



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

PÓLO: Sobradinho

DISCIPLINA: Elaboração do Artigo Científico

PROFESSOR ORIENTADOR: Thiago Santi Bressan

29/10/2011

EDUCAÇÃO FÍSICA E O USO DAS TICs PARA ENSINAR XADREZ NO ENSINO
FUNDAMENTAL

PHYSICAL EDUCATION AND THE USE OF TICs FOR TEACHING CHESS
INELEMENTARY SCHOOL.

FANTONI, Rejane Marisa Muller

Licenciada em Educação Física, UNISC

Sobradinho, 29 de outubro de 2011.

RESUMO

O presente artigo é o resultado de uma investigação realizada a partir da produção e utilização de Materiais Didáticos Digitais nas aulas de Educação Física com o objetivo de verificar, na prática educacional, o potencial desses materiais no processo ensino aprendizagem dos conteúdos teóricos de Educação Física. O material didático produzido foi implantado em turmas de sétima e oitava séries do Ensino Fundamental. Os jogos e as brincadeiras são muito importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança. Eles são essenciais na formação do caráter, auxiliam a integração social e na organização do pensamento, desenvolvem o raciocínio rápido e aumentam a auto-estima dos alunos. O jogo precisa ser aplicado na escola como fins pedagógicos, auxiliando no processo pedagógico e na aprendizagem das crianças, pois permitem um desenvolvimento integral das crianças. Especificamente, o jogo de xadrez exercita o raciocínio lógico, a concentração, o pensamento analítico, a autonomia, o planejamento e a tomada de decisões. Também é considerado um excelente suporte pedagógico o qual se relaciona com diversas disciplinas como Matemáticas, Artes e Geografia. A proposta foi inserir o Material Didático Digital como um processo de ensino aprendizagem, a fim de preparar o aluno para que seja capaz de tomar decisões em situações que exijam raciocínio rápido.

Palavras-chave: interdisciplinaridade, xadrez, TIC, jogos.

ABSTRACT

This article is the result of an investigation carried out from the production and use of Digital Educational Materials in Physical Education classes in order to check into educational practices, the potential of these materials in the learning process of the theoretical contents of Physical Education. The teaching material produced was deployed in groups of seventh and eighth grades of elementary school. The games and the games are very important for cognitive development. They are essential in character development, social integration and assist in the organization of thought, develop quick thinking and increase self esteem of students. The game needs to be applied at school and educational, helping in the educational process and learning of children, because they allow a full development of children. Specifically, the game of chess exercise logical thinking, concentration, analytical thinking, autonomy, planning and decision making. It is also considered an excellent pedagogical support which is related to various disciplines such as Mathematics, Geography and Arts. The proposal was to insert the Digital Courseware as learning process to prepare the student to be able to make decisions in situations that require quick thinking and seeks to form upstanding citizens through a leisure activity.

Keywords: chess, interdisciplinarity, ICT, games.

INTRODUÇÃO

Atualmente, crianças do mundo inteiro convivem com essa linguagem cheia de sons, movimentos e imagens que estão presentes na Internet e nos meios digitais. O professor como organizador dos materiais didáticos, deve ser um mediador, incentivador e motivador na construção de novos conhecimentos e no desenvolvimento cognitivo e motor de seus alunos, utilizando os recursos tecnológicos disponíveis em sua Escola.

Convém, ainda neste artigo, destacar a necessidade de inovações na escola como um todo, buscando a interdisciplinaridade das disciplinas, atualmente muito importante na aprendizagem dos conteúdos, resignificando, assim, o Projeto Político Pedagógico incluindo as Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas na Educação (TICs), nas atividades curriculares e contextualizando os conteúdos.

A Educação Física, além de privilegiar a linguagem corporal, tem o objetivo de auxiliar o desenvolvimento psicomotor, incentivar e oportunizar a resolução de problemas nos jogos, produzindo o convívio social e ético dos alunos, permitindo assim a crítica e a criatividade.

O xadrez é um jogo para todas as idades, além de possuir inúmeras possibilidades e atrair a imaginação de milhões de pessoas do mundo inteiro, desafia os alunos a desenvolver o pensamento crítico e a elaborar estratégias das mais simples as mais sofisticadas. Enfim, é importante que o aluno seja desafiado.

Atualmente os computadores ajudam a analisar cada posição ou lance bem como, permitem jogos on-line. Mas para tal, o aluno precisa ter um amplo conhecimento sobre regras e jogadas estratégicas.

Seja qual for a disciplina, é importante também que o professor desperte no aluno condições de desequilíbrio, apresentando-lhe o novo, o inusitado, o desconhecido. A criança quando age com liberdade e autonomia suficiente para corrigir seus erros, volta a atenção para o que fez, produzindo assim tomadas de consciência e elevando seu nível de compreensão das ações realizadas.

A pesquisa veio a colaborar com a construção do conhecimento e a ligação entre as disciplinas buscando uma melhor aprendizagem dos alunos com relação ao jogo de xadrez.

A era digital dentro das escolas

Atualmente, as escolas não podem ignorar o que se passa no mundo todo porque as novas tecnologias da informação e da comunicação vieram para transformar não só nossas maneiras de comunicar, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar: “...preparar para as novas tecnologias é, para uma proporção crescente de alunos, atingir mais plenamente os objetivos mais ambiciosos da escola.” (Perrenoud, 2000, p.128).

Ainda segundo este autor:

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação. (PERRENOUD, 2000, p. 128).

Descobrir como oferecer democraticamente a possibilidade de comunicação e interação, nestes novos tempos a uma parcela cada vez maior da nossa sociedade é um desafio para todos, por isso, uma das principais características do professor, educador ou facilitador é compreender as pessoas, ter empatia, tolerância, motivar, respeitar, incentivar e apoiar.

Segundo Haetinger, (2005, p.73) “Neste aspecto, todas as tecnologias que possam ajudar o ensino, na modernização da aprendizagem e na atualização da escola vêm a contribuir com esta alegre, porém difícil, tarefa de educar”.

“Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios a curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes.”(Freire, p.87, 1996). O grande desafio dos órgãos governamentais é adequar as escolas as novas tecnologias com computadores, internet e técnicos em informática para manter os computadores funcionando a fim de auxiliar os educadores na aprendizagem.

Os jogos e a aprendizagem

A aula de Educação Física deve ser dinâmica na quais os alunos procuram conversar, brincar, discutir regras e jogos, tanto em sala de aula como nas aulas práticas no pátio escolar. “ ...o espaço de aprendizagem e prática esportiva pode tornar-se um ambiente privilegiado de integração e convivência, onde habilidades do

fazer, do saber fazer, do conviver e do ser tem a mesma importância no processo educacional. (Rosseto, p. 19, 2009)

Segundo o autor, faz parte dos jogos tanto individuais como os coletivos:

...aprender estratégias para resolver problemas em diferentes contextos, utilizar os conhecimentos disponíveis para enfrentar situações novas e inesperadas, saber trabalhar em equipe, mostrar-se solidários com os colegas e professores, respeitar e valorizar os outros, atuar na comunidade em busca da sua melhoria e transformação gerenciar a sua formação pessoal e profissional. (ROSSETO, p.19, 2009).

Percebemos então que se os jogos são tão importantes para o desenvolvimento, devem estar presentes em todos os processos que o envolvam, principalmente o meio escolar. Por isso, as situações de ensino e aprendizagem contemplam possibilidades de o aluno arriscar, vacilar, decidir, simular e errar sem que isso implique algum tipo de humilhação ou constrangimento. É importante que o aluno possa ser desafiado a participar, buscar, descobrir, reconstruir e posicionar-se frente ao conhecimento.

Piaget escreve a respeito do papel dos jogos na infância para a formação do adulto, segundo ele: “O jogo constitui o pólo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior” (PIAGET, 1962, p.162).

A criança não é um ser passivo a disposição dos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação. Ela é capaz de utilizar tais conteúdos para estruturar sua própria realidade. É importante que a escola e o professor facilitem e auxiliem no acesso aos meios tecnológicos a fim de tornar o educando crítico e atuante na comunidade atual. “A melhor maneira de garantir que a educação familiar e escolar preserve o vínculo entre o conhecimento adquirido e a realidade concreta consiste não em negar os recursos da comunicação moderna, mas em aprender a utilizá-los” (Freire, 2009, p. 103).

No processo de aprendizagem o aluno não constrói sozinho o conhecimento, essa construção é feita continuamente com outros e na interação com outros. O professor é apenas mediador, o que auxilia no processo da aprendizagem e tem no jogo um forte aliado neste processo. Nesta faixa etária, os jogos cooperativos favorecem o desenvolvimento cognitivo, o desenvolvimento motor, a cooperação, as

relações humanas, a solidariedade, a organização, desenvolve o espírito construtivo e desperta a imaginação.

Os educadores, para lidarem com estes novos desafios, devem ser multidisciplinares em atuação e formação, e, além dos conteúdos e metodologias referentes ao ensino e aprendizagem das disciplinas que lecionam, devem ter um maior conhecimento sobre as técnicas que envolvem os novos processos e ferramentas que tem ao seu dispor. (HAETINGER, 2005, p. 67).

O xadrez não se trata de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em instrumento pedagógico, em meio de ensino, que se relaciona com várias outras disciplinas. Por isso, o professor deve inserir novas formas de ensino-aprendizagem em sala de aula procurando utilizar as diversas ferramentas disponíveis nos meios tecnológicos..

O jogo de xadrez

Guidi, define uma partida de xadrez assim:

Dois reis – um de pele branca e outro de pele negra – descobriram terras inexploradas. E começam a disputá-las porque querem aquele novo território. Eles usam uma capa muito pesada para se proteger na batalha, por isso, apesar de caminharem em qualquer direção, só andam uma casa por vez. As rainhas (damas), muito vaidosas, são corajosas e se movem para todos os lados do reino. Elas moram ao lado dos reis. Os melhores amigos das rainhas são os bispos, que vivem ao lado delas e têm um problema na perna, por isso só andam na diagonal. Para tentar vencer essa guerra, os reis construíram um castelo em cada extremo do reino e duas torres para protegê-los. Os cavalos dos dois reinos também são fortes e os únicos que pulam peças. Cada rei tem oito soldados (peões), que ficam na linha de frente e protegem o reino. (GUIDI, 2006, pag.12)

Inicialmente, é de grande importância que os educadores transmitam aos seus alunos os objetivos de se trabalhar com o jogo de xadrez na escola. As habilidades desenvolvidas pelo jogo de xadrez são a memória, a concentração, o planejamento de estratégias e a tomada de decisões. Também é um excelente suporte pedagógico, pois se relaciona com diversas disciplinas como a Matemática, Artes e História.

O jogo de xadrez traz muitos benefícios ao aprendizado dos alunos entre eles, exercícios de ordem cognitiva no que diz respeito a estratégia, concentração e raciocínio lógico. Numa partida o jogador deve preparar o movimento de suas peças imaginando, ao mesmo tempo, o movimento possível de seu adversário e reagir prontamente às escolhas alheias, exercitando a autonomia ao tomar as decisões por si mesmo. Uma grande dificuldade na resolução de problemas matemáticos estabelece-se na incapacidade de entender e analisar sua resposta. Ao buscar uma melhor combinação de lances, o aluno aprende a pensar no problema de forma geral, analisando os diferentes pontos e a encontrar o melhor caminho para sua solução.

A concentração é essencial durante uma partida de xadrez, onde o jogador deve estar atento para as modificações estratégicas decorrentes dos lances dos adversários e focalizar sua atenção nas implicações que cada um dos movimentos traz ao jogo. A mesma é essencial para a assimilação dos conteúdos, tanto na matemática quanto em qualquer outra disciplina.

Durante uma partida de xadrez, o aluno passa a adquirir muitos benefícios, como a noção do espaço dimensional, ao dominar o tabuleiro, depois são apresentadas as peças, cada qual com suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo.

Também é importante destacar que ao realizar uma partida de xadrez com outro jogador, o aluno se integra, conhece e reconhece outros pontos de vista. Desenvolve o espírito de equipe, a cooperação e o saber ganhar e perder tão importantes nos dias de hoje.

Durante uma partida de xadrez, cada enxadrista controla dezesseis peças que podem ser de cor clara ou escura (normalmente brancas e negras), sendo que as brancas devem sempre fazer o primeiro lance. São necessários um tabuleiro com oito fileiras e oito colunas composto por sessenta e quatro casas (sendo metade claras e metade escuras, alternadamente).

No transcorrer da partida, quando o rei de um enxadrista é diretamente atacado por uma peça inimiga, é dito que o rei está em xeque. Nesta posição, o enxadrista tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque com uma de suas próprias peças, sendo que esta última opção não é possível se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode saltar sobre as peças adversárias. O objetivo do jogo é dar xeque-

mate ao adversário, o que ocorre quando o rei oponente se encontra em xeque e nenhum lance de fuga, defesa ou ataque pode ser realizado para anular o xeque.

Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que está localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa da peça oponente, que é então retirada do tabuleiro. O rei é a única peça que nunca pode ser capturada, uma vez que a partida termina quando ocorre o xeque-mate, ou seja, a iminência da captura do rei.

Jogar xadrez é estimulante e nos faz pensar em diversas formas de se mover as peças pelo tabuleiro, planejar lances, formular estratégias de se ganhar o jogo. A proposta pedagógica de inserir o jogo de xadrez no processo de ensino-aprendizagem tem como objetivo preparar o aluno para ser capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido buscando assim, formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica simples.

A interdisciplinaridade

Atualmente a questão da interdisciplinaridade nas escolas é muito discutida e surgem ainda muitas dúvidas com relação a este tema. Mas, exercer a interdisciplinaridade é buscar a integração entre professores e escola, é dialogar constantemente, é buscar a parceria entre as disciplinas para trabalhar determinados conteúdos buscando, assim, a aprendizagem construtiva do aluno.

A interdisciplinaridade surge na educação não como uma nova proposta pedagógica, mas como uma "aspiração" emergente entre os próprios professores com a finalidade de auxiliar na construção de uma educação de melhor qualidade.

Para exercer a interdisciplinaridade é muito importante que se elabore um projeto e que tenha como base a autêntica vontade de colaboração, cooperação, diálogo e abertura ao outro. "Em troca, em parceria, ambos evoluem – preceptor e discípulo e com essa evolução a possibilidade de construção/produção de novos conhecimentos." (FAZENDA, p. 38,1994).

A construção interdisciplinar reclama o envolvimento de educadores na busca de soluções para os problemas relacionados ao ensino e a pesquisa. O ensino tem como objetivo a formação integral dos alunos, para que exercem criticamente sua profissão, sendo capazes de enfrentar os problemas complexos e globais da realidade atual.

Segundo o autor Fazenda (1994), o professor deve estar sempre se atualizando, buscando novas e diversificadas formas de construir conhecimentos:

Se estamos, ou queremos viver hoje na educação um momento de alteridade (como construção/produção de conhecimentos) é fundamental que o professor seja mestre, aquele que sabe aprender com os mais novos, porque mais criativos, mais inovadores, porém não com a sabedoria que os anos de vida vividos outorgam ao mestre. Conduzir sim, eis a tarefa do mestre. O professor precisa ser o condutor do processo, mas é necessário adquirir a sabedoria da espera, o saber ver no aluno aquilo que nem o próprio aluno havia lido nele mesmo, ou em suas produções. A alegria, o afeto, o aconchego, a troca, próprios de uma relação primal, urobórica, não podem pedir demissão da escola: sua ausência poderia criar um mundo sem colorido, sem brinquedo, sem lúdico, sem criança, sem felicidade. (FAZENDA, pag. 44 – 45,1994).

A interdisciplinaridade busca a articulação entre diversas disciplinas para o conhecimento do aluno seja atingido de forma global, ou seja, tornar as disciplinas comunicativas entre si. O professor que se precisa é aquele que conhece bem sua matéria, que tem uma boa compreensão entre as várias disciplinas e que conheça como os alunos constroem seus conhecimentos, desenvolvem suas capacidades mentais e na prática saber estimular esse processo ensino-aprendizagem.

Produção e aplicação do objeto de aprendizagem digital do xadrez

A produção deste material didático digital resultou na busca de alternativas para melhorar a aprendizagem do xadrez, um dos conteúdos curriculares da Educação Física e também a participação dos alunos nos Jogos Escolares do Rio Grande do Sul (JERGS).

Percebeu-se uma grande dificuldade por parte dos alunos em aprender a técnica do jogo de xadrez, o movimento das peças, suas regras, fazendo com que o aluno não demonstrasse interesse pelo jogo.

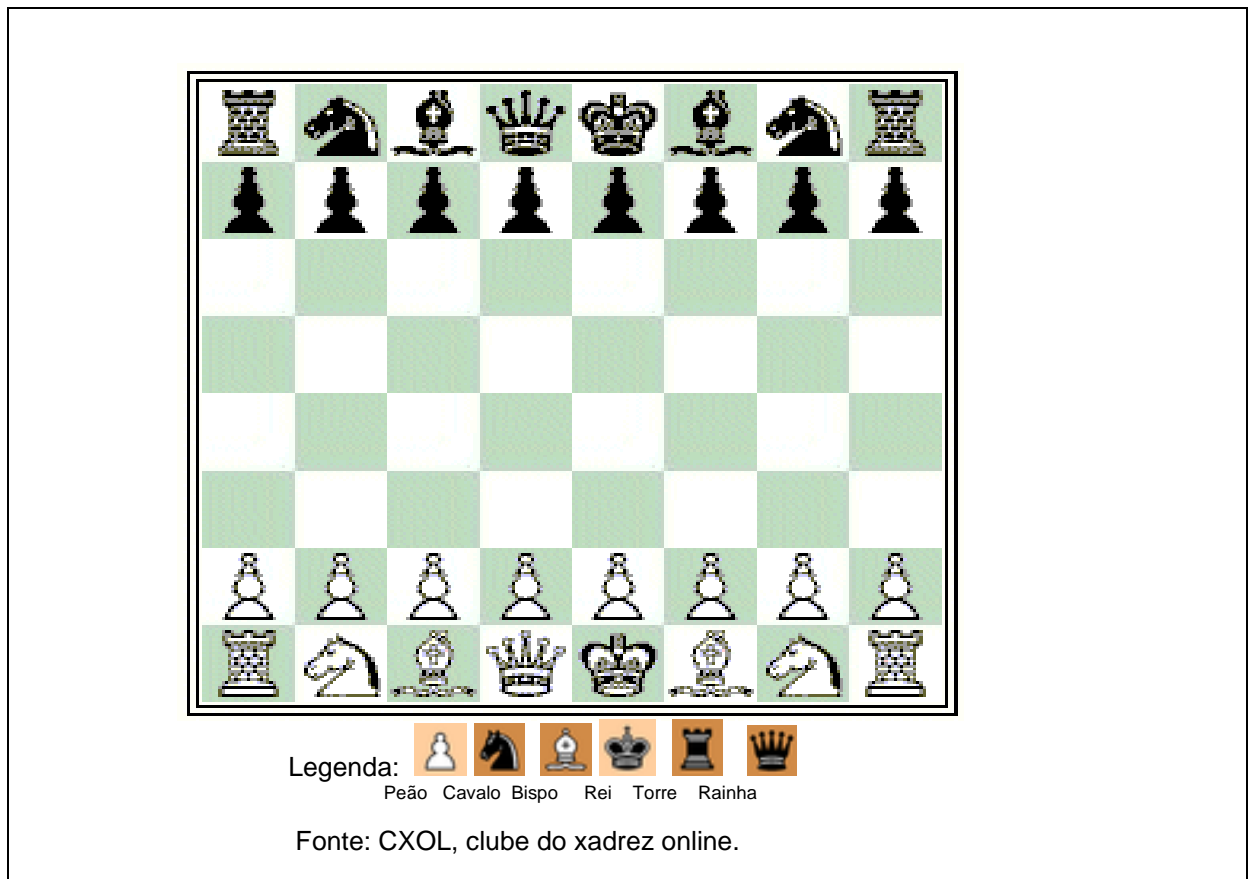
Com o objetivo de aperfeiçoar e dominar o aprendizado do jogo do xadrez, o conhecimento da técnica do jogo, suas regras, a posição e a movimentação das peças, proporcionando assim novas formas de construção do conhecimento aliado a teoria e as tecnologias.

No arquivo com oito slides, nas quais foram incluídos textos em data show, imagens e links, utilizando o programa de apresentação Power Point, para que o aluno pudesse visualizar as imagens conhecendo os movimentos das peças de

xadrez, e no final, na última imagem, simular jogadas arrastando as peças de xadrez com o mouse até o tabuleiro.

Na figura um, temos o tabuleiro de xadrez e suas peças colocadas corretamente em sua devida posição.

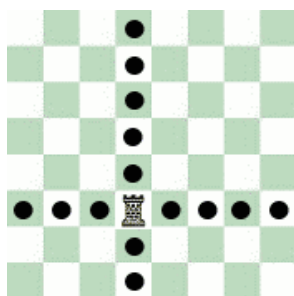
FIGURA 1





A seguir, nas figuras seguintes, foi apresentado a função e o possível movimento de cada peça na mesa de xadrez.

FIGURA 2

As torres protegem o rei na fila de trás e podem se mover rapidamente pelo tabuleiro sempre obedecendo ao caminho na vertical e na horizontal e pode andar quantas casas quiser. A torre não pode pular peças que estão no caminho.







Legenda:  Torre  Caminhos permitidos para a peça se mover.

Fonte: CXOL, Clube do Xadrez on-line.

FIGURA 3

Os dois cavalos ficam posicionados ao lado dos bispos e se movimentam de uma maneira especial. Eles podem pular peças. A sua marcha forma um pequeno arco que mede em torno de três casas de extensão.

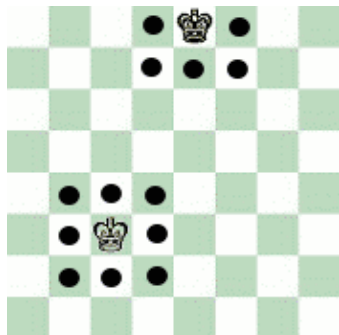



Legenda:    

▪ Caminhos permitidos para as peças se moverem.
Peão Cavalo Torre Cavalo

FIGURA 4

O rei é o comandante do exército. Ele pode movimentar-se em qualquer direção: horizontal, vertical ou na diagonal, marchando uma casa de cada vez. O rei fica em xeque-mate quando não tem mais para onde escapar e não pode mais se defender do ataque.



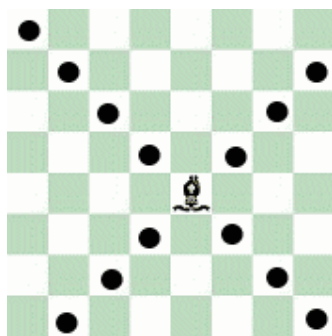
Legenda:  Rei

- Caminhos permitidos para a peça se mover.

Fonte: CXOL, clube do xadrez online

FIGURA 5

O bispo move-se a qualquer casa ao longo de uma diagonal que ocupa. Ao executar seus lances, a dama, a torre ou o bispo não podem 'pular' sobre nenhuma peça em seu caminho.



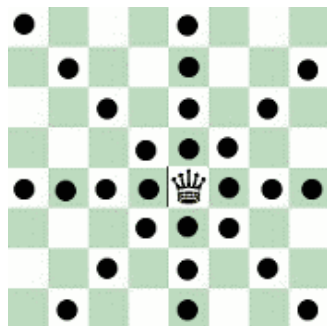
Legenda:  bispo

- Caminhos permitidos para a peça se mover.

Fonte: CXOL, clube do xadrez online

FIGURA 6

A dama é uma peça extremamente perigosa na defesa e no ataque. Ela se movimenta ao longo de qualquer fila, coluna ou diagonal, um número qualquer de casas.



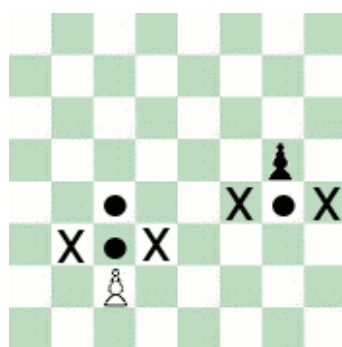
Legenda:  Rainha

- Caminhos permitidos para a peça se mover.

Fonte: CXOL, clube do xadrez online

FIGURA 7

Os peões são os soldados da infantaria, e podem formar uma muralha para defender o rei. É a única peça que não pode retroceder. No lance inicial, ele pode mover-se tanto uma casa como duas casas. A captura das peças inimigas é realizada na diagonal.



Legenda:  Peão

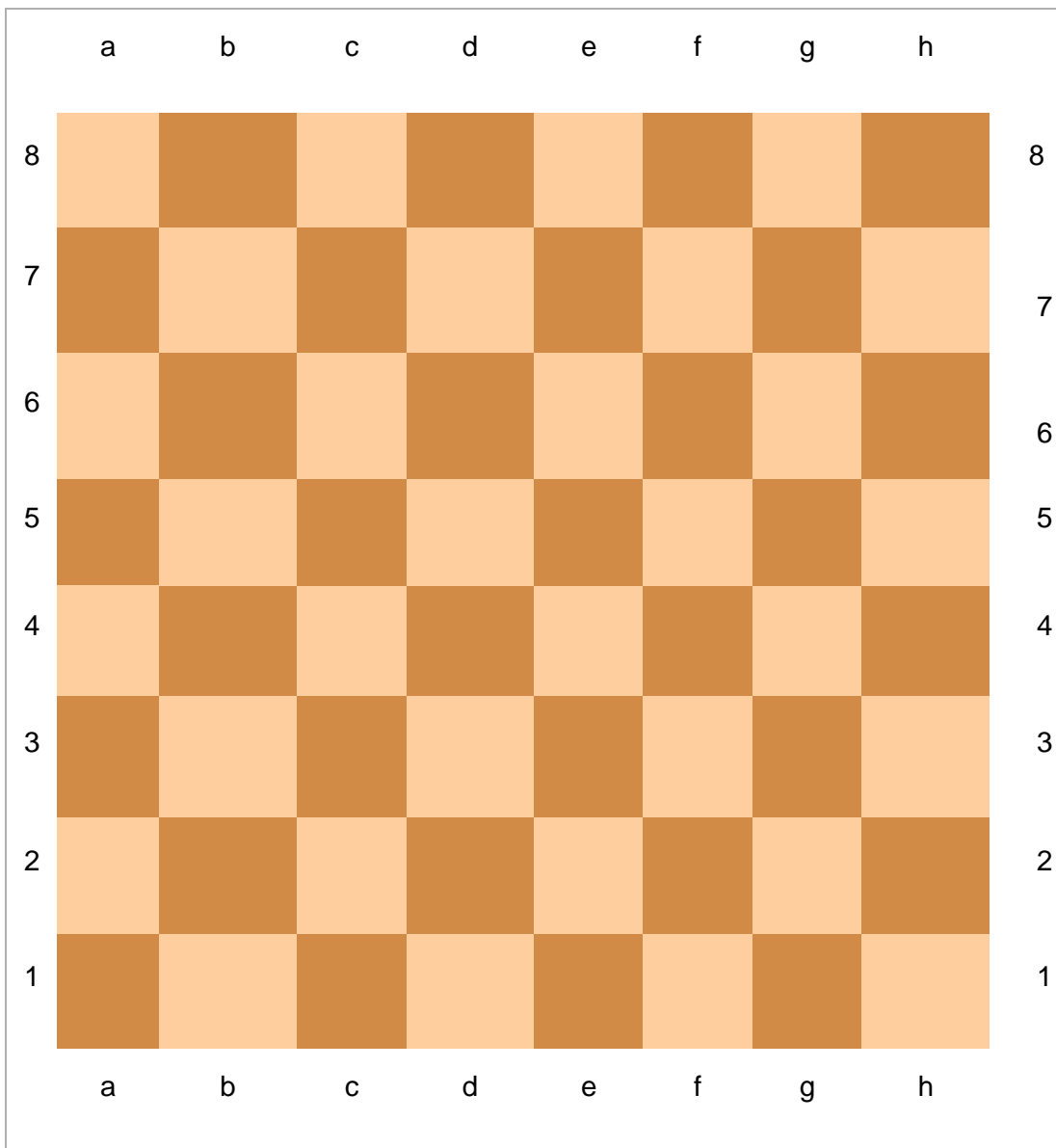
- Caminhos permitidos para a peça se mover. X-

Fonte: CXOL, clube do xadrez online

Neste slide o aluno pode distribuir as peças sobre o tabuleiro de xadrez para que você possa iniciar as jogadas usando o mouse e arrastando as peças em seu devido lugar.



FIGURA 8



Implementação

Este objeto foi implantado numa turma de alunos de sétima série de uma Escola de Ensino Fundamental e após com alunos de oitava série.

A atividade realizada nos recursos digitais tinha como objetivo ser estimulante, educativa e motivadora para os alunos, possibilitando a eles uma maior profundidade do conteúdo a ser trabalhado, favorecendo o processo ensino aprendizagem do jogo de xadrez.

Os objetivos específicos do Material Didático Digital foram identificar a finalidade do jogo de xadrez, possibilitar a gravação mental dos movimentos das peças, identificar cada peça e sua finalidade no jogo, gravar mentalmente os movimentos possíveis das peças do jogo, realizar possíveis jogadas estratégicas e proporcionar ao aluno de forma recreativa observando as regras do jogo, através de uma atividade interativa onde o aluno pudesse ter uma melhor dimensão estratégica do jogo.

Devido a falta de uma sala de recursos digitais ampla e com mais computadores, a utilização deste recurso teve que ser realizada em grupos onde todos puderam observar as figuras e após tentar arrastar as peças do xadrez em seu devido lugar.

Os slides com a explicação dos movimentos de cada peça foram lidos em voz alta e puderam ao mesmo tempo memorizar para que durante a realização da partida não houvesse dúvidas.

Após a leitura, os alunos puderam praticar em duplas, algumas jogadas, colocando em prática os conceitos aprendidos. Depois, os alunos puderam jogar e manusear manualmente as peças de um tabuleiro de xadrez.

No primeiro momento, os alunos demonstraram interesse em conhecer as devidas posições das peças sobre o tabuleiro no jogo de xadrez. Já no segundo momento, os alunos demonstraram dificuldades em arrastar as figuras até a mesa do tabuleiro, ou seja, dificuldade motora fina.

Em seguida, apresentei um questionário onde os alunos responderam verbalmente e em conjunto.

1) O que você achou do objeto de aprendizagem digital apresentado?

Os alunos foram unânimes em responder que acharam o objeto de aprendizagem sobre xadrez diferente e interessante. A forma em que o conteúdo de exposição dos movimentos das peças facilitou no domínio da aprendizagem sobre o jogo de xadrez.

2) Quais foram suas dificuldades?

Neste momento a resposta dos alunos foi geral em afirmar que a dificuldade estava em movimentar, arrastar pelo tabuleiro as peças de xadrez devido a falta de domínio de segurança e movimentação do mouse.

3) Você gostaria de continuar praticando?

É uma forma de ter atividades diferentes e interessantes nas aulas de Educação Física nos dias em que chove e praticar cada vez mais para dominar, memorizar, desenvolver táticas a fim de executar o cheque-mate além de participar de torneios de xadrez fora da escola foram as respostas da maioria dos alunos.

4) É necessário concentração durante o jogo de xadrez?

Realmente, precisa de muita concentração. Também precisamos visualizar a próxima jogada do adversário, estudar os movimentos possíveis de cada peça, bem como buscar estratégias a fim de conseguir executar o cheque-mate.

5) Você gostou do objeto?

Os alunos, grande parte deles afirmou, que gostou do objeto e que gostaria de continuar praticando e tentar aprender diversas formas de jogar, táticas de jogo, praticar estratégias, buscar nos meios eletrônicos, principalmente Internet, dicas de se melhorar a forma de jogar bem como os segredos de ser um bom enxadrista.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se com o aprendizado do jogo de xadrez uma melhora no raciocínio lógico, problemas de concentração, análise de hipóteses, calma, flexibilidade, escolha dos caminhos certos e várias outras habilidades necessárias a aprendizagem do aluno. Foi observada a importância de se trabalhar com projetos envolvendo os recursos digitais, o qual foi interessante e diferente, proporcionando ao aluno uma maior motivação.

Os alunos gostaram das atividades e obtiveram alguma melhora na aprendizagem do xadrez, passaram a demonstrar mais interesse pelo jogo. Eles

desenvolveram movimentos básicos do jogo, aprenderam sobre valores e os movimentos de cada peça e algumas regras mais importantes utilizando o objeto de aprendizagem.

Quanto as novas tecnologias, é importante que o educador procure estar atualizado constantemente para poder usá-las de forma criativa, utilizando o que há de melhor nos meios tecnológicos.

A qualidade do ensino através dos jogos jamais se manifesta por sua quantidade, mas pela maneira como suas regras são colocadas em ação e também é muito importante o papel do educador, em fazer do jogo uma ferramenta de reflexão e uma experiência vivenciada, bem como uma forma de auxiliar na aprendizagem do aluno.

O xadrez é uma forma alternativa de se praticar a interdisciplinaridade dentro das escolas, pois o mesmo pode ser trabalhado em diversas disciplinas, auxiliando assim, na aprendizagem dos alunos. Por isso, o professor de Educação física deve despertar o interesse dos alunos para atividades diversificadas, que auxiliam na aprendizagem dos mesmos.

REFERÊNCIAS

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. O jogo de xadrez na educação matemática. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd80/xadrez.htm>. Acesso em 10/05/2011.

SILVA, W. P. O Jogo de Xadrez, os Professores de Educação Física e as Modalidades Esportivas. Parte I e II. Publicado no Recanto das Letras em 17/10/2008. Código do texto: T1233393 acesso em 09/05/2011.

Educador Brasil. Postura interdisciplinar no ofício de professor. Disponível em: educador.brasilecola.com/.../postura-interdisciplinar-no-oficio-professor.htm, acesso em 17/06/2011.

FAZENDA, I. C. A. Interdisciplinaridade: História, Teoria e Pesquisa. Ed 15. Campinas: Papiros, 1994.

FRANÇA, G W. A importância dos jogos no processo educacional. O papel do jogo na educação das crianças. Revista virtual e artigos. Disponível em: <http://efartigos.atSPACE.org/index.html>. /, acesso em 17/06/2011.

FREIRE, J. B. Educação de corpo inteiro. Teoria e Prática da Educação Física.

São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

_____. Pedagogia da autonomia saberes necessários à Prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GUIDI, S. O jogo do xeque-mate., in jornal Folha de São Paulo, 27/05/2006.

GOULART, E. F. F. O Jogo de xadrez como ferramenta para o ensino da Matemática à Crianças do Ensino Fundamental. Disponível em www.unesp.br/prograd/PDFNE2005/artigos/.../ojogodexadrez.pdf - Similares. Acesso em 17/06/2011.

HAETINGER, M. G. O universo criativo da criança na educação. Ed. 2., Instituto Criar: 2005.

MORIN, E. Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro. Ed 2. São Paulo: Editora Cortez, 2000.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SANTOS, V. P. dos. Interdisciplinaridade na sala de aula. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

SEC. Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física. Secretaria de Educação Fundamental. Ed. 2. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

TOLEDO, MI James Mann de.; LOUREIRO, Luiz. Porque levar Xadrez às Escolas? 7 set. 2005. Disponível em www.fpx.com.br/mostracol.asp?colid=75. Acesso em 09/05/2011.

Xadrez Castilho: Passo a passo. Disponível em chesscastilho.blogspot.com/p/passo-passo.html. Acesso em 25/06/2011.

