



XADREZ E PODCAST COMO UMA FERRAMENTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

GT 10: Ensino, Currículo e Organização Escolar

Pôster

Ericson Pablo Nunes Souza THAINES (Docente da rede estadual/Cuiabá/Mato Grosso)

e-mail: ericson.souza@edu.mt.gov.br

Arthur Pereira FORTES (Discente da rede Estadual/Cuiabá/Mato Grosso)

e-mail: e2316671@edu.mt.gov.br

Enzo Curvo MORAES (Discente da rede Estadual/Cuiabá/Mato Grosso)

e-mail: e2361174@edu.mt.gov.br

Claúdia Sofia Machado SILVA (Discente da rede Estadual/Cuiabá/Mato Grosso)

e-mail: silva2010machado@gmail.com

Maria Ines Fernandes RIBEIRO (Docente da rede estadual/Cuiabá/Mato Grosso)

email: maria-ines.ribeiro@edu.mt.gov.br

1. Introdução.

A prática do xadrez é reconhecida como um jogo com competições globais, exigindo habilidades cognitivas para alcançar a vitória. Professores de uma escola pública perceberam a necessidade de diversificar práticas pedagógicas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Logo, o projeto nomeado de "Xadrez e Podcast como Ferramenta Didático-Pedagógica", ofereceu aos alunos da Escola Estadual Jericy Jacob, do 5º ao 9º ano, e à comunidade externa, atividades motivadoras através do xadrez, utilizando uma estrutura física adequada e uma proposta didático-pedagógica apropriada.

O projeto se baseou nas teorias de Piaget (1978) e Vygotsky (1989), que elucidam a importância dos jogos no desenvolvimento cognitivo e no processo de ensino-aprendizagem, e nas teorias das múltiplas inteligências de Gardner (1994). Também considera o estudo de Silva & Santana (2008), que discute como o xadrez pode ser trabalhado no ambiente escolar.

Além de ensinar o jogo, o projeto utilizou o xadrez como uma ferramenta pedagógica para melhorar a concentração, estratégias e habilidades dos alunos, contribuindo assim para um melhor desempenho acadêmico. Este relato de experiência tem como objetivo apresentar algumas ações desenvolvidas pelo projeto "Xadrez e Podcast como Ferramenta Didático-Pedagógica" na Escola Estadual Jericy Jacob, localizada no município de Várzea Grande/MT durante o ano de 2023 e 2024. Tal projeto teve como finalidade transformar a experiência educacional de alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, utilizando o

Realização





xadrez como uma ferramenta central para promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Integrando o xadrez a disciplinas como Matemática, Língua Portuguesa, Língua Estrangeira (Inglês), Geografia, Educação Física, Artes e Ciências, o projeto visou criar uma experiência de aprendizado dinâmica e envolvente, que estimula o pensamento crítico, a criatividade e a resolução de problemas.

2. Desenvolvimento.

A fase inicial do projeto envolveu uma série de atividades preparatórias cruciais para garantir seu sucesso. Um dos primeiros passos foi a criação de uma identidade visual para o projeto. A escolha de uma logo foi fundamental para estabelecer uma imagem coesa e atraente, o que ajudaria a promover o engajamento dos alunos e a sensibilizar a comunidade escolar. A identidade visual não só contribuiu para a criação de um senso de pertencimento e orgulho entre os participantes, mas também facilita a divulgação e o reconhecimento do projeto. Criação de um website no Google desenvolvido por uma das professoras do projeto e os alunos bolsistas, que se tornou a plataforma central para a divulgação e o gerenciamento do projeto.

A aquisição dos materiais necessários para o projeto foi um desafio significativo. A equipe enfrentou dificuldades financeiras que complicaram a obtenção de itens essenciais. Entre os materiais necessários estavam peças de xadrez, uma impressora, microfones, fones de ouvido, um xadrez gigante, cabos auxiliares, ring light, tinta para impressora, um relógio digital e um notebook para a criação e edição dos conteúdos.

A integração de plataformas digitais, como *Lichess* e *Google* Formulários, foi fundamental para o sucesso do projeto. *Lichess* ofereceu uma plataforma online para a prática e o desenvolvimento das habilidades de xadrez dos alunos, permitindo-lhes jogar contra outros estudantes e participar de atividades virtuais. Esta plataforma ajudou a expandir as oportunidades de aprendizado para os alunos e facilitou o acompanhamento do progresso individual.

O *Google* Formulários foi utilizado para captar o interesse dos alunos e organizar as inscrições, facilitando a coleta de dados e a gestão das atividades. A utilização desta ferramenta permitiu uma abordagem mais organizada e eficiente, ajudando a equipe a identificar os alunos interessados e a planejar as atividades de acordo com a demanda. A criação de uma conta no Instagram também foi uma estratégia eficaz para promover o projeto e manter a comunidade escolar informada sobre os eventos e as atualizações. A



presença nas redes sociais permitiu uma comunicação mais interativa e acessível, aumentando o engajamento dos alunos e a visibilidade do projeto.

Jean Piaget (1973) e Lev Vygotsky (1978) fornecem fundamentos teóricos que foram incorporados ao projeto. Piaget destacou a importância da interação com o ambiente para o desenvolvimento cognitivo, enfatizando que o aprendizado ocorre por meio da exploração e da experiência prática. O projeto de xadrez permite que os alunos se envolvam ativamente com o jogo, promovendo a aprendizagem por meio da prática e da experimentação. Lev Vygotsky (1978), por sua vez, enfatizou o papel das interações sociais e do apoio pedagógico no desenvolvimento cognitivo.

O projeto foi estruturado em módulos, cada um focado em uma disciplina específica e suas interseções com o xadrez. O desenvolvimento do projeto abrangeu um período de dois bimestres, totalizando aproximadamente 16 semanas. As atividades foram planejadas para serem realizadas em aulas de 50 minutos, permitindo que os conceitos fossem introduzidos, praticados e avaliados de forma eficaz.

O projeto foi desenvolvido em três fases, nomeadas de: Planejamento Inicial; Implementação e Acompanhamento e ; Culminância e Avaliação e também o utilizou uma combinação de metodologias ativas e tradicionais para garantir que o aprendizado fosse envolvente e eficaz: Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP); Sala de Aula Invertida; Gamificação; Integração de Conteúdos; Trabalho em Grupo

Algumas ações realizadas na escola estadual professor Jercy Jacob se concentraram em momentos em sala de aula e durante o intervalo, devido a falta de espaço disponível para desenvolvimento das atividades do xadrez e gravações dos episódios do PODCAST, essas ações se concentravam em disponibilizar as peças de xadrez aos alunos e orientação para uso e jogabilidade do jogo como xadrez e a realização das gravações em horários propícios para melhor aproveitamento do espaço disponível.

A avaliação foi contínua e diversificada, considerando tanto os aspectos cognitivos quanto socioemocionais dos alunos. Foram utilizadas avaliações formativas (observação, quizzes orais, atividades em grupo) e somativas (produções textuais, desempenho em jogos, participação no podcast).

Apesar dos resultados ainda estarem em processo analítico, devido a alto grau de complexidade e volume de dados gerados e extraído do projeto podemos citar alguns que estamos validando e verificando seu grau de absorção através do projeto, como: desenvolvimento Cognitivo; desenvolvimento Socioemocional; e Engajamento Escolar.



3. Considerações finais

O projeto "Xadrez e Podcast como Ferramenta Didático-Pedagógica" demonstrou ser uma estratégia eficaz para integrar diversas áreas do conhecimento de forma significativa e envolvente. Através do xadrez, os alunos puderam explorar conceitos complexos de maneira lúdica, desenvolver habilidades essenciais para o século XXI e ampliar sua visão de mundo.

Durante a implementação do projeto, a equipe enfrentou vários desafios significativos. A alta carga horária dos alunos e a necessidade de adequar as atividades ao cronograma escolar foram obstáculos importantes. Muitos alunos estavam sobrecarregados com outras atividades e responsabilidades acadêmicas, o que dificultou a participação ativa no projeto. A falta de espaço apropriado para a prática do xadrez também foi um desafio significativo. O espaço disponível na escola não era ideal para acomodar as atividades relacionadas ao xadrez, o que exigiu que a equipe adaptasse a abordagem pedagógica para utilizar o espaço da melhor maneira possível. A equipe realizou reuniões online e presenciais para discutir estratégias e ajustar o planejamento do projeto, buscando soluções criativas para os problemas enfrentados.

O projeto continua a evoluir, com o objetivo de oferecer um ambiente de aprendizado enriquecedor e transformador para os alunos. A integração do xadrez e do podcast como ferramentas pedagógicas, aliada à teoria dos jogos e às abordagens de Piaget e Vygotsky, fornece uma base sólida para o desenvolvimento contínuo das habilidades dos alunos e para o sucesso do projeto a longo prazo. A equipe está comprometida em superar os desafios e a adaptar o projeto às necessidades da comunidade escolar, garantindo um impacto positivo e duradouro.

A matemática, com seu caráter universal e estruturado, serve como uma base sólida para a integração com outras disciplinas, como Geografia, Inglês e Língua Portuguesa.

Em Geografia, a matemática é essencial para a análise e interpretação de dados espaciais, gráficos e mapas, facilitando a compreensão de fenômenos naturais e sociais. No ensino de Inglês, a matemática contribui para a compreensão de estruturas gramaticais e a análise de padrões linguísticos, além de auxiliar na interpretação de dados estatísticos e em atividades que envolvem lógica e raciocínio crítico. O domínio das operações matemáticas melhora a precisão na tradução e interpretação de textos técnicos e científicos.

Na Língua Portuguesa, a matemática é aplicada na análise sintática e na construção



de argumentos lógicos, promovendo habilidades analíticas e organizacionais. A matemática também ajuda a desenvolver a capacidade de resolver problemas e a aplicar conceitos de lógica na construção textual e na compreensão de enunciados complexos.

Portanto, a interdisciplinaridade entre Matemática e estas disciplinas enriquece o aprendizado, proporcionando uma abordagem integrada que desenvolve habilidades cognitivas essenciais e prepara os alunos para enfrentar desafios acadêmicos e do cotidiano com uma visão mais holística e aplicada.

A continuidade deste projeto, com o apoio da comunidade escolar e de possíveis financiadores, permitirá que mais alunos tenham acesso a uma educação inovadora e transformadora, preparando-os melhor para os desafios futuros.

4. Referencia Bibliografica.

GARDNER, H. (1994) **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artmed, 1994.

Piaget, J. (1973). **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil.

SILVA, D. C.; SANTANA, C. M. (2008) **O desenvolvimento do xadrez na escola como apoio pedagógico**. In: ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 7.FÓRUM DE PESQUISA, 7., 2008, Umuarama. Anais [...]. Umuarama: UNIPAR.

Vygotsky, L. S. (1978). **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Editora Martins Fontes.