



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

XADREZ: na escola e na vida

Cassiana R. da Silva¹; Christopher L. GENEROSO², Gilberto L. Generoso³, Marcela C. ROCHA⁴

RESUMO

Apresenta-se neste texto o recorte de um trabalho de extensão realizado com alunos dos 6º ano da Escola Estadual Iracema Rodrigues que objetiva contribuir para o aumento do rendimento escolar, através do ensino e prática do jogo de xadrez com a utilização da informática, desenvolvendo o raciocínio lógico dos alunos, trabalhar a interdisciplinaridade, adquirir conhecimentos de informática e oferecer aos alunos uma atividade extraclasse, favorecendo assim, a melhoria de sua qualidade de vida. O projeto consiste no ensino das regras do xadrez, promoção de partidas entre os alunos e partidas de xadrez *online* (com jogadores mais experientes). Ao final do desenvolvimento do projeto pretende-se fazer a comparação das notas dos alunos participantes do projeto antes e após sua participação, além de fazer uma reflexão sobre possíveis mudanças no seu comportamento, mas mesmo ainda não estando finalizado o projeto, o contato com estes alunos nos permitiu perceber aumento na sua motivação com os estudos e melhora na sua autoestima, além de aumento significativo no seu interesse pelas disciplinas escolares (principalmente Matemática).

Palavras-chave: Ensino de Xadrez; Desempenho escolar; Comportamento.

1. INTRODUÇÃO

Muitos alunos das escolas públicas do município de Machado-MG, mostram baixo rendimento escolar, apresentando notas baixas em várias disciplinas (principalmente Português e Matemática). Além disso, a maioria desses alunos é proveniente de bairros muito carentes, que não oferecem opções de atividades de lazer. Diante disso, o desenvolvimento de um projeto que amplie as opções de atividades para tais alunos, pode ser uma chance de melhoria, não só no rendimento escolar quanto no comportamento.

Nesse sentido, o projeto “Xadrez: na escola e na vida” mostra-se relevante, visto que tem como objetivo promover desenvolvimento cognitivo e pessoal do aluno através do jogo de xadrez e, para tal, parte da premissa de que para jogar xadrez é necessário o aperfeiçoamento de duas

¹ IFSULDEMINAS - cassianarybas@gmail.com

² IFSULDEMINAS - chris.o.generoso@gmail.com

³ IFSULDEMINAS – gibageneroso@yahoo.com.br

⁴ IFSULDEMINAS – marcela.rocha@ifsuldeminas.edu.br



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

características: disciplina e raciocínio lógico.

Educadores relatam o aumento nas notas dos alunos enxadristas, além de considerável melhora em seu comportamento. Em particular, existe uma estreita relação entre o jogo de xadrez e o desenvolvimento do pensamento matemático, conforme defendido por Melegari (2007) que afirma que “o cálculo é uma ferramenta indispensável no xadrez e na matemática, ainda que sozinho não leve a uma solução. Ele deve ser acompanhado de valorações que lhe indiquem o caminho a ser seguido.” (Melegari, 2007, p. 20)

A prática do xadrez tem sido inserida nas escolas tanto por meio de abordagens tradicionais quanto por meio da integração com ferramentas computacionais existentes, principalmente por meio de *softwares* de treinamento e partidas *online* (Direne et al., 2004). A prática de jogos *online* permite o contato com jogadores de todos os níveis, o que constitui uma chance de aprendizado e interação (Netto et al., 2005).

Isso posto, o presente projeto justifica-se em contribuir para melhorar o rendimento escolar, por meio do ensino e prática do jogo de xadrez com a utilização da informática, desenvolvendo o raciocínio lógico dos alunos, trabalhar a interdisciplinaridade, adquirir conhecimentos de informática e oferecer aos alunos uma atividade extraclasse, contribuindo assim, para melhorar sua qualidade de vida.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Inicialmente foi feita a divulgação do projeto na Escola Estadual Iracema Rodrigues e a diretoria da referida escola, sugeriu que o projeto fosse executado com um grupo de alunos (previamente definido) que apresenta muitas dificuldades em Matemática.

Assim iniciou-se a segunda etapa do projeto, que consistiu em ensinar sobre as peças e as regras do jogo, as formas de jogar, além de introduzir pequenas partidas entre eles. Atualmente, os alunos estão sendo levados para o laboratório de informática, onde são realizadas partidas de xadrez online, possibilitando o contato dos alunos com enxadristas mais experientes. Espera-se que nessa etapa os alunos possam desafiar jogadores com nível mais alto, melhorando suas habilidades.

Finalmente, os alunos participantes do projeto serão avaliados em dois quesitos: comportamento e desempenho escolar.



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Atualmente, participam do projeto alunos dos 6º anos do Ensino Fundamental da Escola Estadual Iracema Rodrigues, cada vez mais envolvidos e motivados pelo jogo de xadrez.



Figura 1: Alunos da E. E. Iracema Rodrigues jogando xadrez

Buscou-se estimular, de maneiras variadas, o interesse dos alunos pelo xadrez. Para isso, iniciou-se o contato com o jogo contando a sua história e mostrando seus benefícios em âmbito escolar e em outros lugares.

Foram ensinadas todas as regras e toda semana é apresentado um vídeo ou alguma curiosidade sobre o jogo, além de um tempo dedicado a prática do jogo.

Levando-se em conta que um tabuleiro de xadrez não é acessível a todos os alunos, por questões financeiras, promoveu-se a confecção de tabuleiros de xadrez caseiro, que foram confeccionados por cada um dos alunos como forma de prática e aprendizado.

A confecção dos tabuleiros – que foi feita utilizando papelão, tampinhas etc – serviu de motivação para os alunos praticarem o jogo, conhecendo mais as peças e o tabuleiro e podem utilizá-lo depois, para treinamento e diversão. O intuito desta tarefa foi permitir que eles tenham a possibilidade de jogar em suas casas, e não somente na escola.

Iniciaram-se as partidas de xadrez online E, nas próximas semanas, utilizaremos o laboratório de informática da escola, a fim de introduzir o xadrez também no meio tecnológico, realizando assim a inclusão digital e promovendo o contato com enxadristas mais experientes.

5. CONCLUSÕES



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

A execução do projeto, até o presente momento, nos permitiu concluir que o aprendizado do xadrez no ambiente escolar pode motivar os alunos, aumentando seu interesse nas disciplinas (principalmente em Matemática).

AGRADECIMENTOS

Ao IFSULDEMINAS pela concessão de bolsa de extensão e custeio do projeto.

REFERÊNCIAS

DIRENE, A.; BONA, L.C.E.; SILVA, F.; SANTOS, G.; GUEDES, A.L.P.; CASTILHO, M.A.; SUNYE, M.S.; HARTMANN, C.M. ; ANDRADE NETO, P.R.; MELLO, S. **Conceitos e Ferramentas de Apoio ao Ensino de Xadrez nas Escolas Brasileiras**. X Workshop sobre Informática na Escola. Salvador: Sociedade Brasileira de Computação, 2004.

MELEGARI, E. M. P. P. **O jogo de xadrez no ensino formal**: Estudo do projeto Xadrez nas Escolas. Trabalho de conclusão de curso - Licenciatura em Matemática, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

MAGALHÃES NETTO, J. F., TAVARES, O. L., MENEZES, C. S. Xadrez, do real ao virtual. **Renote**, v. 3, n. 2, 2005. Disponível em <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13960/7861>>. Acesso em set. 2017.