

INTERVENÇÃO PROPOSTA PELOS BOLSISTAS DO PIBID: O ENSINO DO JOGO DE XADREZ DE FORMA LÚDICA

RIGHI, Jacqueline Baptista; BURLIM, Iara Daiany de Sousa Pereira; ESPINDOLA, Irineu; CAMARGO, Maurício Flores de; GODOY, Ronaldo Leite de; ROSA, Rosana Carolina; BARETTA, Elisabeth

RESUMO

É por meio de brincadeiras e atividades lúdicas que as crianças procuram espaços e maneiras de explorar e conhecer o mundo e respeitar regras. O presente trabalho teve como objetivo aplicar o jogo de xadrez de forma lúdica, adaptando as regras da modalidade como método facilitador para o aprendizado, para 150 alunos do Ensino Fundamental II do Centro Educacional Roberto Trompowsky, em Joaçaba, SC. Por meio desta proposta, foi possível desenvolver o raciocínio, concentração e socialização, ressaltando que o ensino do Xadrez quando trabalhado de forma recreativa, contribui efetivamente na formação de crianças e adolescentes, pois é um importante instrumento pedagógico para a prática do jogo, bem como ferramenta para consolidação de aprendizagens e vivências dos próprios acadêmicos.

1 INTRODUÇÃO

O PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Docência) é um programa que tem por finalidade promover a iniciação à docência, visando a melhoria na qualidade da educação básica pública brasileira e ao mesmo

tempo contribuir ao aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior.

Cada subprojeto dentro do programa tem como objetivo oportunizar aos acadêmicos a vivência no processo pedagógico. Com este intuito é que o miniprojeto desenvolvido no Centro Educacional Roberto Trompowsky, CERT, que tem como foco principal ações na promoção da saúde e qualidade de vida dos escolares implementou o ensino do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física de forma lúdica.

As atividades foram desenvolvidas no primeiro semestre de 2016 com as turmas do ensino fundamental II, nas aulas de Educação Física. Este miniprojeto desafiou os alunos a assimilar o jogo de xadrez, bem como formular estratégias e soluções, desenvolvendo a cooperação e a socialização, para que desta forma os mesmos alcançassem o objetivo maior do jogo, que é a vitória.

Os bolsistas do PIBID desenvolveram de forma lúdica o ensino do jogo de xadrez, sob a orientação da professora supervisora de Educação Física. Esta intervenção teve como propósito trabalhar o jogo tradicional de forma simples, divertida e lúdica, oportunizando a aprendizagem em diferentes contextos, como melhora no desempenho cognitivo, afetivo e motor.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

É por meio de brincadeiras e atividades lúdicas que as crianças procuram espaços e maneiras de explorar e conhecer o mundo, preparando-se para ingressar futuramente em grupos sociais, respeitando regras e inserindo-se na sociedade (IKEHARA; MONTEIRO; ANEQUINI, 2007).

De acordo com Queiroz et al. (2006), a criança vive em constante desenvolvimento. A brincadeira é uma forma de expressão, comunicação e por meio dela é que ocorre a evolução como ser humano. Ao longo do processo de desenvolvimento, a brincadeira contribuirá no processo de amadurecimento tanto dos gestos motores, habilidades cognitivas e em

práticas sociais que mais tarde irão possibilitá-las compreender como é o convívio na sociedade.

A criança tem com sua espontaneidade o ato de brincar, expressando e comunicando-se por meio da brincadeira, o que lhes permite desenvolver-se por intermédio da interação com o ambiente a que está inserida. O jogo tradicional tem grande influência neste contexto, oportunizando o desenvolvimento das crianças sem a imposição de uma prática individualizada, ou seja, enfatizando o desenvolvimento harmônico do cérebro, corpo e espírito (SOUZA, 2000).

Ao iniciarem a rotina escolar, as crianças acabam deixando para traz alguns jogos e brincadeiras nas quais se dedicavam por completo. A partir deste momento de transição, assumem compromissos e responsabilidades e, algumas delas apresentam grandes dificuldades de executar tais tarefas. O xadrez pode então vir a contribuir com o professor na tarefa de ensinar matemática, por exemplo, e outras matérias, de forma mais prática e divertida (CASTILHO; OLIVEIRA, 2001).

Torna-se fundamental em qualquer análise, que o estudante saiba utilizar o seu raciocínio lógico, que possua paciência para analisar um problema em diferentes maneiras, que tenha concentração para não deixar seu raciocínio dispersar-se, entre outras áreas que compõem as funções do raciocínio da mente humana. Desta maneira, o jogo de xadrez possui características importantíssimas, as quais podem desenvolver habilidades em diversos níveis, ajudando no rendimento escolar e no desenvolvimento social (CASTILHO; OLIVEIRA, 2001).

Assim, o subprojeto justifica sua proposta tendo como objetivo principal o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor das crianças por meio do jogo tradicional de xadrez, que visa estimular o raciocínio lógico, demonstrando a importância do trabalho em equipe e concomitante a aprendizagem da modalidade.

3 METODOLOGIA

Atendendo um dos objetivos do PIBID que é a participação de todos os bolsistas no processo pedagógico-educacional, foram realizadas reuniões de estudos entre os mesmos e a professora supervisora, com o intuito de discutir as atividades realizadas na escola, assim como estabelecer os conteúdos a serem trabalhados para o desenvolvimento do subprojeto.

Os bolsistas do CERT, juntamente com a professora supervisora realizaram a explicação de cada peça do jogo de xadrez para 150 crianças, com a aplicação de atividades lúdicas voltadas ao ensino do jogo. Uma das primeiras ações para a confecção do jogo, foi imprimir as 32 peças que compreendem o jogo. Após recortá-las, foram fixadas em coletes, para que assim os alunos tivessem a possibilidade de identificar e representar as peças no momento do jogo.

O tabuleiro foi confeccionado com TNT seguindo os padrões e proporções do tabuleiro com as linhas traçadas para fazer a divisão das casas, medindo 50 x 50 cm e totalizando 4 m². As peças foram representadas pelos alunos, sendo que os mesmos se movimentavam pelo tabuleiro articulando soluções para progredir no jogo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As atividades desenvolvidas no CERT foram vivenciadas pelos alunos, onde verificou-se grande aceitação por parte de todos, despertando o interesse para a aprendizagem do jogo.

Na medida que as atividades eram aplicadas, a participação aumentou, sendo que os bolsistas eram questionados pelos alunos quando haveria novamente a atividade.

Percebeu-se que algo de diferente foi implementado na escola entre as turmas e os bolsistas. O resgate de jogos tradicionais, quando trazidos para a rotina dos alunos, inspiram o encantamento por atividades simples,

despertando a alegria e a motivação pela prática das aulas, bem como o desenvolvimento de capacidades e habilidades motoras.

5 CONCLUSÃO

A execução deste miniprojeto propiciou além do desenvolvimento cognitivo e motor das crianças e adolescentes, o resgate de valores no âmbito escolar. Estas atividades possibilitaram uma reflexão sobre cada movimento e a consequência dos mesmos, tornando a brincadeira agradável e prazerosa tanto para quem aplica quanto para quem realiza, contribuindo também para que o aluno sintasse motivado a participar das atividades, bem como na atribuição de princípios e valores comportamentais na escola.

Vale enfatizar também que o brincar serve como ferramenta de estímulos para melhorar déficits e dificuldades encontradas no desenvolvimento de algumas crianças.

Portanto, o enriquecimento do conteúdo e a diversidade devem ser preocupações constantes na realização de brincadeiras e jogos realizados dentro do âmbito escolar, visto que é por meio destas atividades que o aluno vai desenvolver suas potencialidades e melhorar suas fragilidades.

Por outro lado, a atuação dos bolsistas do PIBID no cotidiano escolar vem consolidar as aprendizagens nos cursos de licenciatura e vivências dos próprios acadêmicos.

Fonte de Financiamento. Ministério da Educação – Coordenação de Aperfeiçoamento de Ensino Superior MEC/CAPES/Unoesc.

REFERÊNCIAS

CASTILHO, José Eduardo; OLIVEIRA, Cléber Alexandre Soares de. O xadrez como ferramenta pedagógica complementar na educação matemática. Universidade Católica de Brasília – DF, 2001. Disponível em: <<https://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/22006/CleberAlexandreSoaresdeOliveira.pdf>>. Acesso em 27 jul. 2016.

DALLABONA, Sandra Regina. O Lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, Itajaí, v. 1, jan.-mar. 2004. Disponível em: <WWW.posuniaselvi..com.br\artigos\rev04-16.pdf>. Acesso em: 4 maio 2015.

IKEHARA, Eliyara; MONTEIRO, Yamila dos Santos. A influência do brincar no comportamento social de crianças de cinco e seis anos. 2007. Disponível em:

<www.unisalesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/CC33010490879A.pdf>. Acesso em: 4 maio 2015

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO: PIBID apresentação. 2013. Disponível em: <portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=467&id=233&option=com_content> Acesso em: 4 maio 2015

QUEIROZ, Norma Lucia Nerisde; et al. Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista. Repositório Institucional, Paidéia 2006, 16(34), 169-179. Disponível em: <repositorio.unb.br/bitstream/10482/6059/1/ARTIGO-_BrincadeiraDesenvolvimentoInfantil.pdf>. Acesso em: 4 maio 2015.

SOUZA, Edison Roberto de. Do corpo produtivo ao corpo brincante: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança. Revista Brasileira de Cineantropometria e Desenvolvimento Humano, Florianópolis, v. 5, n.2, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/rbcdh/article/viewFile/3965/3365>. Acesso em: 6 maio 2015.

Imagens relacionadas

Fotografia 1 – Bolsistas do PIBID iniciando o recorte das peças utilizadas no jogo xadrez nas aulas de Educação Física do CERT (Joaçaba, SC, 2016).



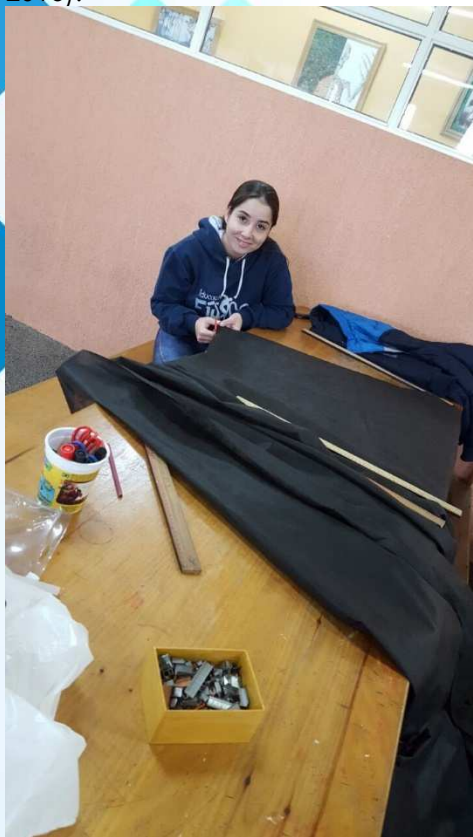
Fonte: Os autores.

Fotografia 2 – Bolsistas do PIBID fixando as peças nos coletes utilizados nas aulas de Educação Física do CERT (Joaçaba, SC, 2016).



Fonte: Os autores.

Fotografia 3 – Tabuleiro xadrez sendo confeccionado pelos bolsistas do CERT (Joaçaba, SC, 2016).



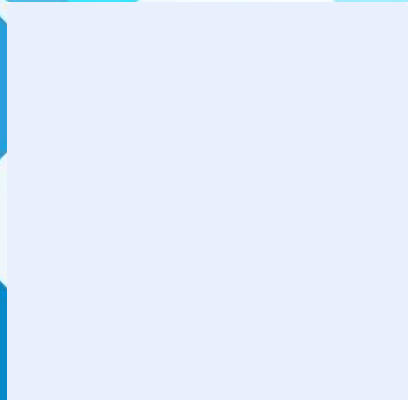
Fonte: Os autores.

Fotografia 4 – Peças de xadrez finalizadas. CERT (Joaçaba, SC, 2016).



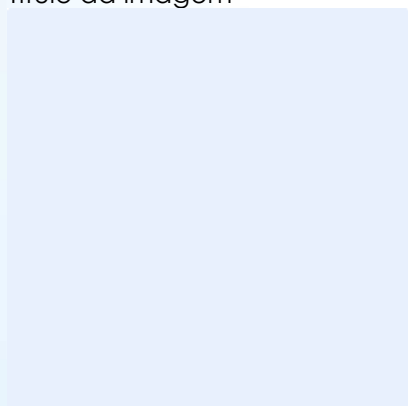
Fonte: Os autores.

Título da imagem



Fonte: Fonte da imagem

Título da imagem



Fonte: Fonte da imagem