forma atraente, motivadora

e participativa.

Como pode-se perceber, durante a roda de conversa, os alunos demonstraram nas 4 perguntas que o jogo de xadrez é de primordial importância na aprendizagem, além de desenvolver aptidões físicas, mentais e intelectuais no educando, o xadrez é um agente estimulante, para os vínculos sociais, a descoberta de sua personalidade e o aprendizado, ou seja, a preparação para as funções que assumirá na idade adulta.

Instrumentalização

Para a instrumentalização da pesquisa será aplicado um questionário com 10 questões de múltipla escolha, contendo “perguntas fechadas, mas que apresentam uma série de possíveis respostas, abrangendo várias facetas do mesmo assunto” (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 77).

A opção pelo questionário fechado foi amparada na idade dos alunos, visto que, nesta faixa etária, esta opção seria a forma mais segura de verificar as suas tendências pertinentes à satisfação, correndo-se menor risco de distorções provenientes da escrita em um questionário aberto.

Fazer o questionário, primeiro será realizada uma reunião com os pais, demonstrando a importância do trabalho e pedindo a autorização para que seja feito as perguntas. Este questionário terá a finalidade de constatar o conhecimento dos educandos quanto à importância do xadrez no processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento dentro do contexto escolar.

O questionário é uma técnica quantitativa de pesquisa, pois possibilita a organização dos resultados por categoria e também os resultados em porcentagens. (OLIVEIRA, 1995).

Valendo dessa reflexão, o projeto prossegue com a descrição de aspectos da ludicidade e suas diferenças conceituais, procurando refletir sobre os enfoques dados para a ludicidade e ressaltando a importância da história do lúdico na educação e as habilidades desenvolvidas com o jogo de xadrez.

Análises

Durante a aplicação do projeto “Ludicidade: uma experiência de ensino-aprendizagem de xadrez com alunos do 5º ano B, confesso que de início tive dúvidas ao utilizar o xadrez nessa turma, porque alguns alunos não se mostraram motivados em aprender esse tipo de jogo. Contudo, através da observação dos colegas que manuseavam as peças e mostravam interesse e satisfação com aquela atividade, houve um despertar por parte destes.

Ao perceberem o empenho dos colegas ao jogarem, notei que os educandos que de início ficaram arredios, passaram a interagir com os grupos que já dominavam o jogo de xadrez e com isso houve um avanço considerável nas aulas de educação física tornando-as mais prazerosas. Esse jogo é uma boa opção para melhorar a memorização, a concentração e o raciocínio lógico dos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem nas mais diversas disciplinas.

Percebi que os alunos que praticam xadrez, como instrumento pedagógico na educação física obtiveram melhor desempenho cognitivo contrastando com os que não praticam, pois, o xadrez estimula várias capacidades no aluno como, por exemplo: criatividade, memória, cálculo, inteligência geral, autoestima, raciocínio lógico, e ainda, ocasiona o aperfeiçoamento global dos estudantes.

Assim, foi uma ótima opção a utilização desse instrumento em minhas aulas, pois o xadrez é uma preciosa ferramenta escolar, uma vez que os conhecimentos adquiridos ao estudar e aplicar as regras do jogo pode ser transferido para o estudo e análise das situações da vida cotidiana e as aulas ficam bem mais prazerosas.

Durante as aulas verifiquei que houve diferenças significativas de desempenho cognitivo no que se refere à prática do xadrez. Notei que a idade dos alunos observados, praticantes ou não, e o tempo de prática para aqueles que dominam o jogo, não tem influência significativa com o desempenho cognitivo dos mesmos.

Assim, é imprescindível proporcionar aos praticantes de xadrez atividades desafiadoras, que sejam compostas por situações-problema, as quais terão que ser solucionadas com criatividade. Esse ambiente pedagógico instável resultará no crescimento

intelectual do aluno, afinal as buscas constantes por novos caminhos, aguçarão a capacidade de imaginação e conseqüentemente tornarão o domínio cognitivo mais aprimorado.

Ao acompanhara trajetória desse projeto, fui observando alguns resultados positivos, juntamente com o instrutor do Xadrez, a equipe pedagógica e professores da Escola. Esses resultados nos indicam que estamos em um caminho produtivo, pois alunos com dificuldades de aprendizagem já vêm se destacando na aprendizagem do jogo e na sua capacidade de análise e resolução de situações problemas, pois, reforçamos de forma mais expressiva, como a concentração e a disciplina, utilizadas no xadrez, ajudam o aluno na hora de solucionar uma questão de raciocínio lógico ou no momento de executar as atividades motoras das aulas de educação física.

Sendo assim, compreendi que podemos avançar muito ainda. Em função disso, nossa proposta é que o trabalho continue sendo implementado na escola por vários anos para que, no futuro, possamos observar maiores resultados e uma melhoria ainda mais significativa nos alunos, principalmente em nível de aprendizagem escolar.

Para Piaget (1978), "O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para resgatar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral." Desta forma o projeto que vem sendo realizado na referida escola tem demonstrado resultados positivos na formação dos educandos. A participação dos referidos está sendo ativa e contribuiu para o desenvolvimento do projeto. Da mesma forma para mim, que acompanhei todo o processo juntamente com a enxadrista Antonia Arlete Alves Pereira.

Até o momento, observou-se nos educandos uma melhora significativa dos aspectos trabalhados pelo jogo, tanto nas aulas do projeto quanto nas aulas regulares.

O envolvimento dos educandos, que a princípio se demonstraram receosos à aprendizagem do jogo, foi um importante fator, pois ao passo que entendiam as regras do jogo e o funcionamento do mesmo, motivavam-se e interessavam-se cada vez mais confirmando, dessa forma, que a opção por trabalhar com o xadrez foi eficaz.

Além do mais, embora não fosse um dos objetivos centrais, percebeu-se uma

evolução na compreensão da leitura de textos, trabalhada por meio das regras escritas do jogo de xadrez. Os educandos dia-a-dia estavam em contato com as regras, utilizando o manual do jogo para consultar caso surgisse alguma dúvida sobre algum movimento das peças ou alguma jogada, no caso do esquecimento de alguma regra. Dessa forma, os educandos leram e interpretaram constantemente, e compreenderam a função social dos textos instrucionais.

Essa experiência foi significativa a todos os envolvidos no processo. Nós particularmente pesquisadores, podemos nos conscientizar de que os jogos e brincadeiras no âmbito escolar vêm para somar, que são importantes ferramentas para alcançar o objetivo primordial de todo o educador que vai além de ensinar conhecimentos, mas também para formar cidadãos proativos, participativos, reflexivos e competentes para viver em sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos inferir que o jogo tem todos os elementos necessários à aprendizagem, pois ele desafia, desequilibra, descentraliza o pensamento e o comportamento. Estimula a reflexão, a criatividade, a cooperação e a reciprocidade. Jogando a criança vai organizando o mundo à sua volta, vivenciando experiências, emoções e sentimentos, descobrindo suas aptidões e possibilidades, construindo e inventando alternativas.

Foi possível observar, por meio dos estudos científicos, que o xadrez apresenta benefícios no cognitivo dos seus praticantes, sobretudo no aumento do raciocínio lógico, concentração e memória, no intuito de desenvolver a tomada de decisões, a concentração em objetivos diários, e a memorização de informações. Portanto, pode-se especular que a prática do xadrez nas aulas de Educação Física se torna importante no processo de ensino-aprendizagem contribuindo para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Desde que foi iniciado o projeto, alguns resultados positivos foram observados, tanto pelo professor do Xadrez como pela equipe pedagógica e professores da Escola. Esses resultados nos indicam que estamos em um caminho produtivo, pois alunos com dificuldades de aprendizagem já vêm se destacando na aprendizagem do jogo e na sua capacidade de análise e resolução de situações problemas. Sendo assim, percebemos que podemos avançar muito ainda.

Em função disso, nossa proposta é que o trabalho continue sendo implementado na escola por vários anos para que, no futuro, possamos observar maiores resultados e uma melhoria ainda mais significativa nos alunos, principalmente em nível de aprendizagem escolar. Sobre os primeiros resultados, destacamos: Mesmo com pouco tempo da implementação do xadrez em sala da aula, podemos inferir atitudes por parte de alguns alunos, em relação à sua participação habitual nas aulas: melhora da autoestima e comportamento; maior interesse pelas atividades; concentração ao resolver as tarefas propostas pelos professores;

Por fim, destacamos algumas aspirações que temos com esse trabalho. Esperamos que novos estudos e novas pesquisas nos enriqueçam ainda mais pra que possamos

melhorar e manter o projeto em nossa escola visando, acima de tudo, o avanço da aprendizagem nas aulas de educação física dos alunos, além de desenvolver um outro olhar para nossos estudantes, principalmente para aqueles classificados como desinteressados, indisciplinados, ou que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Esperamos, também, que os professores incorporem as possibilidades do uso do xadrez em sua prática de forma mais efetiva, relacionando-as com os conteúdos que estão ensinando, de maneira a concretizá-los um pouco mais, para que os alunos desenvolvam melhor suas capacidades cognitivas. Que os nossos alunos participem cada vez mais de eventos e competições levando para si a consciência da capacidade de aprendizagem, desenvolvimento e alegria que podem encontrar ao jogarem xadrez.

Na verdade, o Xadrez é um meio pedagógico a mais que o professor tem à sua disposição. Basta saber explorar todas as maneiras possíveis de utilizá-lo em suas aulas, buscando sempre extrair o conteúdo a partir do jogo.

Nesse sentido é importante que o professor de Educação Física se alie aos demais profissionais da educação, buscando um novo redimensionamento da prática do jogo no contexto escolar e, se necessário, reestruturando os planos de trabalho, deixando-os mais eficientes e porque não, mais atrativos.

Uma das possibilidades que a Educação Física pode valer-se para estimular o Xadrez entre os escolares é o desenvolvimento de projetos integrados às demais disciplinas escolares, a exemplo do Projeto Xadrez na Escola, que além de contribuir para o aprimoramento de competências e habilidades de raciocínio lógico, também auxiliem no processo de aquisição do código linguístico, de conceitos matemáticos, artísticos, geográficos, históricos, dentre outros, sempre instigando a reflexão e o diálogo entre professor e aluno.

É importante, pois, que o profissional ao pensar a inclusão do Xadrez Escolar, não se volte apenas aos alunos que se sobressaem em determinadas disciplinas, mas que busque alternativas que permitam que o aprendizado e a prática do jogo sejam extensivos a todos, principalmente àqueles que apresentam dificuldade ou defasagem de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica – Técnicas e jogos pedagógicos. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. Usos e abusos de estudos de caso. Cadernos de Pesquisa. V.36n. 129. São Paulo, set-dez 2006. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em 21/05/2008.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Poder Executivo. Brasília, DF, 23 dez. 1996.
- CHIZZOTTI, Antonio. Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino em Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.
- DECONTO, Neusa. Educação, Arte e Movimento, PIE-UnB, 2003.
- DIGEST, S. R. Memória em forma: Estratégias de memorização para manter a mente afiada. In: Readers Digest Brasil, 2014, p. 1-56
- DUTRA, A.S.; BORGES, E.P.; SANTOS, M.L. Xadrez: um instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física do Ensino Médio integrado do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) - Campus Timon. Maranhão, Publicado em 2012.
- FADEL, J.G.R.; MATA, V.A. O xadrez como atividade complementar na escola: Uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico. Paraná, publicado em 2008.
- FRANCISCO, Elizabeth K.; GODOY, Miriam A. B. O jogo de xadrez como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com transtorno por déficit de atenção/hiperatividade. Ponta Grossa, 2009. Disponível em:
- FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. 8.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- GADOTTI, Moacir. A questão da educação formal / não formal. Sion, Suíça: Instituto International des Droits de l'enfant – IDE, 2005.
- GAMBOA, Silvio Sanches. Pesquisa em educação: métodos e epistemologia. Chapecó: Abeu, 2007.
- GIL, A. C. Como Elaborar Projeto de Pesquisa. 3 ed. São Paulo: Atlas S/A, 1996.
- GOHN, Maria da Glória. Movimentos sociais e educação. São Paulo: Cortez, 1992.
- _____. Educação não-formal e cultura política: impactos sobre o associativismo do terceiro setor. São Paulo, Cortez, 2005.
- KLEIMAN, Ângela. Oficina de leitura: Teoria e prática. Campinas: Pontes, 1999.
- KLEIMAN, A. B. Introdução: O que é letramento? Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In:

_____ (org.). Os significados do letramento. São Paulo: Mercado de Letras, 2004.

KLEIMAN, Â. B. Introdução: o que é letramento? Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: Ângela B. Kleiman (Org.). Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 2010. p.13- 25. (Coleção Letramento, Educação e Sociedade).

_____. Leitura e interdisciplinaridade: tecendo redes nos projetos da escola. Campinas: Mercado de Letras, 2001.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Editora Atlas, 1992. 4ª ed. p.43 e 44.

MARTINS, F. C., SOUSA, F. A., HAUS, G. S. P., RODRIGUES, S. S., VIEIRA, A. A. A importância de trabalhar o raciocínio lógico nas aulas de matemática. Editora realize, Barra de Santa Rosa, 2015.

_____. Metodologia Científica. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento – Um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1995.

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

RICHARDSON, R.G. (ORG.). Pesquisa social. Métodos e técnica. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

RODRIGUES, Andréia. O Xadrez na Educação Física Escolar. Motrivivência, ano 20, n. 31, p. 182-186. Dez. /2008.

RODRIGUES, Vanessa. Os 10 principais benefícios do xadrez para a saúde, 2016.

ROJO, Roxane. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

_____. Falando ao pé da letra: a constituição da narrativa e do letramento. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

SOARES, Magda B. Alfabetização e letramento. São Paulo: Contexto, 2003.

SOARES, M. I. B. Letramento: um tema em três gêneros. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

_____. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte, MG: CEALE/Autêntica, 1998.

SOUZA-SANTOS, Boaventura de. Os processos da globalização. In: _____ (org.). A globalização e as ciências sociais. São Paulo: Cortez, 2005, p. 25-102.

STREET, B. V. Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

SILVA, Wilson da. Apostila do curso de xadrez básico. Curitiba: Secretaria do Estado da Educação e Federação Paranaense de Xadrez, 2002.

VYGOTSKY, Lev. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VIEIRA, W. Projeciologia: panorama das experiências da consciência fora do corpo humano. 10ª Edição. Foz do Iguaçu: Associação Internacional Editares, 2008.

SOBRE O AUTOR

Antonio Eudes Mota

Mestre em Ciências da Educação. Graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (2004) Licenciatura Plena em Letras pela Faculdade Kurios (2015). Especialização em Língua Portuguesa e Literatura. Pós-Graduado em Alfabetização e Letramento. Especialista em Neuropsicopedagogia. Atualmente é professor da Escola Municipal Dr. Edmilson Barros de Oliveira, Redenção-CE. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa.

ÍNDICE REMISSIVO

A

abordagem 10, 44, 48, 49, 65
agente 9, 58
alfabetismo 40
alunos 2, 8, 9, 10, 11, 16, 21, 22, 23, 24, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 39, 40, 43, 45, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 59, 60, 62, 63, 64
aprendizagem 2, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 19, 21, 23, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 42, 46, 47, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 63
atenção 9, 15, 20, 23, 26, 29, 43, 56, 57, 64

B

brincadeira 14, 15, 16, 17, 18, 28, 57, 60
brincadeiras 15, 16, 17, 18, 19, 28, 61
brincar 10, 14, 15, 16

C

cidadania 34, 45
cognitivo 10, 16, 19, 27, 46, 48, 59, 60, 62
conhecimentos 12, 15, 16, 34, 36, 39, 42, 43, 55, 59, 61
criatividade 9, 19, 20, 23, 27, 29, 56, 57, 59, 62, 65

D

desenvolvimento 8, 9, 10, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 32, 34, 37, 38, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 55, 58, 60, 62, 63, 65

E

educação 8, 9, 11, 13, 14, 19, 21, 25, 27, 28, 30, 33, 35, 36, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 51, 57, 58, 59, 60, 63, 64, 65
Educação Física 9, 10, 14, 27, 28, 29, 30, 43, 45, 48, 57, 62, 63, 64, 65
educacional 8, 9, 16, 25, 26, 34, 37, 38, 41, 46, 48
educador 16, 21, 24, 36, 43, 61
ensino 2, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 21, 23, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 33, 36, 37, 38, 39, 44, 45, 46, 50, 51, 52, 54, 55, 58, 59, 62
ensino-aprendizagem 2, 8, 9, 14, 15, 23, 59, 62
escola 8, 9, 11, 12, 13, 21, 26, 28, 31, 34, 35, 36, 37, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 60, 62, 63, 64, 65
escolar 8, 10, 11, 13, 17, 21, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 51, 55, 58, 59, 60,

61, 62, 63, 65

escrita 11, 12, 16, 39, 40, 41, 42, 43, 58, 65

estratégia 22, 29, 31, 49, 56, 64

estudantes 10, 14, 59, 63

F

ferramenta 8, 9, 10, 19, 24, 38, 47, 54, 59

formação 8, 9, 10, 14, 24, 27, 28, 31, 33, 43, 44, 48, 60, 66

H

habilidades 9, 12, 14, 15, 19, 20, 23, 27, 29, 40, 41, 42, 43, 49, 57, 58, 63

humano 14, 23, 24, 26, 27, 28, 33, 36, 66

I

instrumentalização 49, 58

instrumento 9, 15, 25, 38, 46, 59, 64

intelectual 10, 23, 29, 48, 60

interdisciplinar 10, 19, 33, 37, 48

J

jogo 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 39, 46, 48, 49, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64

jogo de xadrez 9, 10, 11, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 29, 30, 54, 57, 58, 59, 61, 64

jogos 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 40, 43, 56, 57, 61, 64

L

leitura 8, 12, 16, 23, 39, 40, 41, 42, 51, 54, 61, 64

letramento 11, 12, 13, 34, 39, 40, 41, 42, 43, 64, 65

lúdica 8, 9, 15, 26, 29, 46

ludicidade 9, 10, 14, 15, 16, 26, 27, 29, 58, 59

Ludicidade 2, 13, 14

lúdico 8, 9, 16, 22, 23, 25, 26, 29, 45, 58

P

paciência 9, 23, 56, 57

pedagógica 8, 10, 24, 25, 37, 38, 39, 54, 60, 62, 64, 65

pedagógico 9, 10, 11, 14, 15, 16, 23, 25, 26, 45, 48, 51, 59, 63, 64

pensamento 9, 16, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 34, 46, 62

pesquisa 10, 13, 21, 48, 49, 50, 53, 54, 58

pessoa 11, 22, 35, 39, 40, 41
prática 8, 9, 12, 15, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 30,
37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 55, 56, 57, 59, 62, 63, 64, 65
práticas pedagógicas 25
professor 9, 10, 11, 15, 16, 21, 22, 24, 27, 30, 31, 33,
34, 37, 38, 39, 45, 53, 54, 56, 57, 62, 63, 67
projeto 11, 21, 31, 43, 45, 49, 54, 55, 57, 58, 59, 60,
62, 63

R

raciocínio 8, 9, 10, 15, 19, 20, 23, 24, 27, 29, 43, 45,
46, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 65
raciocínio lógico 9, 10, 20, 23, 27, 45, 46, 56, 59, 60,
62, 63, 65
reflexão 9, 19, 38, 44, 58, 62, 63
responsabilidade 5

S

sala de aula 10, 11, 24, 32, 33, 38, 45, 48, 54, 55, 56
sociais 8, 9, 11, 12, 15, 27, 29, 34, 39, 40, 42, 43, 44,
51, 58, 64, 65
social 8, 10, 12, 15, 16, 19, 21, 23, 24, 25, 27, 30, 34,
40, 41, 47, 48, 49, 51, 54, 61, 65, 66
sociedade 10, 12, 15, 24, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 48,
51, 61

T

tabuleiro 20, 21, 22, 25, 27, 28, 32, 46, 54, 55

V

vida 21, 22, 23, 24, 25, 29, 33, 34, 39, 40, 41, 42, 51,
59

X

xadrez 2, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,
27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 39, 45, 46, 47, 48, 54, 55,
56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66

