



**WENDELL LUIZ LINHARES  
(ORGANIZADOR)**

# **A EDUCAÇÃO FÍSICA EM FOCO 2**

**Atena**  
Editora  
Ano 2019

Wendell Luiz Linhares  
(Organizador)

## A Educação Física em Foco 2

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Executiva: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Rafael Sandrini Filho  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

#### **Ciências Biológicas e da Saúde**

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### **Ciências Exatas e da Terra e Engenharias**

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

### **Conselho Técnico Científico**

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo  
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba  
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico  
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará  
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal  
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
E24	A educação física em foco 2 [recurso eletrônico] / Organizador Wendell Luiz Linhares. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (A Educação Física em Foco; v. 2)  Formato: PDF. Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia. ISBN 978-85-7247-453-5 DOI 10.22533/at.ed.535190507  1. Educação física – Pesquisa – Brasil. I. Linhares, Wendell Luiz. II. Série.  CDD 613.7
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior   CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## APRESENTAÇÃO

Com o passar do tempo, a Educação Física tem demonstrado cada vez mais ser uma disciplina, a qual, se caracteriza por uma configuração multifacetada, possibilitando o diálogo, não só com a área do conhecimento biológica, mas também, com a das humanas e sociais. Compreender a importância desta interdisciplinaridade é um grande desafio para o profissional da Educação Física.

A obra “A Educação Física em Foco 2 e 3 ” é um e-book composto por 32 artigos científicos, os quais estão divididos por dois eixos temáticos. No primeiro intitulado “Educação Física Escolar, Formação e Práticas Docentes” é possível encontrar estudos que apresentam aspectos teóricos e empíricos do contexto escolar e como esses influenciam a prática docente. Ainda, é possível verificar relatos de experiências sobre atividades que contribuíram na profissional do indivíduo. No segundo eixo intitulado “Políticas Públicas, Saúde, Esporte e Lazer na Educação Física”, é possível verificar estudos que apresentam desde aspectos biológicos e fisiológicos relacionados ao exercício físico, até os que discutem a proposição e aplicação de políticas públicas voltadas para o esporte e lazer.

O presente e-book reúne autores de diversos locais do Brasil e, por consequência, de várias áreas do conhecimento, os quais abordam assuntos relevantes, com grande contribuição no fomento da discussão dos temas citados anteriormente.

Portanto, é com entusiasmo e expectativa que desejo a todos uma boa leitura.

Wendell Luiz Linhares

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
ANÁLISE DA PRÁTICA COMO CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA	
Jacqueline Rodrigues Chiquito Samuel de Souza Neto	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905071</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>12</b>
APRENDIZAGENS SOBRE EXERCÍCIOS FÍSICOS POR MEIO DA METODOLOGIA BASEADA NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	
Ademir Testa Junior Ídico Luiz Pellegrinotti	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905072</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>26</b>
COMO TRABALHAR ESTADOS EMOCIONAIS INERENTES ÀS PRÁTICAS CORPORAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM DESAFIO DOCENTE	
Rodolfo Gazzetta Rubens Venditti Júnior Adriane Beatriz de Souza Serapião André Luis Aroni	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905073</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>41</b>
CONTRIBUIÇÕES DA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA A FORMAÇÃO HUMANA OMNILATERAL: UMA ABORDAGEM COM BASE NA FILOSOFIA SOCIAL MARXIANA	
Zuleyka da Silva Duarte Maristela Silva Souza	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905074</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>55</b>
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: NOVOS TEMPOS E ESPAÇOS	
Sandra Regina Trindade de Freitas Silva Enéas Machado Rafael Feijó Torres	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905075</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>60</b>
ENRIQUECIMENTO CURRICULAR NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR PARA ALUNOS EM PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO DE AH/SD	
Rodolfo Lemes de Moraes Rubens Venditti Júnior Denise Rocha Belfort Arantes-Brero Taís Pelição Marcos Gabriel Schuindt Acácio Letícia do Carmo Casagrande Morandim Vera Lucia Messias Fialho Capellini	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905076</b>	

<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>72</b>
FUTEBOL, APENAS MENINOS JOGAM? UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CONTEXTO ESCOLAR	
Elizandra Bezerra Almeida	
Alberto Joz da Silva Pamponete	
Marlon Messias Santana Cruz	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905077</b>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>81</b>
IDEOLOGIA E FORMAÇÃO INICIAL DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA	
Alvori Ahlert	
Adelar Aparecido Sampaio	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905078</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>109</b>
METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO SUPERIOR: UM ESTUDO DE CASO NA DISCIPLINA DE ANATOMIA BÁSICA I	
Cêjane Martins Carneiro Carvalho	
Khellen Cristina Pires Correia Soares	
Mariana da Silva Neta	
<b>DOI 10.22533/at.ed.5351905079</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>122</b>
O XADREZ E SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	
Kadydja Karla Nascimento Chagas	
Carla Virgínia Paulino da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.53519050710</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>133</b>
OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL DE PALMAS/TO	
Rodrigo Lema Del Rio Martins	
Maria Luiza Raphael Del Rio Martins	
Luísa Helmer Trindade	
André da Silva Mello	
<b>DOI 10.22533/at.ed.53519050711</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>143</b>
PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES SOBRE OS CONCEITOS TEMÁTICOS DE SAÚDE ABORDADOS NOS LIVROS DIDÁTICOS: SUPERFICIAL OU GENERALISTA?	
Arnildo Korb	
Ana Júlia Sandri	
Andrieli Schmitz	
Tatiani Todero	
Saionara Vitória Barimacker	
Suellen Fincatto	
Adriane Karal	
Ana Luisa Streck	
Leila Zanatta	
Danielle Bezerra Cabral	
<b>DOI 10.22533/at.ed.53519050712</b>	

<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>154</b>
OS BENEFÍCIOS E MALEFÍCIOS DA CORRIDA DE RUA	
Gilcimar Fonseca Siqueira	
Ítalo Mateus Dantas Pinto	
José Araújo Souza	
DOI 10.22533/at.ed.53519050713	
<b>SOBRE O ORGANIZADOR</b> .....	<b>167</b>

## O XADREZ E SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

### **Kadydja Karla Nascimento Chagas**

Doutora em Educação

Servidora do Instituto Federal de Educação,  
Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte.

Natal – RN.

### **Carla Virgínia Paulino da Silva**

Pós-Graduada de Especialização em Gestão  
de Programas e Projetos de Esporte e Lazer  
na Escola pelo Instituto Federal de Educação,  
Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte –

Campus Natal Cidade Alta.

Natal – RN.

**RESUMO:** O presente trabalho objetivou analisar o processo de ensino e de aprendizagem dos alunos do ensino médio do IFRN Natal-Cidade Alta. O Projeto Xadrez na Cidade surgiu da necessidade de implementar no Campus Natal-Cidade Alta do IFRN uma atividade que estimulasse a interação dos estudantes de diferentes faixas etárias e, ao mesmo tempo, desenvolvesse a capacidade intelectual, perceptiva e de raciocínio lógico, de modo a alcançar o desenvolvimento de diversas competências humanas como concentração, habilidades, técnicas e memorização, de forma a melhorar os resultados obtidos em sala de aula, como por exemplo, o rendimento escolar em disciplinas como matemática, física e química, contribuindo também na vida educacional e

no comportamento pessoal. O projeto atende aos alunos dos cursos de Produção Cultural e Gestão Desportiva e de Lazer, mas o público alvo do trabalho são os alunos do ensino médio dos Cursos Técnicos Integrados em Multimídia e Lazer. A metodologia utilizada foi à qualitativa, com uma pesquisa de campo, com entrevista semiestruturada e análise baseada no discurso do sujeito coletivo. Como resultado foi evidenciado que o jogo contribui na melhoria do raciocínio lógico, concentração e no processo de ensino aprendizagem em sala de aula: nas disciplinas, socialização, foco, concentração, raciocínio lógico, saúde mentalmente e previne doenças.

**PALAVRAS-CHAVE:** Xadrez. Ensino Aprendizagem. Xadrez na Escola

### 1 | INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo capaz de proporcionar o desenvolvimento mental e psicológico que auxilia na formação cognitiva e do caráter do indivíduo. Mesmo sendo perceptiva pelo corpo docente das escolas a eficácia na aprendizagem, a prática do esporte ainda é pouco divulgada, o que impede aproximação desta ferramenta a outras crianças. Como diz José Raúl Capablanca (ex-campeão mundial de xadrez), “O xadrez é algo mais do que um

jogo; é uma diversão intelectual que tem um pouco de arte e muita ciência. É, além disso, um meio de aproximação social e intelectual”. (BATATAIS, 2013).

O xadrez é considerado jogo, esporte, arte, cultura, ensino e ciência, onde cada peça tem uma representação, um combatente que deve ser usado com inteligência, calma e sabedoria. Para Paula Júnior (2003), o xadrez é uma ótima forma de exercitar a mente, pois requer habilidade, criatividade e análise de cálculos desenvolvendo também a memória e a concentração.

Alguns historiadores acreditam que o xadrez nasceu na Índia, inventado pelo brâmane na corte do Rajá Balhait. Com poucos registros para sustentarem a civilização onde nasceu o xadrez, os livros de xadrez trazem uma lenda sobre o aparecimento do xadrez. O Rajá Balhait pediu aos sábios de sua corte que criassem um jogo capaz de desenvolver os valores da prudência, da inteligência, da visão e o do conhecimento, opondo-se nesse sentido ao ensinamento do nard (atual gamão), no qual o resultado final é decidido pela sorte nos dados e não pela destreza e senso estratégico dos jogadores. (GONZALEZ, 2011).

Avançando no percurso do tempo, chegando ao século XXI, diversos fatores distanciam os adolescentes do seu raciocínio e do sucesso do ensino aprendizagem: internet, celulares, inquietudes, desatenção e ansiedade. Vygotsky (1989) afirma que através do jogo se entende que o indivíduo aprende a agir, raciocinar, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento e da concentração.

Apesar dos bons resultados que o xadrez oferece, nem todas as escolas adotam a prática e projetos educativos desta natureza, seja por falta de incentivo ou planejamento, até mesmo por desconhecimento e falta de profissional capacitado para atuar nesse segmento, bem como o seu desenvolvimento necessário. Com base nos artigos estudados, se os gestores soubessem da importância e tal desenvolvimento que a prática do xadrez proporciona, cada escola do Brasil estimularia a prática aos alunos, possibilitando resultados favoráveis e retorno socioeducativo.

No contexto educacional, diversas são as práticas de esporte e lazer que as escolas desenvolvem como, por exemplo, futebol, futsal, vôlei, basquete, handebol e o xadrez, que vem fazendo mudanças de pensamento e habilidades como memória, concentração, planejamento e tomada de decisões.

Uma realidade bem notória é do Instituto Federal de Ciências, Educação e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, dos seus 21 campi existentes no RN, todos os campi têm realidade particular diferente voltado ao esporte, e o *Campus* Natal Cidade Alta, localizado na Av. Rio Branco, na qual eles aderiram ao desenvolvimento do Xadrez na escola, tendo uma conciliação com o ensino aprendizagem nas turmas do ensino médio.

Desde o ano de 2015 existe na Cidade Alta, o Projeto Xadrez na Cidade, idealizado pelo aluno Jâncio Bento Félix, do Curso Superior de Tecnologia em Produção Cultural. Este projeto é desenvolvido com os alunos do Curso Integrado de Multimídia e de

Lazer. O projeto conta com o acompanhamento e desenvolvimento de 10 alunos de (02) duas turmas de Multimídia e (01) uma turma de Lazer, onde os alunos obtêm contribuições no processo de ensino aprendizagem através do jogo. O jogo de xadrez influencia no processo de ensino aprendizagem no curso técnico integrado do IFRN – *Campus Natal*–Cidade Alta, promovendo bons resultados mediante aos seus alunos, na construção de comportamento em sala, melhoras nas notas, concentração e desenvolvimento pessoal, mesmo sendo um público jovem e tendo também a prática ao incentivo aos alunos que estão pela competição, o xadrez vem oportunizando melhoras significativas a esse grupo do Xadrez na Cidade.

Para aprofundamento da reflexão surge o seguinte questionamento: Qual é a influência do xadrez no processo de ensino aprendizagem para os alunos dos cursos técnicos integrados do *Campus Natal*–Cidade Alta?

O objetivo geral dessa pesquisa foi analisar a influência do xadrez no processo de ensino aprendizagem para os alunos dos cursos técnicos integrados do *Campus Natal*–Cidade Alta. Para alcançar os resultados esperados foram traçados os seguintes objetivos específicos: 1. Apresentar a concepção do projeto, sua trajetória e metodologia de trabalho; 2. Identificar os benefícios que o xadrez traz aos estudantes dos cursos analisados; 3. Descrever a relação da prática do xadrez com o processo ensino aprendizagem para os estudantes.

Em meio à sociedade que estamos vivendo, a educação, o lazer e o esporte são meios de transformação para as crianças e jovens do futuro. Com tais práticas aprendemos a ganhar e perder, cair e levantar, mais nunca desistir, seja qual for o seu objetivo desejado, aprende-se que na vida em sociedade, deve-se se vivenciar momentos felizes e tristes. A vivência com o esporte e lazer beneficia o aprimoramento da humanidade, respeito e consciência ética. Compreendemos que ter tempo para o esporte e lazer traz benefícios ao nosso corpo e à saúde, mas, além disso, tem o poder de exercer o importante papel de promotor de cidadania, tendo um indiscutível papel social, pois ensina as regras do jogo, recitar limites e agir em cooperação ao próximo.

Tendo em vista a importância dos elementos causadores de conhecimentos, o jogo é algo que permite que esse feito aconteça, através do jogo foi despertado na pesquisadora, conhecer um pouco o xadrez, algo que precisa de atenção, concentração, silêncio, e a curiosidade que pode haver em um jogo que se constrói através do silêncio e olhares atentos. Enxadrista ou jogador, é o nome dado a quem se permite e/ou se atreve a jogar ou aprender xadrez, jogo esse que permite conhecer horizontes de pensamentos, habilidades, a sentir sensações e respeitar.

A Confederação Brasileira de Xadrez - CBX tem a convicção da importância do ensino de xadrez nas escolas para os alunos. Ao longo da sua história, a confederação em desenvolvido, em parceria com o terceiro setor com os Ministérios do Esporte e da Educação, inúmeras iniciativas para estimular a prática do jogo em ambientes formais e informais de educação, além de organizar e promover torneios para estimular ainda mais a prática entre crianças em idade escolar.

Por ser uma atividade de reflexão intensiva e exigir uma tomada de decisão a cada lance da partida, é possível colaborar e construir uma conscientização individual e coletiva para a formação dos enxadristas. No xadrez o aluno tem a possibilidade de propiciar e progredir, seguindo seu ritmo de conhecimento, adesão ao jogo, ritmo esse de valorização e motivação escolar jogar xadrez proporciona habilidades, concentração e visão, e os praticantes têm melhorias significativas e notórias, observadas após iniciar o esporte. Sabendo dessas proporções, o jogo passa a enriquecer as vivências e potencializar os participantes, havendo reflexões por alunos e professores, das potencialidades adquiridas pelo xadrez.

Os estudantes estarão brincando com o jogo, com suas peças e, ao mesmo tempo, aprendendo um conteúdo. Com o jogo, várias áreas são vistas, cultura, geografia, história, matemática e lazer, que influencia na aprendizagem como na motivação pessoal, por estar absorvendo conhecimentos a partir de um jogo, tendo metodologia de ensino aplicada pelo professor/instrutor ou técnico em xadrez.

Com o crescimento do esporte na inclusão escolar, é possível observar as transformações que o mesmo traz, aos seus praticantes, como estudante da área do esporte e lazer é possível analisar as oportunidades de expandir esse jogo transformador, para que possa levar a novos horizontes, novos caminhos, e ampliando a aprendizagem, levando aos conhecimentos de mais pessoas, crianças, jovens, adultos e idosos o jogo com suas atribuições a qual ele é capaz de oportunizar aos seus jogadores/amadores.

## 2 | METODOLOGIA

### 2.1 Tipo de Pesquisa

A pesquisa foi de abordagem qualitativa, do tipo descritiva com base no Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), que se trata de uma técnica de tabulação e organização de dados qualitativos. Esta técnica apresenta sua fundamentação na teoria da representação social.

O Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) é uma reunião não só discurso-síntese. Estes conteúdos de mesmo sentido, reunidos num único discurso, por estarem redigidos na primeira pessoa do singular, buscam produzir no leitor um efeito de “coletividade falando”; além disso, dão lugar a um acréscimo de densidade semântica nas representações sociais, fazendo com que uma ideia ou posicionamento dos depoentes apareça de modo “encorpado”, desenvolvido, enriquecido, desdobrado. (LEFEVRE; LEFEVRE E MARQUES, 2009, P. 1194).

O discurso significa um processo comunicacional desencadeado de construção coletiva, que está conectado e é produzido conforme lugares e as situações que os sujeitos ocupam.

Para Erickson (1986), o que diferencia uma pesquisa qualitativa de pesquisas com outros enfoques é a decisão do pesquisador de utilizar como critério básico de

validade os significados imediatos e locais das ações, definidos como pontos de vista de seus próprios atores. Concebido dessa maneira, o trabalho de campo permite responder a questões importantes para pesquisa. O objeto de pesquisa é considerado como imprescindível no ato de “fazer sentido” por revelar as relações e interações que ocorrem no interior de qualquer processo. (MEHAN, 1981; ERICKSON, 1986). Assim, o sujeito, historicamente criador da ação social, contribui para significar o universo pesquisado, o que exige uma constante reflexão e reestruturação do processo de questionamento do pesquisador.

## 2.2 Procedimento de Coleta de Dados

Numa justaposição com o objeto de estudo, escolheu-se como pesquisa o Projeto Xadrez na Cidade do *Campus* IFRN Natal-Cidade Alta, onde se foi analisar o processo de ensino aprendizagem através da prática do xadrez, alunos do ensino médio técnico, com idade entre 16 a 18 anos.

O estudo foi pensado como pesquisa de abordagem qualitativa com base no Discurso do Sujeito Coletivo (DSC). Tendo um quantitativo de 10 pessoas, ou seja, 7 alunos, 2 professoras e coordenadoras de curso e 1 idealizador.

Definiram-se como instrumento de coleta de dados aplicação de entrevista e observação. Os procedimentos para coleta de dados foram feitos de acordo com a disponibilidade dos entrevistados e foi realizada entre fevereiro e março de 2017, constituídas com os alunos, idealizador e coordenadores dos cursos, onde todos esses estão ligados de forma direta e indiretamente no desenvolvimento e obtenção de resultados do projeto. Após a coleta de dados, foi realizado o cruzamento de informações para que possa responder a minha pergunta problema, e melhor analisar e planejar minhas informações quanto às coletas desejadas.

Os entrevistados foram separados em 3 grupos: grupo 1: idealizador, grupo 2: coordenação e grupo 3: alunos. Após essa divisão, foi utilizado o discurso do sujeito coletivo, onde foram extraídas as principais respostas, para que meu dialogo fosse inicializado. Em seguida foi se criando um discurso de acordo com as perguntas e resposta, bem como se embasando em autores.

## 2.3 Procedimentos de Análise

A análise dos dados foi realizada através do conjunto de técnicas de análise de conteúdo do modelo de Bardin (2009). Ele recomenda a análise de conteúdo, posto que o método seja utilizado no estudo das motivações, valores, atitudes, tendências e ideologias que possam existir no universo da pesquisa. Por este motivo, escolheu-se a análise que mais se aproxima da realidade pesquisada, uma vez que se trata de um universo pequeno de entrevistados, mas de forte relevância.

Esta técnica permite visualizar os núcleos organizadores dos discursos, as variáveis e categorias, bem como os conflitos e consensos estabelecidos pelas pessoas dos grupos estudados. Possibilita observar os dados por meio de uma visão ampla, na

qual a totalidade do material coletado permite levantar categorias do grupo. De acordo com Bardin (2009), a análise de conteúdo (e de discurso) apresenta duas funções complementares: a tentativa exploratória que amplia a descoberta dos conteúdos aparentes e a confirmação ou informação das hipóteses. A análise de conteúdo faz-se pela técnica de codificação. Esta transforma os dados brutos do texto ou discurso, por recorte, agregação e enumeração, permitindo atingir uma representação do conteúdo. A técnica compreende três escolhas: a unidade de registro (o recorte), as regras de contagem (a enumeração), as categorias (a classificação e a agregação). A unidade de registro apresenta natureza e dimensões variáveis, podendo ser o tema, a palavra ou a frase (BARDIN, 2009).

Foi elaborada uma tabela de acordo com cada grupo de entrevistados para analisar as respostas, onde nela continha a identificação e a quantidade de perguntas, e depois foi avaliada e destacada as respostas por categorias, que mais se destacavam e interessavam para assim, responder à problemática.

Após as análises, foi criado um texto de acordo com as respostas, para amadurecer aos questionamentos e logo adiante trazer autores que embasasse ao que foi dito nas respostas e logo direcionado no texto.

### **3 | RESULTADOS E DISCUSSÕES**

#### **3.1 O Projeto Xadrez na Cidade do Ifrn - Campus Natal Cidade Alta**

O projeto *Xadrez na Cidade*, que funciona desde setembro de 2015, no IFRN *Campus Natal-Cidade Alta*, tem como objetivo a criação de um núcleo de praticantes do xadrez neste *campus*, desenvolvendo e propagando seus benefícios (como o raciocínio, a concentração, a memorização e a disciplina) assim como a formação de futuros atletas que venham a competir e representar o Instituto em eventos esportivo na cidade do Natal e no estado do Rio Grande do Norte. A equipe é composta por 01 (um) servidor do Campus que atua no acompanhamento de 01 (um) estagiário para o desenvolvimento das atividades do projeto.

O Projeto *Xadrez na Cidade* surgiu da necessidade de implementar no *Campus Natal- Cidade Alta* do IFRN uma prática educacional, que estimulasse a interação dos estudantes de diferentes faixas etárias e, ao mesmo tempo, ampliasse a capacidade intelectual, perceptiva, e de raciocínio lógico, de modo a alcançar o desenvolvimento de diversas competências humanas, como a concentração e a memorização, de forma a melhorar os resultados obtidos em sala de aula, como o rendimento escolar em disciplinas como matemática, física e química. Além disto, a prática do xadrez dentro do projeto vem estimular os praticantes a participarem de competições da modalidade, e a interação entre outros estudantes da cidade e do estado.

### 3.2 Idealização do Projeto

O idealizador, aluno do curso de produção cultural, já tinha vivência com o xadrez por meio da competição, ao observar que no *Campus* Natal-Cidade Alta não havia nenhuma prática do jogo, assim, surgiu a ideia de desenvolver o Projeto Xadrez na Cidade, a princípio tendo em vista a competição, com conquista de medalhas e bons resultados. “Desde então, vem sendo praticado de todas as formas possíveis, quer seja como lazer, esporte, passatempo, ou até mesmo, como elemento pedagógico na área escolar, sempre promovendo a inteligência, a competitividade e a criatividade dos homens” (PIMENTA, 2006).

Sem experiência em gestão de esporte e lazer, o idealizador não imaginava que o jogo de xadrez podia trazer contribuição positiva para o processo de ensino aprendizagem dos alunos envolvidos no mesmo. À medida que os alunos foram se engajando no processo do jogo, começou a ser percebidas mudanças de comportamento no projeto e em sala de aula.

Os argumentos em defesa do jogo como parte integrante do processo educativo são vários; destacamos sua contribuição como uma preparação para a vida, ou seja, o jogo funciona como uma simulação de comportamentos tidos como desejáveis ou não para o aluno, então futuro cidadão, ressaltando a habilidade de conviver em grupo, em prol de um objetivo comum: o jogo e a consequente aprendizagem obtida através e com o jogo. (PIPPI, 2011, p.17).

Para o idealizador, foi motivo de empolgação e maior dedicação para atender as expectativas que o projeto vinha apresentando, possibilitando mais vivências no jogo proposto e criação de novas turmas, como por exemplo, para alunos do curso superior e dos cursos técnico subsequente.

### 3.3 Percepção do Projeto Xadrez Na Cidade Via Coordenações Do Ensino Médio

Para as coordenações dos cursos de técnico em Lazer e Multimídia, que visam o âmbito educacional, compreende que os alunos envolvidos no projeto apresentam um desenvolvimento de habilidades, disciplina, raciocínio lógicos, concentração, foco, segurança ao falar e se expressar em sala de aula, entretanto sentem falta de um acompanhamento por parte da equipe pedagógica do Instituto. Portanto, a obtenção dos resultados faz com que o projeto se torne mais rico e completo.

Durante o jogo, os alunos podem trazer, para a sala de aula, maneiras de pensar e agir que muitas vezes eles já possuíam fora de sala de aula, mas nunca tinham tido a oportunidade de demonstrar nas aulas tradicionais. Aquele aluno que, na maioria das vezes, possui comportamento apático frente a um exercício comum de Matemática, sente-se desafiado pela situação de jogo e, portanto, fica interessado pelo conteúdo e motivado a aprender. (PIPPI, 2011, p. 32).

Percebe-se que falta melhor comunicação entre idealizador do projeto e coordenações, para que possa avaliar melhor os envolvidos no projeto, uma atenção maior na verdade, já que a participação dos alunos vem trazendo obtenção de resultados positivos pelo processo de ensino aprendizagem realizar um histórico com

análise, uma espécie de linha do tempo, desde a entrada e vim acompanhamento mensalmente, ocasionando a obtenção de relatório ao final do semestre letivo.

Recomendo criar uma equipe pedagógica que possa acompanhar os envolvidos no projeto e planejar para que assim possa realizar um acompanhamento melhor desde a sua entrada até a obtenção dos objetivos e resultados atingidos. Essa equipe seria responsável para planejar, organizar, sugerir, acompanhar, desenvolver ações para atender aos alunos e ajudar eles no processo ensino aprendizagem e em suas competições, seria da seguinte forma: Coordenador geral (um professor de educação física ou com conhecimentos em xadrez), Estagiário (Aluno de Gestão Desportiva e de Lazer), Bolsista (aluno com noções em xadrez), Coordenação pedagógica (professores, assistente social, psicólogos), Coordenação dos cursos e Alunos.

### **3.4 Percepção do Projeto Xadrez na Cidade Via Alunos do Ensino Médio**

A participação dos alunos no projeto deu-se devido a alguns já conhecerem o jogo, por desejar conhecer, convite dos amigos e pela organização do projeto, bem como citaram as dificuldades que o jogo traz, e suas contribuições. Além destes fatores, o jogo contribui para a aceitação de normas e resultados, formação de caráter, controle emocional, facilidade de expressão, aceitação de novas ideias e diferentes pontos de vista, valores importantes na formação do aluno, auxiliando-o na conscientização sobre suas ações, além de levar estes valores para seu cotidiano, o que contribui para a própria formação.

Tratando-se de um jogo de tabuleiro, o xadrez exige dos participantes, bastante concentração e esse fato para os alunos são perceptíveis e indispensáveis não só no jogo como em sala de aula, nas contribuições como raciocínio, criatividade, foco, paciência, disciplinas, prevenir doenças e o aumento do QI. Considerando que o jogo de xadrez, atribuído pelo seu lado pedagógico compreende que em uma partida incluímos uma harmonia entre concentração, foco, raciocínio, cálculo, desafio, respeito, aventura e interação. “Assim, ao jogar Xadrez, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros” (FADEL; MATA 2008, p. 12).

Jogar xadrez não é uma tarefa difícil, mas como sua prática em constante ele se torna um aliado em boas práticas pessoal e educacional adquirindo autoconfiança, desenvolver qualidades positivas, desenvolver a mente, vencer a insegurança. Refletir o jogo há também uma semelhança com o opositor que deverá ser de forma mais respeitosa possível, com diálogo e boa interação para que se possa ter uma partida proveitosa. Uma oportunidade para os alunos aprender a se relacionar, se respeitar, seu tempo de raciocínio, seu tempo para executar a jogada, seus limites, estratégias e habilidades.

Numa conciliação dos benefícios do jogo e o desenvolvimento em sala de aula, a concentração, melhoria nos resultados, compreender com facilidade, descobertas,

raciocínio, desempenho intelectual e atividade de lógica em sala de aula. Mais à frente disto, por ser um jogo e estratégia, abrange o raciocínio, a inspiração de estratégias e a visão do tabuleiro. Enfim, um jogo completo que trabalha diversas habilidades.

É, pois, importante que o jogo de Xadrez não seja utilizado apenas de forma lúdica, mas aliando a ludicidade aos exercícios de concentração, levando o aluno a pensar, o que pode favorecer a aprendizagem dos diversos conteúdos curriculares. (FADEL; MATA 2008, p. 11).

Para os alunos, o projeto é um espaço para fazer amigos. Na verdade, uma família, porém precisa de visibilidade, valorização, participação de instrutores de outras instituições, e um local fixo para as práticas.

#### 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto que hoje tem um ano e oito meses de existência e conta com 4 turmas com alunos além do ensino médio, técnico subsequente e graduação, que foi idealizado para treinar alunos para competição, passou a contribuir para o desenvolvimento de seus alunos em sala de aula, melhorando seu processo de ensino e aprendizagem, algo não notável pela falta de comunicação e/ou acompanhamento que o projeto necessita. Percebido que o jogo contribui na melhoria a pesquisadora resolveu estudar e analisar, se essa contribuição existia no projeto por parte dos alunos. O reforço atribuído pelo jogo de fato ajuda sim, em sala de aula, nas disciplinas, socialização, disciplina, foco, concentração, raciocínio lógico, mentalmente, previne doenças, e melhorar nas competições.

Atualmente, o projeto caminha na responsabilidade do idealizador bem como estagiário, e não conta com dados informativos ou coleta de informações quanto ao desenvolvimento dos alunos. O projeto necessita de um acompanhamento, visando uma melhoria no que se refere à competição, bem como a evolução no processo de ensino aprendizagem. O projeto, para melhor se desenvolver, depois desse estudo sugere-se montar uma equipe pedagógica, com estagiário, professores, psicólogos, serviço social, coordenação dos cursos, coordenador geral e um aluno de gestão desportiva e de lazer, assim se tornando a obtenção de informação mais precisa, cada um com suas contribuições e no final todos os envolvidos no projeto seriam beneficiados de acordo com sua participação.

A motivação que levou aos alunos participar do projeto xadrez na cidade deu-se através de alguns já praticarem o jogo, convites de amigos, desenvolvimento do raciocínio lógico, e expansão dos conhecimentos. Os participantes têm bastante clareza dos benefícios atribuídos a prática do jogo, o quanto eles podem absorver e desenvolver benefícios que cogitem ampliar a concentração, paciência, atenção, criatividade e, sobretudo, desafiar o cérebro, ajudando no processo de ensino aprendizagem aonde vem trazendo melhoras mentais, como também, ensinam, a saber, ganhar e saber perder estimula a relação com os outros, vencer a insegurança

e ter estratégias usadas de forma que possa está trabalhando no processo educativo, pessoal e social.

Isso faz relação com a sala de aula, os conteúdos passados tornar-se mais claro de entender, atribuído a concentração, e seus benefícios, melhorando resultados, estudar matemática com facilidade, desenvolver atividades lógicas, desempenho intelectual e QI elevado, atribuições conquistadas pelo jogo, que mesmo com o intuito inicial do projeto em formar campeões em competições interna e estadual, o jogo de xadrez trouxe esses desenvolvimentos positivos e inesperados aos seus participantes, ocasionando consigo benefícios que podem e fazem total diferença em sala de aula e no seu cotidiano.

O projeto precisa de um acompanhamento para observar e melhor trabalhar esses resultados obtidos pelos alunos, que além de se destacarem nas competições vem se destacando também em sala de aula, com ajuda advinda dessa prática esportiva. Como gestora de esporte e de lazer, poder estudar um pouco mais sobre a história do xadrez, em especial poder conhecer a história do projeto xadrez na cidade, a importância que ele tem para os alunos no âmbito educacional e competitivo.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.

ERICKSON, F. Qualitative methods in research on teaching. In: WITTRICK, M. C. (Ed.). **Handbook of research on teaching**. 3. ed. New York: Macmillan Publishing Company, 1986, p.119-161.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: EDUSP,1971.

LEFEVRE F E LEFEVRE AMC. **O discurso do sujeito coletivo: um novo enfoque em pesquisa qualitativa**. Caxias do Sul: Educs; 2003a.

MEHAN, H. Ethnography of bilingual education. In: TRUEBA, H. T.; GUTHRIE, G. P.; AU, K.H.P. (Eds.). **Culture and the bilingual classroom: studies in classroom ethnography**. Rowley, MA: Newbury House, 1981, p. 36-55.

PICCOLO, V.L.N; WAGNER, W.M. **Esporte para a vida no Ensino Médio**.1.ed. São Paulo: Editora Telos, 2012.

PILATI, Jerry A. **Por que xadrez nas escolas?** Francisco Beltrão, PR. Berzon. 2008.

### Textos e Artigos on-line

ACHILLES, Felipe. **A influência do xadrez no desenvolvimento da capacidade de concentração em alunos da 6ª série do ensino fundamental**. Disponível: <[http://www.fexpar.com.br/2012/folders/Felipe\\_tcc\\_FINAL\\_concluido\\_revisado.pdf](http://www.fexpar.com.br/2012/folders/Felipe_tcc_FINAL_concluido_revisado.pdf)> acessado em: 20/06/2016.

DANIEL, Medeiros. **O Xadrez na Escola**. Disponível: <[http://www.fexpar.com.br/2011/Pesquisas/Artigo\\_\\_O\\_xadrez\\_na\\_Escola\\_Daniel.pdf](http://www.fexpar.com.br/2011/Pesquisas/Artigo__O_xadrez_na_Escola_Daniel.pdf)>. Acessado em: 29/05/2016.

FADEL, Jacqueline & MATA, Vilson Aparecido da. **O xadrez como atividade complementar na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico.** Disponível: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/503-4.pdf>> acessado em 03/06/2016.

GONZALEZ, Bolívar. **Apostila de Xadrez Níveis Iniciantes e Básico.** Disponível: <[file:///C:/Users/Virg%C3%ADnia/Desktop/apostila\\_xadrez.pdf](file:///C:/Users/Virg%C3%ADnia/Desktop/apostila_xadrez.pdf)> acessado em: 10/06/2016.

<https://www.colegioweb.com.br/curiosidades/xadrez-e-o-desenvolvimento-cognitivo.html>

<http://www.xadrezbatatais.com/2013/10/frases-celebres-do-xadrez-por.html>

<https://planetaxadrez.wordpress.com/2011/10/14/xadrez-aprendizagem/>

PIMENTA, C. J. C. **Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade.** Disponível em: < <http://www.cdof.com.br>>. Acesso em: março. 2017.

PIPPI, Lísie Reis Strapason. **O USO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO 1º ANO DO ENSINO MÉDIO.** Disponível:<[http://sites.unifra.br/Portals/13/Lisie%20Pippi%20Reis%20Strapason\\_Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Mestrado.pdf](http://sites.unifra.br/Portals/13/Lisie%20Pippi%20Reis%20Strapason_Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Mestrado.pdf)> acessado em: 15/07/2016.

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-453-5



9 788572 474535