

A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ NO RENDIMENTO ESCOLAR NAS TURMAS DE PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO REGULAR

THE INFLUENCE OF THE GAME OF CHESS ON SCHOOL PERFORMANCE IN FIRST YEAR CLASSES OF REGULAR HIGH SCHOOL

Anderson da Silva Souza¹

RESUMO: A pesquisa apresentada tem como base inicial a disciplina de Educação Física. O objetivo geral deste estudo é desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar baseada no Jogo de Xadrez, nas turmas de 1º ano do Ensino Médio Regular, como ferramenta desportiva educacional, com as expectativas na melhoria do rendimento escolar e com objetivos específicos de identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos. A pesquisa foi realizada em etapas: com a fundamentação teórica sobre a relação dos Jogos gerais e do Jogo de Xadrez com a Educação Física, rendimento escolar e indisciplina, interdisciplinaridade e implementação da tecnologia no contexto desportivo educacional. Nos resultados obtidos, podemos demonstrar aspectos positivos quanto á parte de evolução de rendimento escolar. Conclui-se que a utilização de um plano de ação de caráter desportivo educacional, é muito útil para dar motivação aos estudos e criar um ambiente mais harmônico no processo ensino-aprendizagem.

604

Palavras-chave: Educação Física. Ensino Médio Regular. Jogo de Xadrez. Rendimento Escolar.

ABSTRACT: The research presented is based on the subject of Physical Education. The general objective of this study is to design an interdisciplinary pedagogical intervention based on the Chess Game, in the 1st year classes of Regular High School, as an educational sports tool, with the expectations of improving school performance and with specific objectives of identifying performance problems and student indiscipline. The research was carried out in stages: with a theoretical foundation on the relationship between General Games and the Chess Game with Physical Education, school performance and indiscipline, interdisciplinarity and the implementation of technology in the educational sports context. In the results obtained, we can demonstrate positive aspects regarding the evolution of school performance. It is concluded that the use of an educational sports action plan is very useful to motivate studies and create a more harmonious environment in the teaching-learning process.

Keywords: Physical Education. Regular High School. Chess game. School performance.

¹Especialização em Treinamento Desportivo / Faculdades Integradas Jacarepaguá (FIJ - RJ) Docente do Curso de Educação Física, Universidade de Vassouras (RJ) Orcid: 0009-0000-4010-9703.

INTRODUÇÃO

Como disciplina da grade curricular básica da educação, a Educação Física também se faz presente ativamente na vida escolar, considerando a mesma proporcionalidade das outras disciplinas, com objetivos de criar e estabelecer momentos de motivação, satisfação e lazer aos alunos, através de toda sua estruturação das metodologias teóricas e práticas.

Planejar com qualidade e executar um plano de aula e o plano de curso coerente com as características de uma turma ou o perfil da comunidade escolar, é um bom caminho para uma excelente perspectiva de resultado positivo ao final de um ano letivo.

A inserção do Jogo de Xadrez permanentemente nas aulas acrescenta um elemento sempre inovador na procura da interação esporte educação e com estas características, podem se transformar em ferramentas valiosas e de aplicação diversificada dentro das matérias escolares e sua interdisciplinaridade, onde buscamos sempre a qualidade e êxito no processo de aprendizagem em qualquer modalidade de ensino.

Várias possibilidades de sua origem já foram destacadas por estudiosos e historiadores, em diversas épocas, desde a análise de uma antiga pintura egípcia que mostra duas pessoas participando de um jogo parecido com o Xadrez, cerca de 3.000 anos a.C.

605

Lendas seculares são conhecidas, como a de Sissa e Caíssa, chegando à Chaturanga, praticado por volta de 600 a.C., ao norte da Índia, no continente asiático. Mais tarde teria sido introduzido e fomentado nos países localizados no hemisfério ocidental, por intermédio das invasões árabes e na busca por novas rotas comerciais de ampliação mercantil de seus produtos.

A primeira iniciativa em favor do ensino e da prática do Jogo de Xadrez nas escolas, data do ano de 1935 e a partir de então, as experiências enxadrísticas se multiplicaram e se diversificaram, no entanto, sempre predominando como atividade periescolar.

Mesmo não estando integrado oficialmente ao currículo, o Jogo de Xadrez passou a ser prática costumeira entre os escolares, a princípio como forma de entretenimento lúdico e aos poucos como instrumento pedagógico, o que serviu para uma aproximação maior do jogo com a educação.

Na disciplina Educação Física, ficou conferida, ao tema esporte aliado a educação, a inclusão de um trabalho interdisciplinar do Jogo de Xadrez Escolar nas turmas de Ensino

Médio Regular, como experimento, para que se alcançando dados positivos e dinâmicos, o projeto e suas atividades pudessem se estender por toda Unidade Escolar futuramente.

Sendo um estudo onde envolvemos práticas pedagógicas através do jogo como instrumento de ensino, Vygotsky (1998), “entende que o indivíduo aprende a agir, a raciocinar, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Este discurso é aplicado principalmente no Jogo de Xadrez e sua contribuição no pensamento cognitivo do aluno.”

Como justificativa existe uma importância muito grande do Professor de Educação Física na construção educacional e no ambiente escolar, ele é um elemento formador não só de práticas de treinamento dos esportes, mas também práticas de socialização e disciplina, contribuindo através da motivação de forma positiva ao desenvolvimento dos alunos.

Através da introdução e desenvolvimento de um plano de ação interdisciplinar com a motivação esportiva, com a fundamentação teórica de autores próximos ao tema apresentado, esporte e educação, desenvolvemos este artigo.

A Educação Física é uma disciplina que tem caráter de unir os aspectos físicos, mentais, emocionais e sociais em vários de seus procedimentos e ações, objetivando o desenvolvimento global do ser humano.

Com esta proposta, chegamos especificamente aos jogos de tabuleiro e ao Jogo de Xadrez, que são excelentes formas de lazer e envolvimento lúdico, com um preenchimento e envolvimento de horas de socialização.

No contexto educacional, países desenvolvem o Jogo de Xadrez introduzido no seu currículo escolar, praticado com diversas metodologias de inserção, como uma ferramenta comum e aliado aos conteúdos básicos de estudo.

O jogo de Xadrez em diversos países vem sendo utilizado como instrumento inter, multi e pluridisciplinar, pois auxilia significativamente no desenvolvimento de algumas características do pensamento cognitivo, como abstração, memorização, raciocínio lógico, dedução e indução.

O imenso mérito do Jogo de Xadrez é que ele responde a uma das preocupações fundamentais do ensino moderno, ou seja, o de propiciar a possibilidade a cada aluno de progredir segundo seu próprio ritmo, valorizando assim a motivação escolar.

O Jogo de Xadrez permite repensar a relação professor-aluno, ele é considerado um excelente meio de elevar o nível intelectual dos alunos, ensinando o manejo de numerosos mecanismos lógicos e contribuindo para o desenvolvimento de certas qualidades psíquicas e físicas.

O jogo colabora de forma significativa na conquista da autonomia – princípio do alicerce da educação. Ele vem de encontro às atuais diretrizes educacionais ancoradas em concepções do aluno como sujeito histórico, interativo, ativo, produtor de aprendizagem e de cultura, capaz de criar, imaginar, pensar, raciocinar, analisar e agir com autonomia. Contudo:

Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária”, através da aprendizagem do xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, podendo contribuir com a autoestima. (VIGOTSKY, 1998, p. 125).

Nos colégios a prática do Desporto Xadrez a nível social, escolar ou competitivo é quase nulo, ficando assim muitas crianças e adolescentes sem o conhecimento teórico-prático da importância que este jogo de tabuleiro pode ter no seu desenvolvimento como um todo.

Este estudo tem pela frente uma característica de apresentar os benefícios do plano de ação interdisciplinar com a matéria Educação Física, uma perspectiva de meta positiva a alcançar no contexto educacional, as projeções interdisciplinares do esporte, da educação e do jogo, redução dos níveis de ocorrências disciplinares, tecnologia, informática e softwares específicos de ajuda do aprendizado.

Com os objetivos de “Desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar, plano de ação, baseado no Jogo de Xadrez, como ferramenta desportiva educacional, visando expectativas na melhoria do rendimento escolar” e “Identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos envolvidos no plano de ação, que os fatores principais foram, a sociabilidade com outros da classe, não gostar da escola, estudar em turmas cheias e relacionamento com os professores”, nesta ordem.

REVISÃO DA LITERATURA

Para a compreensão do estudo do Jogo de Xadrez de uma forma global, com suas regras, peculiaridades e aspectos gráficos, com toda progressão pedagógica e objetivo de simplificar sua compreensão.

Os jogos e o lúdico quanto ao valor psíquico, disciplina as emoções, liberta as tensões emocionais de maneira inconsciente, como forma de equilíbrio; no valor intelectual, jogar significa enfrentar formas e situações diferentes que determinam e obrigam o indivíduo a criar mil maneiras de resolvê-las; observemos também o valor social, que dá uma oportunidade para a construção e desenvolvimento interpessoal, as crianças passam a conviver e se relacionar com outras crianças e os adultos ampliam seu campo de amizade, favorecendo estes aspectos ao entrosamento das diferentes faixas etárias:

Uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (SANTOS 2002, p. 12).

Perfeitamente a contribuição dos Jogos na sociedade, nos faz acreditar em uma técnica bastante proveitosa, podendo ser um elemento transformador, e de boas construções para educar bons cidadãos.

O JOGO DE XADREZ

608

O Jogo de Xadrez é praticado em todos os lugares do mundo, com suas regras básicas unificadas através dos tempos e jogadas por todas as faixas etárias a nível recreativo, até o nível máximo, que é o nível competitivo internacional.

Quando um jogo, como o xadrez, atrai o interesse da humanidade por tantos séculos, devemos dar como provado possuir sólidos méritos que não podem ser desprezados, porém merecedores, mesmo, de definitiva atenção. (HORTON, 1973, p. 9).

O Jogo de Xadrez moderno é praticado em um tabuleiro de 64 (sessenta e quatro) casas, sendo 32 (trinta e duas) casas claras e 32 (trinta e duas) casas escuras, alternadas. O posicionamento inicial do tabuleiro colocado entre os jogadores, de tal forma, obrigatoriamente que seja clara a casa do canto a direita de cada participante.

O objetivo do Jogo de Xadrez é colocar o Rei adversário sob uma circunstância de ataque, fazendo que o oponente não consiga realizar mais lances legais, de acordo com as regras. Quando alcançamos esta situação, com táticas e estratégias dentro do tabuleiro, dizemos que conseguimos um xeque-mate e vencemos a partida. Não é permitido pelas regras deixar ou colocar seu próprio sob ataque e também não podemos capturar o Rei do oponente. O jogador que o Rei sofreu o xeque-mate, perdeu a partida.

O Jogo de Xadrez apresenta peças distintas, movimentos específicos para elas e situações de “captura”. Os “movimentos” são os deslocamentos das peças de uma casa para outra, que não esteja ocupada por uma peça da mesma cor.

A “captura” é o movimento da peça para uma casa que está ocupada por uma peça adversária. A peça capturada é retirada do tabuleiro.

A tática estuda e nos ensina como calcular uma seqüência de lances antecipadamente, de forma que possamos calcular um número maior de lances e de maneira mais rápida e correta. A estratégia tem como objetivo a confecção de um plano de jogo através de temas como características de cada peça, a utilidade que costumamos das a elas em cada fase da partida, domínio do centro, linhas abertas, atividades das peças, coordenação entre as peças, vantagem de espaço. (GIUSTI, 1999, p. 161).

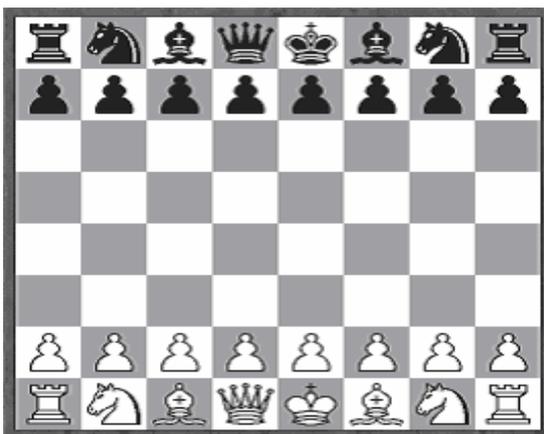
Os nomes das peças e quantitativo das mesmas, descrevemos da seguinte forma:

- 1 - Rei: duas peças, uma clara (ou branca) e outra escura (ou preta);
 - 1 - Dama ou Rainha: duas peças, uma clara e outra escura;
 - 2 -Torre: quatro peças, duas claras e duas escuras;
 - 2 - Bispo: quatro peças, duas claras e duas escuras;
 - 2 - Cavalo: quatro peças, duas claras e duas escuras;
 - 8 - Peão: dezesseis peças, oito claras e oito escuras.
- Então o total de peças, perfaz dezesseis claras e dezesseis escuras.

Armação das peças no tabuleiro de xadrez em formação tipo espelho um lado refletindo o outro.

609

Figura 5 – Posição inicial das peças do Jogo de Xadrez



Fonte: www.avpx.com.br

RENDIMENTO ESCOLAR

O termo rendimento escolar, de certa forma, pode estar relacionado com alguns significados quanto a questão da avaliação, para concretizarmos o fechamento de um ano letivo de caráter positivo.

As unidades escolares da rede particular, municipal e estadual, tem metodologias diferentes ao aplicar seus conteúdos e desenvolver atividades com os alunos durante o percurso dos bimestres ou semestres, não havendo uma unificação de nosso sistema educacional. A obrigatoriedade de oferecer o Ensino Fundamental do 1º e 2º segmentos é dos Municípios brasileiros e o Ensino Médio, obrigatoriedade dos Estados.

Mas não é isso que ainda se aplica atualmente no Brasil, pois a absorção é lenta e demorada, principalmente entre o 6º e 9º ano do Ensino Fundamental (antigas 5ª e 8ª série, 2º segmento).

No Estado do Rio de Janeiro há uma metodologia de cálculo do rendimento escolar, onde as Unidades Escolares são submetidas a critérios, avaliações e provas permanentes durante o ano letivo.

O SAERJINHO é um programa de avaliação diagnóstica do processo ensino aprendizagem realizado nas unidades escolares da rede estadual da educação básica, sendo uma das ações que integram o Sistema de Avaliação da Educação Básica do Rio de Janeiro – SAERJ.

Os diagnósticos apontados pelo IDEB e SAERJ mostram um estado da arte da educação estadual bastante deficitário.

No sentido de fortalecer a prática pedagógica dos professores, acompanhando mais de perto a evolução do processo ensino-aprendizagem, foram criadas estas avaliações bimestrais com a finalidade de se obter de forma rápida o caminhar deste processo e propiciar intervenções tanto de reforço na aprendizagem como de capacitação dos docentes.

Para isso, são feitas avaliações bimestrais cujos resultados serão fornecidos através de um sistema online que possibilita rapidez na obtenção de dados diagnósticos com o objetivo de identificar necessidades imediatas de intervenção pedagógica.

Seus relatórios fornecerão informações sobre a evolução da aprendizagem dos alunos, a produtividade das atividades curriculares e a qualidade do trabalho escolar. Sua função é diagnóstico-formativa.

A Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro, com a finalidade de promover a qualidade do ensino nas escolas de sua rede, situando-a em patamares compatíveis com as reais necessidades da população fluminense e a importância

socioeconômica e cultural em que esta unidade federada assume no cenário nacional, realiza a Avaliação Externa em Larga Escala das suas unidades escolares.

Com esta ação, a SEEDUC efetiva o processo de consolidação do SAERJ (Sistema de Avaliação da Educação do Estado do Rio de Janeiro).

Neste sentido, a consolidação de um sistema de avaliação de qualidade, cujos resultados tenham significado para os atores envolvidos no processo (Alunos, Professores, Diretores, Comunidade e Governantes), é de fundamental importância, pois revela de maneira técnica e oficial a realidade trazida pelos dados educacionais.

Assim, a SEEDUC poderá acompanhar a aquisição de habilidades e competências esperadas para cada ano de escolaridade, bem como realizar comparações com o nível de desempenho dos demais estados, além de com os dados do MEC, como o IDEB. Os resultados desta avaliação constituirão um importante instrumento para a melhoria do processo de aprendizagem nas escolas e para o monitoramento das políticas públicas de educação traçadas pela Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro.

De certa forma o rendimento escolar pode ser conceituado como as referências de avaliação dos conhecimentos que adquirimos no âmbito escolar, onde geralmente são considerados bons estudantes com bom rendimento, todos os que obtenham certas qualificações positivas nos testes e exames que devem ser feitos e realizados ao longo do ano letivo.

O rendimento escolar pode ser interposto como uma medida das capacidades do aluno que desenvolve e expressa as o que tem aprendido ao longo do processo formativo.

Também consideramos as capacidades do mesmo em responder aos estímulos educativos e nesta forma concreta, o rendimento escolar está relacionado com a aptidão própria de cada um.

Vários fatores podem afetar ou incidir sobre o rendimento escolar, desde as dificuldades próprias em algumas disciplinas, até a grande quantidade de provas que muitas vezes coincidem nas mesmas datas, programas educativos não muito direcionados a uma linha de progressão pedagógica, fatores psicológicos relacionados com a pouca motivação aos estudos, desinteresse e distrações nas aulas e dificuldades de compreensão dos conteúdos abordados pelos professores; ocasionalmente o rendimento escolar pode estar associado à subjetividade do professor na hora de fazer as correções das avaliações; certas disciplinas podem dar margem a diversas interpretações ou explicações, onde o

docente deve saber analisar na correção, a determinação da compreensão dos conceitos, nos alunos.

O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, irresponsável, o professor amoroso da vida e das gentes, o professor mal-amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum deles passa pelos alunos sem deixar sua marca. (FREIRE, 1996, p. 73).

Em todos os casos, adotando os hábitos de estudos saudáveis, como não estudar muitas horas seguidas na véspera de testes, dividindo o tempo e organizando as idéias, visam um comprometimento maior com as disciplinas, de modo a melhorar o rendimento escolar.

INDISCIPLINA E INFRAÇÕES ESCOLARES

Nas questões de indisciplina escolar, este tema passou a ser um dos principais problemas enfrentados nas unidades escolares, causando problemas de estudo e aprendizagem, desenvolvendo uma grande complexidade de distúrbios; desta forma, muitas manifestações negativas no comportamento do aluno não podem ser vistas como meros casos isolados, mas como um conjunto de fatores, principalmente externos.

Em uma sociedade onde muitos valores humanos são ignorados e deixados em segundo plano, questionamos como estas dificuldades encontradas podem ser solucionadas, visando criar um ambiente harmônico entre todos e resolvermos com rapidez esta questão da indisciplina.

Segundo Aquino (1996, p. 9), “há muito os distúrbios disciplinares deixaram de ser um evento esporádico e particular no cotidiano das escolas brasileiras, para se tornarem talvez, um dos maiores obstáculos pedagógicos dos dias atuais”.

Podemos citar como exemplos de manifestações indisciplinadas, comportamento inadequado, sinais de rebeldia e agressividade, intransigência constante com o corpo escolar, desacatos as pessoas, compreendidos na falta de educação e desrespeitos as regras pré-estabelecidas.

Na maioria das vezes as unidades escolares não levam em consideração os valores e o meio social em que o aluno está inserido e também a falta de preparação do professor em lidar com as diferentes formas de conflito.

Nos Colégios, os registros das infrações disciplinares dos alunos são registrados pelo corpo docente e corpo administrativo em um “caderno de ocorrências”, onde após a escrita dos fatos o aluno lê e toma ciência do acontecido, este provocado por ele ou não.

De acordo com a gravidade ou exposto, há o encaminhamento do aluno para a Direção Escolar, com a convocação ou não do responsável.

PLANO DE AÇÃO EDUCACIONAL

O grande desafio da Educação Pública Estadual na parte pedagógica consiste em cada início de ano letivo, traçar estratégias que contemplem adequadamente a clientela de alunos que se matriculam.

No 6º ano do Ensino Fundamental a complexidade é muito maior, porque os alunos vêm geralmente de unidades escolares da rede municipal, com um sistema diferente de aprendizagem e qualidade de ensino.

O plano de ação educacional, faz com que multipliquemos as ações á partir da formatação de idéias e objetivos que queremos alcançar e incentivam e motivam a mudança significativa que queremos observar na aprendizagem:

Pode-se dizer, então, que o projeto representa a oportunidade de a direção, a coordenação pedagógica, os professores e a comunidade, tomarem sua escola nas mãos, definir seu papel estratégico na educação das crianças e jovens, organizar suas ações, visando a atingir os objetivos que se propõem. É o ordenador, o norteador da vida escolar. (LIBÂNEO, 2001, p. 132).

A interferência de uma gestão escolar participativa, que aprofunda os estudos sobre o ambiente e local onde está, conhecendo as necessidades de sua comunidade escolar, é o caminho ideal para realizarmos com sucesso o plano de ação educacional.

EDUCAÇÃO FÍSICA E INTERDISCIPLINARIDADE

No resumo da divisão histórica da introdução da Educação Física no Brasil, passamos por momentos importantes na construção da disciplina que hoje é vista de forma mais ampla em seus fundamentos e aplicações, tanto nas escolas, como no cotidiano das pessoas no que se refere ao lazer e na parte de treinamento a nível de rendimento desportivo.

No Brasil Império foram dados os primeiros passos, especificamente no ano de 1851, foi criada a lei de nº 630 por Rui Barbosa, com a preconização da obrigatoriedade da

disciplina Educação Física nas escolas primárias e secundárias, com prática de 4 (quatro) vezes por semana e durabilidade da mesma em 30 (trinta) minutos.

Com a mudança de regime, para o Brasil Republicano, foi á época que a profissionalização da Educação Física ganhou destaque e foi introduzida com suas políticas públicas até os anos 60 (sessenta), onde ficaram muito limitadas ao processo de desenvolvimento das estruturais organizacionais e administrativas específicas, tais como a Divisão de Educação Física e o Conselho Nacional de Desportos.

Na transição histórica entre os anos 60 e 70, com o Brasil entrando na ditadura com as estruturas militares, a Educação Física começou a ter um objetivo diferente, não mais para fins educativos, porém como propaganda do governo, sendo todos os ramos e níveis de ensino voltados para o alto rendimento, treinamento, preparação e formação de atletas.

No Brasil [a Educação Física] foi pensada enquanto prática nas escolas com propósitos profiláticos, morais e culturais. Por falta até mesmo de formação adequada, muitos professores – chamado no passado de instrutores – aplicavam para as crianças exercícios praticados nos quartéis. (CONFEE, 2002, s. p.).

Nos anos 80, com uma flexibilidade maior e uma eventual de abertura política e democrática no Brasil, a Educação Física volta-se a procura de propósitos e uma existência direcionada a população e a sociedade; no esporte de alto rendimento, com a mudança gradativa das estruturas de poder político, surgem os incentivos fiscais que deram origem aos primeiros patrocínios financeiros as equipes de certas modalidades, com possibilidade de empresas contratarem atletas-funcionários, exemplo positivo do Voleibol, onde este ponto fez surgir uma geração de campeões nas equipes.

614

Nos anos 90, as práticas desportivas passam a ser vistas como meio de promoção à saúde e bem-estar as pessoas, acessível a todos manifestada e dividida em três formas: esporte educacional (escolar), esporte de participação (lazer) e esporte de performance (alto rendimento e formação de atletas).

Desde então, entrando em nossos dias atuais, a Educação Física ganhou regulamentação, conduzindo todos os meios onde se inserem estas práticas, com um universo de ramificações e seus profissionais em várias áreas de trabalho e especializações.

Os trabalhos interdisciplinares podem ganhar em potencial, se o professor de Educação Física puder fazer uma articulação clara e objetiva de seu trabalho, com os outros professores de diversos componentes curriculares envolvidos na unidade escolar:

Os objetivos e as propostas educacionais da Educação Física foram se modificando ao longo deste último século, e todas estas tendências, de algum modo, ainda hoje influenciam a formação do profissional e as práticas pedagógicas dos professores de Educação Física. (DARIDO, 2003, p. 1).

A identificação de temas que interessem a todos os professores mobilizados e a abordagem conjunta desses temas obedecem à direção de favorecer a aprendizagem de conceitos de todas as disciplinas e áreas envolvidas, propiciando aos alunos uma compreensão melhor do que seria conseguido com as disciplinas de forma separada.

O planejamento do desenvolvimento de projetos interdisciplinares deve ser feito conjuntamente com os professores envolvidos. Por essa razão, é recomendável que o professor de Educação Física identifique e proponha os temas para abordagem interdisciplinar no período de planejamento geral da unidade escolar. (KOLYNIK FILHO, 2012, p. 62).

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física escolar é uma amplitude de campos de conhecimento, lidando com várias vertentes, exemplificando, a cultura corporal como forma de linguagem e expressão, as orientações teórico-práticas de compreender e reconhecer os jogos, os esportes, as ginásticas, as lutas, as danças, as atividades rítmicas e expressivas e manifestações das dinâmicas de contextos socioculturais diversos.

615

A Educação Física na escola deve ser uma disciplina inserida no contexto pedagógico e formativo da cidadania, com finalidade de explicar a corporeidade, o sentido da qualidade de vida através de um estilo de vida ativo, que ofereça algumas evidências temáticas para que os alunos possam experimentar exercícios e práticas. A disciplina não pode estar calcada, nem ser justificada apenas na sua prática, mas sim, pela sua finalidade. Aí, mais uma vez, reaparece o dilema: Qual a finalidade da Educação Física escolar? (CONFEEF, 2002, s. p.).

Também há a interlocução com o campo da Saúde, como princípio de ampliação e compreensão da condição humana, articulando as dimensões e esferas biológicas, antropológicas, sociológicas, política e econômica, com a visão de potencializar o exercício dinâmico da cidadania, com ênfase e contextualização de questões éticas e estéticas.

Em termos gerais procurou-se legitimar a Educação Física via: a) contribuição para o desenvolvimento da aptidão física para a saúde; b) contribuição para o desenvolvimento integral da criança e, neste sentido, a contribuição (específica) da Educação Física era principalmente sobre o 'domínio psicomotor' ou 'motor'; c) contribuição para a massificação esportiva e detecção de talentos esportivos (a famosa base da pirâmide); d) a Educação Física trata de dimensões do comportamento humano que são básicas: o movimento e o jogo. (BRACHT, 1992, p. 47).

Assim sendo, evidenciamos que é fundamental considerar o que o professor realiza em sua prática pedagógica escolar para que, com base neste contexto, possamos refletir,

discutir e perspectivar a Educação Física escolar numa dimensão crítica, compromissada e transformadora.

GRADE CURRICULAR E CONTEÚDO

No estado do Rio de Janeiro, através da Secretaria de Educação Estadual (SEEDUC-RJ), há a elaboração de um Currículo Mínimo, como forma de parâmetro de matriz e conteúdo e referencial para todos os professores de Educação Física da rede.

Este referencial serve para todas as escolas e o Currículo Mínimo é dividido por ano de escolaridade, iniciando no 6º ano do ensino fundamental e finalização no 3º ano do ensino médio regular.

Ao conteúdo a ser aplicado, foi dado o nome de habilidades e competências, que devem estar nos planos de curso e nas aulas propostas e dadas.

Sua finalidade é orientar de uma forma clara e objetiva, os itens que não podem faltar no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Educação Física, com divisão de conteúdos bimestrais:

Para se fazer jus à condição de componente curricular obrigatório na Educação Básica, é preciso demarcar a finalidade da Educação Física escolar: tratar das possibilidades de movimento dos sujeitos, representações e práticas sociais que constituem a cultura corporal de movimento, estruturada em diversos contextos históricos e, de algum modo, vinculadas ao campo do lazer e da saúde. É o caso, por exemplo, das práticas esportivas, das ginásticas, das lutas, das atividades lúdicas, das práticas corporais expressivas, entre outras, que se firmaram ao longo dos anos como objetos próprios desta disciplina. (GONZÁLEZ; FRAGA, 2012, p. 43).

616

Esta proposta do Currículo Mínimo contempla cinco eixos temáticos de referencial, que deverão ser adquiridos ao longo do processo de formação, listados pelas temáticas de saúde e lazer: esportes (com todas as modalidades oficiais ou não e esportes de aventura), jogos, ginásticas, atividades rítmicas e expressivas e lutas. Sendo assim, como o próprio nome sugere, é o documento oficial que define um ponto de partida, que não pode faltar nas aulas de todas as escolas da rede estadual, porque o caminho quem planeja é o professor diante da realidade que o cerca, e o ponto de chegada que queremos é o ensino cada vez melhor, mais relevante, mais contextualizado e atual.

O quadro abaixo representa o currículo mínimo da 1ª série do ensino médio regular:

Quadro 1 – Currículo mínimo

1º BIMESTRE	EIXO: ESPORTE
Habilidades e Competências	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar os sistemas táticos praticados pelas equipes em situações de jogo. - Aplicar os sistemas táticos em situações de jogo. - Comparar o conceito de autoridade e autoritarismo no esporte, transportando-o para a vida cotidiana. - Conhecer os efeitos das drogas lícitas e ilícitas no organismo e seus malefícios a saúde. - Conhecer e posicionar-se frente ao Estatuto do Torcedor.
2º BIMESTRE	EIXO: ATIVIDADE RÍTMICA E EXPRESSIVA
Habilidades e Competências	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a dança e os movimentos expressivos como parte da história cultural da humanidade. - Conhecer e vivenciar as danças afro-brasileiras e indígenas, reconhecendo-as como originárias das manifestações rítmicas e expressivas do povo brasileiro. - Participar do processo de criação e de improvisação de movimentos rítmicos. - Expressar-se livremente utilizando os elementos constitutivos da dança.
3º BIMESTRE	EIXO: JOGO
Habilidades e Competências	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar as principais formas de manifestação da cultura de lazer em sua região. - Valorizar a possibilidade de construção coletiva das regras e os acordos firmados entre os participantes. - Formular e reformular regras em situações de jogo. - Adotar atitudes de solidariedade nos diversos contextos sociais. - Reconhecer os jogos como meios de educação para o lazer. - Compreender o lazer como elemento essencial para o desenvolvimento da personalidade, em contraposição a idéia de lazer como atividade de recuperação para trabalho.
4º BIMESTRE	EIXO: GINÁSTICA
Habilidades e Competências	<ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar diferentes tipos de ginástica. - Compreender os conceitos das qualidades físicas de base. - Identificar a aplicabilidade das qualidades físicas nas atividades cotidianas. - Analisar criticamente os padrões divulgados pela mídia, posicionando-se criticamente frente às relações de consumo; questões sobre dietas e efeitos sobre o organismo.

Fonte: Elaboração própria, 2016.

METODOLOGIA

A pesquisa de campo é iniciada procedendo à observação de fatos e fenômenos exatamente como ocorrem no real, à coleta de dados referentes aos mesmos e, finalmente, à análise e interpretação desses dados, com base numa fundamentação teórica consistente, objetivando compreender e explicar o problema pesquisado.

A disciplina de Educação Física foi o ponto de partida para o desenvolvimento deste plano de ação e percebeu-se que o desporto contemporâneo, moderno e legítimo, sempre recebe profundas modificações da consequência da evolução de seu processo histórico,

quanto á interdisciplinaridade, relacionando este aspecto com as outras matérias comuns da grade curricular da Rede Estadual de Ensino para o 1º ano Médio Regular, Rio de Janeiro.

A Educação Física tende a ser não só mais um complemento da educação básica em nosso país, mas também um grande interlocutor de práticas saudáveis, projetos renovadores de motivação, contemplando uma das partes vitais do ser humano. Contudo:

O que com isso queremos dizer é que o pensar interdisciplinar parte do princípio de que nenhuma forma de conhecimento é em si mesma racional. Tenta, pois, o diálogo com outras formas de conhecimento, deixando-se inter-penetrar por elas. Aceita o conhecimento do senso comum como válido, pois é através do cotidiano que damos sentido às nossas vidas. Ampliado através do diálogo com o conhecimento científico, tende a uma dimensão utópica e libertadora, pois permite enriquecer nossa relação com o outro e com o mundo. (FAZENDA, 1999, p. 17).

Numa crescente globalização de informações na era da comunicação, podemos hoje nós Professores, inserirmos muitos métodos de aprendizagem aos nossos alunos.

PRIMEIRO QUESTIONÁRIO

A ilustração a seguir, é o perfil dos dados coletados no questionário elaborado aos alunos, com a pergunta objetiva, se tiveram problemas de rendimento escolar e indisciplina e o que mais influenciou.

Observamos que 16 (dezesesseis) alunos fizeram a marcação de algumas respostas positivas e os principais motivos, não gostar da escola, sociabilidade com outros da classe, turmas cheias e relacionamento com professores.

Gráfico 1 – problemas de rendimento e indisciplina



Fonte: elaboração própria, 2016.

Os problemas trazidos e ambientados de fora, para dentro do colégio, principalmente as questões de fragilidade de sociabilidade, áreas de risco e violência urbana, poucos hábitos de estudo, desestruturação familiar e outros, são fatores comprometedores que sempre atrapalham e dificultam o ambiente escolar de forma severa e desagradável e faz procurar compreender as necessidades de ações efetivas e objetivas na forma de interação com os alunos de diversas faixas etárias, principalmente quando há distorção de idade na sala de aula na mesma turma.

Este ambiente é propício á ocorrência da qualidade de aprendizado, criando situações de fragilidade para o professor na elaboração de seus planos de aula e conteúdos e cumprimento de um currículo mínimo anual já elaborado.

Os jovens de uma forma geral são muito interessados pela tecnologia, esta, que se moderniza em uma velocidade muita rápida e constante, podendo de uma forma criativa, ser um aliado positivo do Professor na sala de aula.

Na internet, existe excelentes programas para jogar o Xadrez e fomentar o seu desenvolvimento e aprendizado, podendo ser um excelente ambiente para atrair a atenção dos alunos, sendo conseqüentemente uma forma motivadora de aprendizagem educacional, dinâmica e atrativa.

619

CONCLUSÃO

Concluiu-se então, quanto aos objetivos que, desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar baseada no Jogo de Xadrez, nas turmas de 1º ano de Ensino Médio Regular, como ferramenta desportiva educacional, visando expectativas na melhoria do rendimento escolar e, respondemos com o levantamento estatístico da parte quantitativa da pesquisa, analisando os resultados dos percentuais dos questionários respondidos pelos alunos envolvidos e com a percepção da parte qualitativa da pesquisa, observando e acompanhando no local onde ocorreram os fatos, podemos afirmar, quanto ao objetivo de:

- Identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos envolvidos no plano de ação, que os fatores principais foram, a sociabilidade com outros da classe, não gostar da escola, estudar em turmas cheias e relacionamento com os professores, nesta orden.

- Relacionar a grade curricular do Estado do Rio de Janeiro com o plano de ação e definir com os Professores envolvidos, os conteúdos que serão aplicados, que o currículo das disciplinas reuniram condições necessárias de se relacionarem com o tema proposto, o Jogo de Xadrez, respeitando a individualidade e metodologia aplicada de cada professor.

O planejamento e execução do projeto, foi por unanimidade aceito por todos da comunidade escolar.

- Planejar e executar um plano de ação interdisciplinar baseado no jogo de Xadrez, com a implementação da tecnologia (softwares, internet), que esta ferramenta está presente na nossa vida diária e bem direcionada e instruída aos nossos alunos, torna-se um meio valioso na educação, visto a sua utilização atrativa.

Professores e alunos, foram proporcionados á manutenção de um diálogo mais harmonioso, com varias sugestões de ambos os lados a outras iniciativas e projetos futuros.

RECOMENDAÇÕES

O Desporto de uma forma geral, planejado, fomentado e desenvolvido com apoio de toda Comunidade Escolar e fundamentado no sistema educacional através das aulas de Educação Física e projetos de interdisciplinaridade dentro das Unidades Escolares, são excelentes ações que transformam-se em uma interação conjunta nos métodos de produzir aulas mais atrativas.

Recomendamos aos gestores escolar a estar desenvolvendo o Desporto em todos os segmentos e modalidades de ensino, pois a capacidade de aprender e a ludicidade, estão presentes em todas as fases da vida.

Nossa referencia como docentes é podermos contribuir com relevância, através do desenvolvimento teórico-prático das ações conjuntas, elaboradas de forma que a educação seja a grande construtora do plano onde está inserida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO, Júlio Groppa (Org.). **Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas**. 3ª Edição, São Paulo: Summus, 1996.

BRACHT, Valter. **Educação Física e Aprendizagem Social**. Porto Alegre, RS: Magister, 1992.

CONFED – Conselho Federal de Educação Física. Educação Física escolar. **Revista EF**, Rio de Janeiro, n. 5, dez. 2002. Disponível em: <http://www.confef.org.br/extra/revistaef/show.asp?id=3457>. Acesso em: 18 maio 2014.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

FAZENDA, Ivani. **Práticas Interdisciplinares na Escola**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários á prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIUSTI, Paulo. **Xadrez da Escola aos Primeiros Torneios**. v. I. São Bernardo do Campo: Barcarola Editora, 1999.

HORTON, B. J. **Moderno dicionário de xadrez**. 3. ed. São Paulo: Ibrasa, 1973.

KOLYNIK FILHO, Carol. **Construindo conceitos: contribuições para a sistematização do conteúdo conceitual em educação física: anos finais do ensino fundamental**. São Paulo: Moderna, 2012. (Cotidiano escolar: ação docente).

LIBÂNEO, José Carlos. O sistema de organização e gestão da escola. In: LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola - teoria e prática**. 4. ed. Goiânia: Alternativa, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

621

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Organizadores Michael Cole *et al.* 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.