



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ARAGUAÍNA  
CURSO DE LICENCIATURA EM MATEMÁTICA

**LORENA SILVA COSTA**

**O XADREZ NA COMUNIDADE DO SETOR SUL DE ARAGUAÍNA**

Araguaína-To  
2020

**LORENA SILVA COSTA**

**O XADREZ NA COMUNIDADE DO SETOR SUL DE ARAGUAÍNA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Tocantins, como requisito parcial para a obtenção de título de Licenciado em Matemática.

Orientador: Prof. Msc. André Luiz Ortiz da Silva

Araguaína-To  
2020

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do**  
**Tocantins**

---

C837x Costa , Lorena Silva Costa .  
O xadrez na comunidade do setor sul de Araguaína . / Lorena  
Silva Costa Costa . – Araguaína, TO, 2020.  
25 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do  
Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína - Curso de  
Matemática, 2020.

Orientador: André Luiz Ortiz da Silva

1. História do xadrez. 2. Xadrez na sala de aula . 3.  
Desenvolvimento da pesquisa . 4. Resultados. I. Título

**CDD 510**

---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de  
qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde  
que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime  
estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica  
da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

**LORENA SILVA COSTA**

**O XADREZ NA COMUNIDADE DO SETOR SUL DE ARAGUAÍNA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Tocantins, como requisito parcial para a obtenção de título de Licenciado em Matemática.

Aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof. Msc. André Luiz Ortiz da Silva (Orientador)



---

Prof. Dr. Deive Barbosa Alves



---

Prof. Dr. Douglas Silva Fonseca

## **AGRADECIMENTOS**

Ao final dessa jornada, tenho muitos motivos para agradecer a Deus. Agradecer pelas graças alcançadas e todas as batalhas vencidas no decorrer desses quatro anos, pela força que me foi concedida todos os dias, assim como saúde e a proteção divina.

Agradeço a toda a minha família, por todo o apoio, ombro amigo e paciência ao longo desses quatro anos. Em especial a minha mãe Helena, que sempre esteve ao meu lado, que estava sempre disposta a me ajudar, que me apoiou e segurou minha mão todas as vezes que precisei, nos momentos de angústia e aflição estava ali ao meu lado me acalmando e dizendo que tudo daria certo, e realmente como sempre ela estava certa, ao final tudo deu certo.

Assim, como minha mãe, minhas irmãs merecem toda a minha gratidão. Obrigada Lorhanna, Laís e Maria Luiza, por todo apoio, por tudo que fizeram para me ajudar, por todas as vezes que cuidaram do meu filho para que eu pudesse ir para a faculdade, e também para fazer os trabalhos que ali foram propostos. Obrigada por tudo, essa vitória também é de vocês.

Gratidão ao meu filho, graças a ti eu continuei lutando todos os dias para que em um futuro muito próximo, eu possa te proporcionar uma vida melhor. O seu sorriso é minha fonte de inspiração, é de onde surge toda a minha força e vontade para continuar a lutar.

Agradeço também ao meu esposo Antônio José, que da sua maneira me apoiou para continuar a perseguir meu sonho, pelas vezes que me buscou na faculdade tarde da noite, mesmo cansado depois de um dia longo de trabalho, obrigada por sempre está ali ao meu lado.

O meu muito obrigada também aos profissionais da UFT, todo o corpo docente em especial ao meu orientador, que se propôs a me ajudar com tanta dedicação, obrigada por toda ajuda neste momento.

*“Ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar possibilidades para sua própria produção ou a sua construção.”*

Paulo Freire (1981).

## RESUMO

Neste trabalho pretende-se responder a seguinte pergunta diretriz: como inserir o xadrez em uma comunidade do setor sul? Desta forma foi realizada uma pesquisa de campo na cidade de Araguaína no estado do Tocantins, com um grupo de crianças da comunidade do bairro Setor Sul, no qual foi observado a evolução de cada criança com a prática do xadrez, com o auxílio de materiais teóricos e concreto para aplicação do jogo. Esse projeto foi desenvolvido tendo como objetivo principal explorar esse recurso pedagógico, auxiliando e estimulando o aprendizado com os benefícios que o xadrez possibilita. É relevante dizer que se visa pesquisar e levar a essas crianças um novo conhecimento que tem sua relação com a construção de uma série de benefícios intelectuais, tais como memorização, concentração e raciocínio lógico, onde em si é algo que pode superar muitas dificuldades encontradas em relação ao ensino aprendizagem dos alunos em conteúdos matemáticos. Diante da situação que a população mundial está vivendo em relação ao vírus do Covid 19, em que uma parcela dos estudantes ficaram sem o acesso presencial as escola, tive a ideia de trazer esse projeto as essas crianças da minha comunidade como forma de ajudá-las a terem um conhecimento a mais nesse período de tantas perdas em geral. Como resultado de pesquisa, o xadrez foi uma grande ferramenta pedagógica que possibilitou alcançar os objetivos proposto no trabalho, estimulando o interesse das crianças no projeto e construção do conhecimento e aprendizagem do xadrez.

**Palavras-chave:** Xadrez. Jogo. Matemática.

## **ABSTRACT**

In this work we intend to answer the following guiding question: how to insert chess in a community in the southern sector? Thus, a field research was carried out in the city of Araguaia in the state of Tocantins, with a group of children from the community of the South Sector neighborhood, in which the evolution of each child with the practice of chess was observed, with the help of theoretical materials and concrete for application of the game. This project was developed with the main objective of exploring this pedagogical resource, helping and stimulating learning with the benefits that chess allows. It is relevant to say that if it aims to research and bring to these children a new knowledge that has its relationship with the construction of a series of intellectual benefits, such as memorization, concentration and logical reasoning, where in itself it is something that can overcome many difficulties encountered in relation to teaching students' learning in mathematical content. In view of the situation that the world population is experiencing in relation to the Coved 19 virus, in which a portion of the students were left without face-to-face access to schools, I had the idea of bringing this project to these children in my community as a way to help them to have more knowledge in this period of so many losses in general. As a result of research, chess was a great pedagogical tool that made it possible to achieve the objectives proposed in the work, stimulating children's interest in the design and construction of knowledge and learning about chess.

**Keywords:** Chess. Game. Math.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	9
2. BREVE HISTORICO DO XADREZ E SUAS INFLUÊNCIAS .....	12
2.1 A IMPORTÂNCIA DO XADREZ EM SALA DE AULA .....	13
3. A PESQUISA DE CAMPO E OS RESULTADOS .....	18
3.1 ETAPAS DO PROJETO: .....	19
3.1.1 Apresentação do Projeto.....	19
3.1.2 Desenvolvimento do Projeto.....	19
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	23
REFERÊNCIAS .....	24

## 1. INTRODUÇÃO

O interesse pelo tema desta pesquisa em questão surgiu durante um minicurso ofertado na Semana Acadêmica de Matemática no ano de 2019, na Universidade Federal do Tocantins, que foi mediado pelo professor Douglas Silva Fonseca, nos trazendo informações a respeito da história do xadrez, importância, e regras do jogo. Não me interessava muito por esse tipo de jogo, mas após ter esse conhecimento e saber o quanto ele pode ajudar a superar dificuldades no aprender, isso me inspirou a pesquisar mais a fundo e levar esse conhecimento a outras pessoas. Então decidi estudar e aprender a jogar xadrez, com o intuito de trabalhar com esse jogo em meu Trabalho de Conclusão de Curso. De modo geral meu trabalho é levar o conhecimento do xadrez as crianças do meu bairro, com o objetivo de explorar esse recurso pedagógico, auxiliando e estimulando o aprendizado com os benefícios que o xadrez possibilita.

A ideia inicial para o projeto era aplicar o xadrez para alguns alunos de um colégio estadual da cidade de Araguaína, mas por decorrência ao afastamento dos alunos do ambiente presencial escolar, infelizmente isso não veio ocorrer e o projeto teve que seguir outros rumos. As primeiras orientações dessa pesquisa foram a mim trazidas pelo professor Douglas, pois inicialmente foi o meu orientador, e planejamos juntos o princípio do projeto. Mas ao decorrer desse momento de pandemia eu não consegui prosseguir com as orientações, e em decorrência a isso segui o trabalho com o apoio do professor André. Ou seja, tive a contribuição de dois grandes profissionais que ao longo dessa jornada de pesquisa me auxiliaram de maneira grandiosa e enriquecedora ao projeto.

Nesse ano de 2020, a população mundial está vivendo uma séria crise sanitária que atingiu a todos sem distinção. Todo esse caos trouxe grandes consequências para a educação, pois várias pessoas ficaram sem acesso presencial as unidades escolares, onde o único meio desenvolvido pelas escolas de levar aos alunos o conteúdo programado foi a entrega de atividades remotas. Diante dessa situação percebi que grande parte das crianças do meu bairro passavam o dia brincando na rua, e ao ver isso percebi que algo poderia ser feito, e que eu poderia aplicar o meu projeto de xadrez com a participação daquelas crianças.

Grande é a preocupação dos professores em encontrar estratégias que tragam aos alunos um melhoramento em relação a aprendizagem, para isso o jogo de xadrez

é uma ferramenta pedagógica, que pode influenciar o desenvolvimento intelectual e social do aluno. De acordo com os PCN:

Para tanto, é necessário que, no processo de ensino e aprendizagem, sejam exploradas: a aprendizagem de metodologias capazes de priorizar a construção de estratégias de verificação e comprovação de hipóteses na construção do conhecimento, a construção de argumentação capaz de controlar os resultados desse processo, o desenvolvimento do espírito crítico capaz de favorecer a criatividade, a compreensão dos limites e alcances lógicos das explicações propostas. Além disso, é necessário ter em conta uma dinâmica de ensino que favoreça não só o descobrimento das potencialidades do trabalho individual, mas também, e sobretudo, do trabalho coletivo. Isso implica o estímulo à autonomia do sujeito, desenvolvendo o sentimento de segurança em relação às suas próprias capacidades, interagindo de modo orgânico e integrado num trabalho de equipe e, portanto, sendo capaz de atuar em níveis de interlocução mais complexos e diferenciados. (BRASIL,1997, p.28)

Vivenciei dificuldades por parte dos alunos em sala de aula, durante um projeto que participei chamado Residência Pedagógica, e entendi o quanto é necessário levar algo diferente aos alunos da rede. Foi onde percebi o quanto eles sentem a falta de uma aula diferenciada, e que tragam um melhor significado a eles. É importante que o professor na posição de mediador proponha soluções que facilitem a aprendizagem dos alunos, e tornem o que está sendo discutido em sala mais interessante para eles.

A matemática como ciência exata, requer bastante atenção e concentração, e o xadrez trabalha muito esses tipos de requisitos, facilitando assim muito o trabalho do professor em alcança maior desempenho por parte dos alunos. Por ser uma disciplina tão temida por muitos, a matemática está presente em si no xadrez, ter o auxílio do xadrez como um agente pedagógico é muito importante, pois possibilita aos alunos terem um significado melhor de seus conteúdos, onde o aprender se tornaria mais divertido. É importante que as escolas adotem esse tipo de abordagem com os alunos, pois é algo que pode permitir o alcance dos objetivos educacionais que se espera atingir nas unidades escolares. Nesse sentido o professor possui um leque de oportunidades de desenvolver métodos didático- pedagógico utilizando o jogo de xadrez, assim transformando as aulas de matemáticas que são caracterizadas pelos alunos como enfadonhas e tradicionalista, se tornando mais atrativa, harmoniosa e dinâmica. Assim, neste trabalho pretende-se responder a seguinte pergunta diretriz: como inserir o xadrez em uma comunidade do setor sul?

Afim de responder à questão acima, realizamos uma pesquisa de campo e organizamos este trabalho da seguinte forma:

O segundo capítulo traz um breve histórico do jogo de xadrez, suas influências, avanços durante o tempo e os benefícios que esse jogo tão poderoso permite as pessoas.

O terceiro capítulo fala a respeito do desenvolvimento do projeto, os encontros em questão, o modo em que foi passado o ensinamento do jogo de xadrez, as dificuldades encontradas, e os resultados alcançados.

## 2. BREVE HISTORICO DO XADREZ E SUAS INFLUÊNCIAS

Há várias especulações associadas a história do xadrez: para alguns historiadores o xadrez foi criado na Índia por um Brâmane, que apresentou ao seu rei Rajá Balhait que se encontrava em uma grande depressão após a morte de seu filho. O reino de Rajá estava passando por uma grande crise, pois o rei não estava conseguindo superar a ausência de seu filho, e com isso perdeu o interesse em relação a administração seu reino. Brâmane afirmou a Rajá que aquele jogo iria ajudá-lo a findar o sofrimento que ele havia passando. E realmente foi o que aconteceu, Rajá curou-se da depressão, e conseguiu reerguer seu reino. No entanto essa é só uma das histórias que são contadas em relação ao xadrez, e nunca houve um consenso para definir a sua origem, o que não possui uma afirmação concreta para devidos fins. (SÓ XADREZ, 2013).

O xadrez tem influências no mundo inteiro, sendo chamado de “Rei dos Jogos”. O jogo de xadrez teve grande crescimento no decorrer dos tempos, então foi necessário haver uma instituição que tratasse de questões relacionadas ao mesmo. Em Paris, na França, no ano de 1924, foi criado a Federação Internacional do Xadrez (FIDE), a qual organizava as competições de xadrez a nível internacional. No Brasil também foi criado no mesmo ano, a Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), onde ela era filiada a (FIDE), tinha os mesmos objetivos de organizar disputas de xadrez, mas em território brasileiro. (LEITÃO, 2020a).

Ao longo do tempo várias pessoas foram se interessando pelo xadrez, e, grandes jogadores surgiram. Uma grande influência do xadrez feminino, foi a enxadrista Judit Polgár dona de um potencial muito forte, que teve grande força no meio enxadrístico. László Polgár era o pai de Judit, e sempre influenciou suas três filhas a jogar xadrez, só que sua maior atenção era nas duas filhas mais velhas, Susan e Sofia, deixando um pouco de lado dos treinamentos Judit. Isso aconteceu até perceberem que a aptidão pelo xadrez estava na filha mais nova Judit. Seu talento era notável e chamava muito a atenção das pessoas que conheciam suas jogadas, sua inteligência e capacidade de fazer grandes jogadas lhe proporcionou grandes vitórias, como a que ocorreu no ano de 1991, onde Judit foi campeã do Campeonato Húngaro de Xadrez, que com apenas 15 anos de idade superou o recorde de Bobby Fischer. Judit Polgár colecionou várias vitórias com grandes jogares, como Boris Spassky, Anatoly Karpov, Viswanathan Anani, entre outros. (LEITÃO, 2020b).

O xadrez possui seu espaço na história, e sua influência se estendeu por todo o mundo em campeonatos, disputas, e também no meio escolar. Vários países adotam o xadrez nas escolas, Cuba, por exemplo, adota o xadrez como uma disciplina essencial, e oferece aos professores pós-graduação em xadrez. Já no Brasil não é algo muito forte, são poucas as escolas que adotam o jogo como estratégia para desenvolver habilidades no ensino aprendizagem, principalmente na rede pública, quando ocorre são professores de educação física que o utilizam como recreação.

## **2.1 A IMPORTÂNCIA DO XADREZ EM SALA DE AULA**

Vários são as habilidades que o xadrez traz a quem exerce a sua prática, tais como: a concentração, criatividade, raciocínio lógico, pensamento analítico e autonomia, que são características comuns dos jogadores. O xadrez é um jogo que tem o poder de desenvolver positivamente o cérebro humano, fortalecendo as características intelectuais de uma pessoa. Nesse sentido percebemos a importância de adotar esse jogo nas salas de aulas, pois com os benefícios que os alunos podem adquirir, fica mais fácil a aprendizagem, e com isso se tornando um forte aliado do professor. Segundo Paim:

Um dos principais objetivos do xadrez na escola é de colaborar para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem da matemática. O xadrez propicia uma "luta de ideias" que instiga a prática mental dos sujeitos, além de lhes propor uma disciplina atrativa, aumentando a capacidade dos alunos em realizar cálculos, em raciocinar e em concentrar-se. (PAIM, 2010, p.15).

O xadrez é um esporte que possui o poder de transformar o meio ao seu redor, além de proporcionar todos esses benefícios citados acima, o jogo contribui com o social e desenvolvimento cooperativo dos alunos. Diz Neves:

Assim, percebe-se que ele proporciona uma aprendizagem prazerosa, na qual a criança experimenta de forma lúdica-cognitiva representações, promovendo uma base em sua vida psíquica e social. Merece destaque também a capacidade que o jogo de xadrez tem em promover o desenvolvimento cooperativo, apesar de ser uma atividade individual. (NEVES, 2017, p.59)

Os benefícios do xadrez não se envolvem só em meio a aprendizagem educacional, mas nas atitudes sociais, como na comunicativo, e no relacionamento

com outras pessoas. Portanto, é verídico que com o xadrez introduzido dentro das salas de aula, possibilita a formação de indivíduos ativos no processo de aprendizagem, e no meio de convivência com seus colegas de turma. A postura de um professor criativo e ousado são atitudes fundamentais para estímulo dos alunos, recorrer a atividades lúdicas e favoráveis a educação. Uma metodologia pensada em trazer o prazer em aprender, e essencial para o engajamento da turma nas atividades escolares, assim tornando-os capazes de enfrentar desafios, os ajudando a ter mais confiança em si próprio. Segundo Almeida:

O professor deve ser criativo. O que o determina criativo é sua postura em sala, ser flexível, saber motivar seus alunos, ter iniciativa, autovalorização, conhecimento específico de sua área, ser inovador, ousado, pesquisador e ter compromisso com sua profissão. O professor deveria ser comprometido com o desenvolvimento da criatividade de seus alunos, construir uma relação positiva com eles, estimular o questionamento em sala de aula, interagir com eles fora da sala de aula, compartilhar e apresentar, além do conteúdo, informações significativas, propor projetos. (ALMEIDA, 2010, p. 17)

Os caminhos a serem seguidos para ajudar a desenvolver facilidade na transferência do saber, está no esforço de um professor em desenvolver medidas que revolucionam, e lhe ajude de forma intensa na aprendizagem de seus alunos. Sobre isso, Almeida diz:

Para isso, é necessário que, nas escolas, os professores usem toda a sua criatividade, que aprendam a trabalhar coletivamente, a relacionasse bem com os colegas e alunos, a ser reflexível e inovadores para cumprir as exigências da sociedade contemporânea. (ALMEIDA, 2010, pág. 16)

O professor, por sua vez, tem que se manter bem preparado para implantar esse jogo em sala de aula, auxiliando seus alunos de maneira certa, para que não haja dúvidas, e nem desmotivação dos mesmos. De início o professor terá o papel importante de ensinar todas as regras e movimentos do jogo, os informando a importância de cada peça, e principalmente o quanto o xadrez pode ser importante para suas vidas em todos os aspectos.

Essa construção de saberes que o professor terá que desenvolver, que vem ao longo da história até a prática do jogo em si, é fundamental para maior interesse dos alunos pelo jogo. O xadrez é caracterizado como um jogo bastante difícil, e que exige muito da atenção de seus jogadores.

Por esse motivo, vários professores não se dispõem em tê-lo em sala, pois acreditam que trabalhar com esse jogo com mais de quarenta alunos pode se tornar algo enfadonho e exaustivo. Sabemos que essa situação não é nada fácil, mas com o desenvolver de um bom planejamento do professor, isso pode se tornar algo bem mais agradável. Portanto o posicionamento ativo de um professor pode fazer toda a diferença na relação do ensino-aprendizagem. Por consequência, segundo Nascimento:

Considera que a utilização do jogo pode favorecer o desenvolvimento de competências e habilidades, assim como pode contribuir para a construção do conhecimento matemático uma vez que traz consigo características como raciocínio lógico, estratégias, concentração, as quais estão intimamente relacionadas com os aspectos cognitivo do ser humano. O ensino baseado na construção de competências e no desenvolvimento de habilidades tende a contribuir mais significativamente para a formação de um cidadão crítico e reflexivo e, dessa forma, desenvolvendo condições de compreender o mundo que o cerca não de forma passiva, mas fazendo inferências e participando ativamente da constituição da sociedade em que vive. (NASCIMENTO, 2011, p.13)

Nos últimos tempos tem se evidenciado muito os estudos a respeito do uso de jogos em sala de aulas como método de ensino aprendizagem, o que é de suma importância, porém a aplicação é uma realidade completamente diferente no âmbito nacional. A falta de conhecimento dos jogos, por parte dos profissionais da educação, cria uma resistência, pois muitos consideram apenas como uma brincadeira, o que fica mais evidente na área da matemática como afirma Smole (2008, p.10),

[...] o sistema de modo geral oferece resistência a esse recurso devido a uma crença bastante difundida na sociedade de que a matemática constitui-se em uma disciplina séria, enquanto a utilização de jogos supõe introduzir nas aulas dessa disciplina um componente divertido que comprometeria tal seriedade.

Entretanto, é sabido que os jogos despertam nos estudantes a ludicidade, assim como também transmitem a eles uma leveza. Uma aula mais descontraída tem como consequência um aprendizado maior, e os jogos são ferramentas primordiais para tal fato ocorrer. Por meio deles as crianças e adolescentes aprendem sobre respeito, regras, além de ajudar a solucionar problemas. Trazido isso para o papel da educação que é “Formar Cidadãos”, os jogos são fortes aliados aos educadores, o que possibilita o alcance desse objetivo com uma maior facilidade, como fica evidente nos PCN:

Além de ser um objeto sócio-cultural em que a matemática está presente, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um “fazer sem obrigação externa e imposta”, embora demande exigências, normas e controle (BRASIL, 1997, p.48)

A cada característica que se implica ao xadrez, há aspectos educacionais e de formação do caráter. O Centro de Excelência do Xadrez (CEX), oferece um material que traz essa conexão no quadro a seguir:

**QUADRO 1: O Xadrez e os seus benefícios.**

<b>Características do xadrez</b>	<b>Implicações nos aspectos educacionais e de formação do caráter</b>
Fica-se concentrado e imóvel na cadeira.	O desenvolvimento do autocontrole psicofísico.
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo.	Avaliação da estrutura do problema e a distribuição do tempo disponível.
Movimentar peças após exaustiva análise de lances.	Desenvolvimento da capacidade de pensar com abrangência e profundidade.
Após encontrar um lance, procurar outro melhor.	Tenacidade e empenho no progresso contínuo.
Partindo de uma posição a princípio igual, direcionar para uma conclusão brilhante (combinação).	Criatividade e imaginação.
O resultado indica quem tinha o melhor plano.	Respeito à opinião do interlocutor.
Dentre as várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa.	Estímulo à tomada de decisões com autonomia.
Um movimento deve ser consequência lógica do anterior e deve apresentar o seguinte.	Exercício do pensamento lógico, auto consistência e fluidez de raciocínio.

**Fonte:** Centro de Experiência de Xadrez (2020)

Diante dessas perspectivas compreende-se que o xadrez é algo inovador, é que permite por meio dele alcançar um grande diferencial no meio escolar. Para que essa inovação seja concretizada existem condições que sujeita-se essa mudança. Almeida diz:

O professor tem um papel importantíssimo nesse processo de mudança, mas sabemos que não depende exclusivamente dele, há uma dimensão bem maior, como implicações políticas, poder, valores, entre outros, que vai além do âmbito individual. A prática pedagógica do professor não se limita ao que acontece na escola, o professor convive com seus pares, comunica-se com os seus alunos, e com os pais. A cultura, dinâmica, sua relação com o mundo do trabalho influenciam a maneira como ele constrói o sentido de mudança. (ALMEIDA, 2010, p.17)

Fala-se muito como os professores devem ser inovadores, no entanto antes de pregarmos esta fala com tanto fervor, não devemos nos esquecer todo o contexto no qual a educação estar inserida principalmente no Brasil. Sabemos que existe a superlotação das salas de aulas, a falta de recursos e até mesmo a falta de interesse por partes dos estudantes, diante disso temos um cenário nada propício para a aprendizagem, contudo como afirmado anteriormente o xadrez é uma ferramenta que pode justamente fazer com que esse cenário mude.

### 3. A PESQUISA DE CAMPO E OS RESULTADOS

O xadrez tem sua importância na aprendizagem, pois trabalha a capacidade do aluno a ter resultados positivos em relação a suas habilidades. A criatividade, memorização e raciocínio lógico são benefícios que o jogo traz a quem joga, com isso é importante ter uma grande atenção a essa ferramenta, pois contribui diretamente para o ensino e aprendizagem da Matemática. Nesse sentido me veio a ideia de apresentar e ensinar esse jogo a um grupo de seis crianças de idade entre oito a dez anos da comunidade do bairro que eu moro. Devido a pandemia do Corona vírus pude notar que as crianças do meu bairro ficaram sem acesso presencial as unidades escolares, e com isso passavam o dia brincando na rua, em vez de estarem estudando. Dando-me conta desse cenário resolvi convidar um grupo de crianças que se interessaram em estar aprendendo sobre o xadrez, conversei com os pais de cada criança e todos aceitaram o meu projeto. A pesquisa foi realizada em duas etapas, sendo a primeira teórica e a segunda foi reservada para a prática do jogo pelos alunos.

Com base nessas informações a metodologia pensada em apresentar as crianças da comunidade, tem como pauta dos encontros o funcionamento o jogo de xadrez, suas relações com a matemática e a importância que em si traz para as pessoas que o jogam. Os encontros foram marcados duas vezes na semana, tendo o início desses encontros no mês de outubro, onde essas reuniões foram realizadas nos horários de 13:00 horas às 15:00 horas da tarde em uma sala reservada da minha residência. Será levado a eles alguns vídeos, filmes e depoimentos para que então tivessem um conhecimento em si do jogo em questão, tratando da história, a importância pedagógica do xadrez e as relações que esse jogo tem com os conteúdos matemáticos. O tabuleiro e as peças como parte principal do jogo foram apresentados discutindo todas as informações necessárias que se influencia nas jogadas e regras. Todos os materiais dos jogos foram comprados por mim, para que com isso as crianças treinaram e aprenderam a jogar o xadrez nos horários de encontro, resultando na aprendizagem que se tornem algo que influencie na inteligência e desempenho desses alunos de acordo com o currículo pedagógico.

### **3.1 ETAPAS DO PROJETO:**

#### **3.1.1 Apresentação do Projeto**

O primeiro passo foi combinar com os pais das crianças os horários das aulas de xadrez e local para a execução das mesmas, para que tudo fosse feito com muito cuidado em relação a prevenção do Corona vírus. De início a nossa primeira aula aconteceu dia 06 de outubro de 2020, onde apresentei as crianças um material na televisão para explicar alguns aspectos sobre o xadrez. Apresentei cada peça e o tabuleiro do jogo, história do xadrez, mitos, e em si a sua grande importância para o desenvolvimento cognitivo das pessoas com o seu uso.

Nossos encontros se realizaram duas vezes na semana, e para concluir essas primeiras explicações a eles, levei duas aulas para finalizar. Durante as explicações percebi o envolvimento das crianças, todos atentos e curiosos no que estavam aprendendo, fazendo perguntas e especulações. Reservei a aula do dia 8 de outubro para levar a eles um filme chamado Rainha do Katwe, que relata a história de uma jogadora de xadrez negra e pobre que transformou sua vida com o jogo. A real intenção de levar esse filme para conhecimento das crianças, foi para que as elas notassem que o xadrez não é um jogo só para pessoas ricas, inteligentes ou brancas, mas que todos podem ter a mesmas oportunidades independentemente de qualquer aspecto. Nascimento afirma que “É considerado um jogo difícil e que apenas os inteligentes têm condições cognitivas de aprender. Essa é uma crítica que alguns fazem sobre a presença do xadrez nas aulas de matemática, que consideramos inadequadas”. (NASCIMENTO, 2011, p.19).

#### **3.1.2 Desenvolvimento do Projeto**

O dia 13, a aula foi destinada a apresentação do material concreto do jogo aos alunos, as regras e condições que influênciam, a importância de cada movimento das peças no tabuleiro e principalmente a concentração que um jogador tem que ter para conseguir chegar ao seu alvo. Utilizei um slide na televisão para explicação, feito o slide por mim mesma, para que melhor fosse o entendimento dos alunos, e que em si

eles se familiarizassem com o jogo. Dividi a turma em duplas e entreguei a cada uma um tabuleiro e peças para dar início na parte prática, onde traçamos o ponto crucial da pesquisa. No total foi formado três duplas, onde fui auxiliando cada uma quanto surgia alguma dúvida, os ajudando a lembrar o movimento de uma peça ou a função. Ao decorrer de todo o processo vi que eles já estavam não só tratando o que estava sendo passado como uma atividade de aprendizado a eles, mas também como uma diversão e um momento de relaxamento, e atrelado a isso o interesse e vontade de jogar, aprender sobre o xadrez foi se tornando algo cada vez mais importantes e natural.

O mais importante foi ver toda a dedicação das crianças em aprender, pois para alguns aquilo era algo novo, onde nunca tiveram acesso e conhecimento daquilo. As dificuldades das crianças em aprender e memorizar cada regra e movimento das peças veio, mas todos se dedicaram a fundo, e vi que os meus objetivos se concretizaram ao longo de cada encontro com a evolução de cada um.

**Figura 1:** Alunos jogando durante o projeto.



Fonte: Costa (2020)

Nossos encontros se realizaram durante todo o mês de outubro de 2020, onde se totalizaram em oito encontros, e todos esses encontros a partir da segunda semana foram voltados para a parte prática, já que na primeira semana foi passado a eles apenas explicações sobre o tema em questões e filme. Em todas reuniões se teve a preocupação e o cuidado com a prevenção contra o Corona vírus, as crianças sempre usando máscaras e utilizando álcool em gel nas mãos e distanciamento, tendo todo

esse cuidado para a proteção de todos. Devido a situação que as pessoas se encontravam em relação a doença, não foi possível estender o projeto por mais tempo, pois os pais não se sentiam seguros em relação a exposição dos filhos nas aulas de xadrez por temor ao contágio do vírus, o que foi algo compreensível.

O último encontro se realizou no dia 26, no qual foi realizado uma espécie de campeonato de xadrez com as duplas, e como premiação seria entregue ao vencedor uma medalha. Durante a competição os alunos ficaram muito atentos a cada jogada e se empenharam muito para ser o ganhador da competição, todos bem atentos e focados nos seus objetivos. Surgia alguns erros nas jogadas, as vezes trocavam o movimento das peças, mas fiquei a disposição para ajudá-los em suas dificuldades.

De modo geral, a competição teve por volta de duas horas de duração, mas em si os alunos não conseguiram atingir o objetivo proposto, ou seja, efetuar o xeque mate e finalizar o jogo, de todo o modo o objetivo da pesquisa foi desenvolvido e os pontos positivos foram alcançados. O ponto principal era tratar e despertar o interesse dessas crianças pelo jogo de xadrez, pois é um meio de evolução intelectual do ser humano, e traz um conjunto de fatores que favorece a construção do saber e meio social. Foi entregue a cada criança uma medalha como forma de agradecimento, motivação e inspiração para os seus propósitos de vida nesse momento árduo em que as pessoas estão vivenciando.

**Figura 2:** Aluno analisando a próxima jogada.



**Fonte:** Costa (2020)

Os objetivos do projeto foram alcançados, pois houve um despertar do interesse dos alunos por parte do xadrez, eu pude notar que a maioria dessas crianças deram

continuidade em está a jogar o xadrez. Os pais me relataram que seus filhos pediram para que eles comprassem o tabuleiro e as peças de xadrez para jogarem, ao invés de estarem brincando na rua, a maioria dessas crianças iam se divertir jogando em seus tempos livres.

O xadrez, como um jogo lúdico e recreativo, instigou a atenção das crianças ao projeto, e os pontos positivos foram destacados. Mesmo com toda dificuldade encontrada pelas crianças em aprender a jogar, todos mantiveram o foco no trabalho.

De modo geral, o objetivo mais importante da pesquisa era levar a importância da implantação do xadrez para a vida dessas crianças, como meio de ajuda e desenvolvimento cógico dos mesmos. Ainda que precisem de muita prática para se tornarem grandes jogadores, é verídico dizer que a influência pelo jogo foi plantada e acredito que irão levar essa experiência com eles.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo de uma reflexão sobre a importância de haver algo diferenciado e mais dinâmico nas aulas, pode-se notar a real importância do xadrez no âmbito educacional. Desta forma, o objetivo desta pesquisa foi levar o conhecimento do xadrez a um grupo de crianças da comunidade do Setor Sul e implantar esse jogo em seus cotidianos.

Uma das partes mais importantes deste projeto foi observar o quanto as crianças tinham a necessidade de aprender algo novo, pois para alguns o xadrez era um jogo desconhecido, e que antes do projeto não tiveram nenhum tipo de contato com o mesmo. Algo muito preocupante, pois um jogo que proporciona um diferencial importante na vida do ser humano, não pode ser deixado para trás.

Exercer a prática do xadrez nas escolas e principalmente na vida será algo crucial para edificar um ser humano mais diligente e eficaz, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento da aprendizagem. De acordo com os PCN:

O conceito de aprendizagem significativa, central na perspectiva construtivista, implica, necessariamente, o trabalho simbólico de “significar” a parcela da realidade que se conhece. As aprendizagens que os alunos realizam na escola serão significativas à medida que conseguirem estabelecer relações substantivas e não-arbitrárias entre os conteúdos escolares e os conhecimentos previamente construídos por eles, num processo de articulação de novos significados. (BRASIL, 1997, p.38)

Tendo em vista os aspectos observados, pode se concluir que os resultados da pesquisa foram alcançados, onde de modo geral o que foi programado foi realizado, tendo em vista todo o esforço e foco das crianças em está aprendendo sobre o xadrez, e fazendo dele um elemento do cotidiano.

Vale ressaltar também como o desenvolvimento deste projeto despertou em mim um crescimento pessoal e profissional de grande importância. É notório dizer, que ao decorrer desta investigação, os seus resultados trouxeram confiança e segurança para que no futuro, eu possa estar adotando em minhas aulas o jogo de xadrez como meio facilitador da aprendizagem, incentivando os meus alunos a manterem uma relação fixa com esse jogo tão importante para a vida.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marluca Ferreira Lucena. **O xadrez no ensino aprendizagem em escolas de tempo integral: um estudo explorativo**. Brasília-DF, 2010. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/pdf>>. Acesso em: 27 out. 2020.

BRASIL. Secretaria do Ensino Fundamental. **Parâmetros curriculares Nacionais: área de matemática**. Brasília-DF, 1997a. Disponível em: <<http://www.portal.mec.gov.br/pdf>>. Acesso em: 03 dez. 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília-DF, 1997b. Disponível em: <http://www.portal.mec.gov.br/pdf>. Acesso em: 1º dez. 2020.

OS JOGOS E A EDUCAÇÃO. **Centro de Experiência de Xadrez**, 2020. Disponível em: [www.cex.org.br](http://www.cex.org.br) Acesso em: 27 nov. 2020.

HISTÓRIA DO XADREZ. **Só Xadrez Virtuoso Tecnologia da Informação**, 2013. Disponível em: [http://www.soxadrez.com.br/conteudos/historia\\_xadrez/](http://www.soxadrez.com.br/conteudos/historia_xadrez/). Acesso em: 1º dez. 2020.

LEITÃO, Rafael Duailibe. **A história do xadrez moderno**, 2020a. Disponível em: <<https://rafaelleitao.com/rafael-leitao/>>. Acesso em: 03 dez. 2020.

LEITÃO, Rafael Duailibe. **Os Grandes Jogadores de Xadrez: Judit Polgar**, 2020b. Disponível em: <<https://rafaelleitao.com/rafael-leitao/>>. Acesso em: 03 dez. 2020.

NASCIMENTO, Mônica Dias. **A contribuição do jogo de xadrez para o ensino de coordenadas na educação de jovens e adultos**. Recife, 2011. Disponível em: <<http://www.tede2.ufrpe.br/pdf>>. Acesso em: 10 out. 2011.

NEVES, Eurípedes Rodrigues. **A prática do xadrez no contexto escolar e a aprendizagem de alunos com deficiência intelectual.** Brasília-DF, 2017.

Disponível em: <http://www.repositorio.unb.br.pdf>. Acesso em: 1º dez. 2020.

PAIM, Liege Maciel Ramos. **Contribuição do jogo de xadrez na aprendizagem de matemáticas nas series iniciais.** Porto Alegre, 2010. Disponível em:

<http://www.lume.ufrgs.br>. Acesso em: 12 nov. 2020.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; PESSOA, Neide. **Jogo de Matemática:** do 1º ao 3º ano. Porto Alegre: Artmed, 2008. (Cadernos do Mathema – Ensino Médio).