



Anderson da Silva Souza

1.^a Edição

**A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ
NO RENDIMENTO ESCOLAR, NO
PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO
REGULAR, DO COLÉGIO ESTADUAL
CENTENÁRIO, MUNICÍPIO DE
VASSOURAS, RIO DE JANEIRO,
BRASIL**

ISBN- 978-65-6054-011-8

**SÃO PAULO
2023**



Anderson da Silva Souza

1.^a Edição

**A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ
NO RENDIMENTO ESCOLAR, NO
PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO
REGULAR, DO COLÉGIO ESTADUAL
CENTENÁRIO, MUNICÍPIO DE
VASSOURAS, RIO DE JANEIRO,
BRASIL**

ISBN- 978-65-6054-011-8

**SÃO PAULO
2023**

**A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ NO RENDIMENTO
ESCOLAR, NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO
REGULAR, DO COLÉGIO ESTADUAL CENTENÁRIO,
MUNICÍPIO DE VASSOURAS, RIO DE JANEIRO, BRASIL**

ISBN 978-65-6054-011-8



Autor
Anderson da Silva Souza

A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ NO RENDIMENTO
ESCOLAR, NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO REGULAR,
DO COLÉGIO ESTADUAL CENTENÁRIO, MUNICÍPIO DE
VASSOURAS, RIO DE JANEIRO, BRASIL

1.^a edição

SÃO PAULO
EDITORA ARCHE
2023

Copyright © dos autores e das autoras.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Internacional (CC BY-NC 4.0).



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

S729i Souza, Anderson da Silva
A influência do jogo de Xadrez no rendimento escolar, no primeiro ano do ensino médio regular, do Colégio Estadual Centenário, Município de Vassouras, Rio de Janeiro, Brasil [livro eletrônico] / Anderson da Silva Souza. – São Paulo, SP: Arche, 2023. 130 p.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-6054-011-8

1. Educação. 2. Xadrez – Estudo e ensino. 3. Prática de ensino.
I. Título.

CDD 794.1

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Revista REASE chancelada pela Editora Arche.

São Paulo- SP

Telefone: +55 (11) 94920-0020

<https://periodicorease.pro.br>

contato@periodicorease.pro.br

1ª Edição- *Copyright*© 2023 dos autores.

Direito de edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do (s) seu(s) respectivo (s) autor (es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referências bibliográficos são prerrogativas de cada autor (es).

Endereço: Av. Brigadeiro Faria de Lima n.º 1.384 — Jardim Paulistano.

CEP: 01452 002 — São Paulo — SP.

Tel.: 55(11) 94920-0020

<https://periodicorease.pro.br/rease>

contato@periodicorease.pro.br

Editora: Dra. Patrícia Ribeiro

Produção gráfica e direção de arte: Ana Cláudia Néri Bastos

Assistente de produção editorial e gráfica: Talita Tainá Pereira Batista

Projeto gráfico: Ana Cláudia Néri Bastos

Ilustrações: Ana Cláudia Néri Bastos e Talita Tainá Pereira Batista

Revisão: Ana Cláudia Néri Bastos e Talita Tainá Pereira Batista

Tratamento de imagens: Ana Cláudia Néri Bastos

EQUIPE DE EDITORES

EDITORA- CHEFE

Dra. Patrícia Ribeiro, Universidade de Coimbra- Portugal

CONSELHO EDITORIAL

Doutorando. Arzetê de Lunetta e Rodrigues Guerra- Universidad del Sol do Paraguai- PY

Me. Victorino Correia Kishama- Instituto Superior Politécnico do Cuanza Sul-Angola

Me. Andrea Almeida Zamorano- SPSIG

Esp. Ana Cláudia N. Bastos- FUCRS

Dr. Alfredo Oliveira Neto, UERJ, RJ

PhD. Diogo Vianna, IEPA

Dr. José Faijardo- Fundação Getúlio Vargas

PhD. Jussara C. dos Santos, Universidade do Minho

Dra. María V. Albardonado, Universidad Nacional del Comahue, Argentina

Dra. Usiana Prates, Universidade de Lisboa, Portugal

Dr. José Benedito R. da Silva, UFSCar, SP

PhD. Fabio Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Dra. Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Sandra Moitinho, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Eduardo José Santos, Universidade Federal do Ceará,

Dra. Maria do Socorro Bispo, Instituto Federal do Paraná, IFPR

Cristian Melo, MEC

Dra. Bartira B. Barros, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Roberto S. Maciel- UFBA

Dra. Francisne de Souza, Universidade de Aveiro-Portugal

Dr. Paulo de Andrade Euteneourt – MEC

PhD. Aparecida Ribeiro, UFG

Dra. Maria de Saude Braga, UFTM

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

Dedico aos meus pais, Valcir de Souza e Ruti da Silva Souza, minha irmã Grazielle da Silva Souza, meus cunhados Cleide Belchior Gorito e Antônio Randolfo Ribeiro Lavinias e minha esposa Iلسelene Belchior Gorito, por sempre compartilharem todos os momentos de estudo do mestrado; a Deus por sempre nos dar motivação e perseverança nesta longa caminhada.

Aos amigos de mestrado, Maurício Ferreira e Ivan Santos pelo compartilhamento de todos os momentos do curso, aos amigos de sala de aula e professores da Universidad Americana de Asunción, que construíram e estiveram presentes em todos os módulos, trocando muitas experiências e ensinando com qualidade a prática docente. as diretoras do Colégio Estadual Centenário, Carla Roberta Matheus e Cíntia Vasconcelos, e a equipe administrativa de secretaria, professores, funcionários, alunos e comunidade escolar em geral, que prestaram esta grande colaboração para o desenvolvimento e conclusão de todos os trabalhos e sucesso da iniciativa.

Como a consciência e a formação que os indivíduos adquirem de seu papel político e social, a consciência e o exercício de seus direitos e deveres, com discernimento capaz de participação efetiva na definição do próprio destino e na construção solidária da sociedade. (MELLO, 1992, p. 101).

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1 –	Criação do Jogo de Xadrez	22
Figura 2 –	Tabuleiro do Jogo de Xadrez, posição inicial	35
Figura 3 –	Peças e símbolos do Jogo de Xadrez	36
Figura 4 –	Quantitativo de peças do Jogo de Xadrez	36
Figura 5 –	Posição inicial das peças do Jogo de Xadrez	37
Figura 6 –	Movimento do Rei	37
Figura 7 –	Captura com o Rei	38
Figura 8 –	Distâncias entre Reis	38
Figura 9 –	Movimento da Dama	39
Figura 10 –	Captura com a Dama	39
Figura 11 –	Movimento da Torre	40
Figura 12 –	Captura com a Torre	40
Figura 13 –	Movimento do Bispo	41
Figura 14 –	Captura com o Bispo	41
Figura 15 –	Movimento do Cavalo	42
Figura 16 –	Captura com o Cavalo	42
Figura 17 –	Movimento do Peão	43
Figura 18 –	Captura com o Peão	43
Figura 19 –	Promoção do Peão	44
Figura 20 –	Promoção do Roque	44
Figura 21 –	En passant	45
Figura 22 –	Notação Algébrica 1	46
Figura 23 –	Notação Algébrica 2	47
Figura 24 –	Situação de Xeque	48
Figura 25 –	Situação de Xeque - mate	48
Figura 26 –	Ambiente e jogabilidade do site flyordie	61
Figura 27 –	Jogo em andamento no site flyordie	62

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Problemas de rendimento e indisciplina ano de 2013.....	75
Gráfico 2: Quantitativo de alunos por turma.....	76
Gráfico 3: Perfis das turmas quanto a idade.....	77
Gráfico 4: Estudos nas redes de ensino/ alunos.....	77
Gráfico 5: Estudos nas redes de ensino II/ alunos.....	78
Gráfico 6: Estudos no Colégio Estadual Centenário.....	78
Gráfico 7: Alunos repetentes.....	79
Gráfico 8: Ocorrência disciplinar 2013.....	79
Gráfico 9: Noções básicas do Jogo de Xadrez /alunos.....	80
Gráfico 10: Idade/ professores.....	81
Gráfico 11: Gênero/ professores.....	82
Gráfico 12: Período trabalhado na rede estadual/ RJ.....	83
Gráfico 13: Período trabalhado no C.E.Centenário.....	83
Gráfico 14: Leciona em outras redes de ensino.....	84
Gráfico 15: Formação acadêmica atual.....	84
Gráfico 16: Noções básicas do Jogo de Xadrez/ professores.....	85
Gráfico 17: Onde aprenderam o Jogo de Xadrez/ professores.....	85
Gráfico 18: Estudos na rede pública de ensino/ professores.....	86
Gráfico 19: Diminuição das dificuldades nas matérias citadas/ alunos.....	87
Gráfico 20: Ocorrência disciplinar do ano de 2014.....	87
Gráfico 21: Melhoria dos estudos, quanto a incluso da tecnologia (alunos e profesoress.....	89

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Turnos e turmas do Colégio estadual Centenário/ 2014	25
Quadro 2: Currículo Mínimo.....	58
Quadro 3: Comportamento virtual.....	60
Quadro 4: Bimestres da rede estadual de ensino/ RJ	67
Quadro 5: Disciplinas com maior dificuldade.....	80

LISTA DE SIGLAS E ABREVEATURAS

AC	Antes de Cristo
CAIC	Centro de Atenção Integral à Criança
CE	Colégio Estadual
CEC	Colégio Estadual Centenário
EJA	Ensino de Jovens e Adultos
INEP	Instituto Nacional de Ensino e Pesquisa
NEJA	Novo Ensino de Jovens e Adultos
QH	Quadro de Horários
RJ	Rio de Janeiro
UA	Unidade Administrativa
UE	Unidade Escolar

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	19
1.1 O problema.....	23
1.2 Justificativa.....	25
1.3 Situação - problema	27
1.4 Objetivos.....	28
1.4.1 Objetivo geral.....	30
1.4.2 Objetivos específicos	30
1.5 Questões investigativas	31
2 REVISÃO DA LITERATURA	32
2.1 Os jogos e o lúdico	32
2.1.1 O jogo de xadrez	33
2.1.2 Movimentos e capturas.....	37
2.1.3 Casos de empate	45
2.1.4 Notação algébrica	46
2.1.5 Xeque e Xeque - mate.....	47
2.2 Rendimento escolar	49
2.3 Indisciplina e infrações escolares.....	52
2.4 Plano de ação educacional	53
2.5 Educação física e interdisciplinaridade	53

1 2.6 Educação física escolar	55
2.7 Grade curricular e conteúdo	56
2. Implementação da tecnologia no Jogo de Xadrez	59
2.9 O Jogo de xadrez e a matemática	62
3 METODOLOGIA	65
3.1 Delimitação do estudo	68
3.2 Fonte de dados	69
3.3 Tipo de pesquisa e enfoque	69
3.4 População	71
3.5 Unidade de análise	71
3.6 Instrumentos de recolhimento de dados	72
3.7 Questionários	72
3.8 Técnicas de análise de dados	74
4.1 Análise quantitativa da pesquisa	75
4.1.1 Primeiro questionário	75
4.1.2 Segundo questionário	75
4.1.3 Terceiro questionário	80
4.1.4 Quarto questionário	85
4.1.5 Quinto questionário	87
4.1.6 Sexto questionário	97

4.2 Análise qualitativa da pesquisa	88
5. CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES	91
5.1 Conclusões	91
5.2 Recomendações	93
REFERÊNCIAS	95
APÊNDICE A – PRIMEIRO QUESTIONÁRIO	98
APÊNDICE B - SEGUNDO QUESTIONÁRIO	99
APÊNDICE C - O TERCEIRO QUESTIONÁRIO PARA TRAÇAR O PERFIL SÓCIO CULTURAL DOS PROFESSORES	100
APÊNDICE D - O QUARTO QUESTIONÁRIO	102
APÊNDICE E- O QUINTO QUESTIONÁRIO	103
APÊNDICE F - O SEXTO QUESTIONÁRIO	104
APÊNDICE G – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA	105
APÊNDICE H – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	107
Índice Remissivo	111

**A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ NO
RENDIMENTO ESCOLAR, NO PRIMEIRO ANO
DO ENSINO MÉDIO REGULAR, DO COLÉGIO
ESTADUAL CENTENÁRIO, MUNICÍPIO DE
VASSOURAS, RIO DE JANEIRO, BRASIL**



RESUMO

A pesquisa apresentada tem como base inicial a disciplina de Educação Física, em uma Unidade Escolar da Rede Estadual de Ensino, Cidade de Vassouras, Rio de Janeiro. O objetivo geral deste estudo é desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar baseada no Jogo de Xadrez, nas turmas 1001 e 1002, de 1º ano de Ensino Médio Regular, turno da manhã, do Colégio Estadual Centenário, como ferramenta desportiva educacional, com expectativa na melhoria do rendimento escolar do ano de 2014 e com objetivo específico de identificar o problema de rendimento e indisciplina dos alunos no ano de 2013; relacionar a grade curricular do Estado do Rio de Janeiro com o projeto e definir com os Professores envolvidos, os conteúdos que serão aplicados; planejar e executar o projeto interdisciplinar baseado no Jogo de Xadrez, com implementação da tecnologia e medir se houve redução dos níveis de ocorrências disciplinares depois do plano de ação. A pesquisa foi realizada em três etapas: primeiro 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; segundo, a coleta de dados na Unidade Escolar e aplicação de questionário semi-estruturado junto aos alunos e professores; a análise de dados coletados e sua conclusão. Utilizou-se como campo de pesquisa o Colégio Estadual Centenário. A abordagem usada foi qualitativa e quantitativa, sendo uma pesquisa exploratória, nos aspectos teóricos e descritivos quanto á construção dos dados empíricos, expostos na forma de gráficos para melhor compreensão. Nos resultados obtidos, pode-se demonstrar aspectos positivos quanto a 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. Contudo, outros projetos de interdisciplinaridade também podem ser fomentados como experimentos, em uma forma de incentivar os alunos a estudarem e melhorarem o ambiente da relação docente/discente.

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

RESUMÉN

Esta investigación tiene como base inicial la disciplina de Educación Física en la Unidad Escolar de la Red de Educación del Estado, Ciudad de Vassouras, de Río de Janeiro. El objetivo de este estudio es diseñar una intervención educativa interdisciplinaria basada en el juego de ajedrez, en las clases 1001 y 1002, el 1er año Medio de Educación Regular, turno mañana, del Colegio Estatal Centenario, como herramienta deportiva educativa, con la expectativa de mejorar el rendimiento escolar en el año 2014. Los objetivos específicos fueron: identificar los problemas de rendimiento e indisciplina de los alumnos en el año 2013; relacionar el plan de estudios del Estado de Río de Janeiro con el proyecto definido por los profesores involucrados, los contenidos que se aplican; planificar y ejecutar proyecto interdisciplinario basado en el juego de ajedrez con la implementación de la tecnología y medir si se han reducido los niveles de incidentes disciplinarios después del plan de acción. El estudio se realizó en tres etapas: la primera comprendió el marco teórico, la relación de los Juegos generales y Juego de ajedrez con la educación física, el rendimiento académico y la disciplina, proyecto interdisciplinario e implementación de la tecnología en el contexto deportivo educativa. La segunda abarcó la recolección de datos en la unidad de la escuela y la aplicación de un cuestionario semi-estructurado a los estudiantes y los profesores. La tercera etapa comprendió el análisis de los datos recogidos y su interpretación. El método utilizado fue la investigación cualitativa y cuantitativa, de tipo exploratorio. Los resultados obtenidos señalan aspectos positivos en cuanto a la parte de la evolución del rendimiento académico. Se llega a la conclusión de que el uso de un plan de acción deportiva de carácter educativo es útil para motivar a los alumnos y crear un ambiente más armonioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, otros proyectos interdisciplinarios también pueden servir para alentar a los estudiantes a estudiar y mejorar la relación docente / estudiante.

Palabras-clave: Educación Física. Educación Media. Juego de Ajedrez, Rendimiento Escolar.

1. 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.

A Educação Física não pode ser apenas considerada uma complementação da grade horária curricular, pois tem muito a contribuir para o processo ensino e aprendizagem, não sendo apenas uma matéria de preenchimento de horas vagas ou um intervalo entre as outras aulas comuns ao dia do colégio.

Planejar com qualidade e executar um plano de aula e 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.

Em escolas em geral, o esporte e suas ramificações, como os jogos de tabuleiros e conseqüentemente o Jogo de Xadrez, relativamente podem ser um grande instrumento de transformação social e educativo, com base em uma aprendizagem cooperativa que considere os estudantes capazes de organizar as suas atividades e estabelecer muitos planos e objetivos, avaliar momentos com desempenhos individuais e sua persistência de controlar a impulsividade, principalmente que sempre os caracterizem capazes de ampliarem os seus complexos processos internos e os meios externos, desenvolvendo melhorias nos planos intelectuais e cognitivos, por meio da elaboração de estratégias de atuação, antecipação e execução.

A inserção do Jogo de Xadrez permanentemente na aula acrescenta um elemento sempre inovador na procura da interação esporte educação e com esta característica, pode-se transformar em ferramentas valiosas e de aplicação diversificada dentro das matérias escolares e sua interdisciplinaridade, o qual busca-se sempre a qualidade e êxito no processo de aprendizagem em qualquer modalidade de ensino.

Quanto á abordagem do seu histórico, o Xadrez é um jogo secular muito antigo repleto de várias histórias, lendas e mitos.

Em sua invenção e difusão encontram-se pesquisas que datam de

atribuição aos povos chineses, egípcios, persas e árabes, contudo, não há uma confirmação com exatidão a partir dos diversos fatos históricos e ilustrativos até o presente momento.

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.

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.

Na maioria dos textos apreciados sobre a história do Jogo de Xadrez a Chaturanga é relatada como o mais parecido com o dos dias atuais, era passatempo nas melhores horas dos governantes e se baseava na estrutura dos exércitos da Índia, utilizando um tabuleiro e vários tipos diferentes de peças, sendo a possibilidade mais próxima de ter originado o Jogo de Xadrez moderno e se transformando no atual jogo de estratégias conhecido mundialmente.

Figura 1 – Criação do Jogo de Xadrez



Fonte: Thiago Cruz, 2007.

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.

Cada vez mais presente nas atividades do âmbito escolar, também acrescenta um aumento do número de países que começam a adotar o ensino do Xadrez como instrumento pedagógico e cada vez mais, pesquisadores e profissionais das áreas sociológica, psicológica, pedagógica e psicopedagógica, difundem a atividade enxadrística através de pesquisas experimentais:

Além de auxiliar no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, apresenta “uma situação na qual o aluno tem a oportunidade de descobrir uma atividade em que pode se destacar e, paralelamente, progredir em outras disciplinas acadêmicas”. (ARAÚJO, 2007, p. 7).

O Colégio Estadual Centenário, Unidade Administrativa (UA) de número 181605, Censo Escolar Brasileiro de número 33039593, situada no endereço, Praça Centenário 15, Bairro Alto do Rio Bonito, Cidade de Vassouras, Rio de Janeiro, pertencente à Coordenadoria Regional Centro-Sul.

Todas as Unidades Escolares da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro recebem a nomenclatura de Unidade Administrativa (UA), com uma numeração para sua identificação.

Já o Censo Escolar é um levantamento de dados estatístico-educacionais de âmbito nacional realizado todos os anos e coordenado pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira).

Ele é feito com a colaboração das Secretarias Estaduais e Municipais de Educação e com a participação de todas as Escolas Públicas e Privadas do país, que também recebem uma numeração de identificação própria.

Trata-se do principal instrumento de coleta de informações da Educação Básica, que abrange as suas diferentes etapas e modalidades: Ensino Regular (Educação Infantil e Ensinos Fundamental e Médio), Educação Especial e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

O Censo Escolar coleta dados sobre estabelecimentos, matrículas, funções docentes, movimento e rendimento escolar.

O Colégio Estadual Centenário funcionou no ano de 2014, em três turnos, manhã, tarde e noite, com três modalidades de ensino e com 22 turmas. Divisão por turnos e turmas, com as respectivas modalidades:

-Manhã:

- a) Turma 801, 8º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- b) Turma 901, 9º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- c) Turma 902, 9º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- d) Turma 1001, 1º ano, Ensino Médio Regular;
- e) Turma 1002, 1º ano, Ensino Médio Regular;
- f) Turma 2001, 2º ano, Ensino Médio Regular;
- g) Turma 2002, 2º ano, Ensino Médio Regular;
- h) Turma 3001, 3º ano, Ensino Médio Regular.

-Tarde:

- a) Turma 601, 6º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- b) Turma 602, 6º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- c) Turma 603, 6º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- d) Turma 701, 7º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- e) Turma 702, 7º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- f) Turma 703, 7º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento;
- g) Turma 802, 8º ano, Ensino Fundamental do 2º segmento.

-Noite:

- a) Turma 1004, 1º ano, Ensino Médio Regular;
- b) Turma 2003, 2º ano, Ensino Médio Regular;
- c) Turma 3002, 3º ano, Ensino Médio Regular;
- d) Turma NEJA I, Ensino Médio de Jovens e Adultos, módulo I;
- e) Turma NEJA II, Ensino Médio de Jovens e Adultos, módulo II;
- f) Turma NEJA III, Ensino Médio de Jovens e adultos, módulo III;
- g) Turma NEJA IV, Ensino Médio de Jovens e Adultos, módulo IV.

Quadro 1 – Turnos e turmas do Colégio Estadual Centenário/2014

COLÉGIO ESTADUAL CENTENÁRIO TURMAS 2014								
Manhã	801	901	902	1001	1002	2001	2002	3001
Tarde	601	602	603	701	702	703	802	
Noite	1004	2003	3002	NEJA I	NEJAII	NEJAIII	NEJAIV	

Elaboração: Fonte própria

1.1 O problema

No ano de 2012, dois colégios da Rede de Ensino Estadual do Rio de Janeiro, situados no Município de Vassouras, respectivamente o CE Santa Rita e o CAIC Prefeito Severino Ananias Dias, encerraram suas atividades, sendo uma Unidade Escolar extinta e a outra Unidade Escolar, cedida a Secretaria de Educação local, da rede Municipal, nesta seqüência.

Evidentemente para o início do ano letivo de 2013, houve uma demanda maior de alunos que seriam matriculados e distribuídos entre as outras escolas.

No Colégio Estadual Centenário (CEC), o local de nossa pesquisa, também houve um aumento direto no quantitativo de alunos, acarretando impactos negativos durante o transcorrer do ano letivo de 2013, nos turnos da manhã e tarde e dificuldades estas, como a socialização de adolescentes que habitam em outros Bairros e Distritos da Cidade, atrasos no horário de entrada, aumento de ocorrências com infrações disciplinares, turmas com distorções idade/série, queda de rendimento escolar, aumento de número de alunos por turma e maior número de faltas.

Estes aspectos negativos contribuíram para favorecimentos de muitos problemas internos, pois a Direção Escolar e Professores enfrentaram situações pouco comuns até então vistas.

Visto a necessidade de uma melhoria do quadro adverso, observado no ano de 2013, para o ano de 2014, a Direção da Unidade Escolar em comum acordo com os Professores, reuniram-se, debateram, apresentaram propostas concretas e pensaram em introduzir algum plano de ação e projetos, que ajudassem o Colégio Estadual Centenário

a inverter esta situação apresentada acima.

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 1º ano (1001 e 1002) de Ensino Médio Regular, turno da manhã, como experimento, para que se alcançando dados positivos e dinâmicos, o projeto e suas atividades pudessem se estender por toda Unidade Escolar futuramente.

A escolha por este ano de escolaridade, foi relacionado por haver uma alta distorção idade-série entre os alunos, grupo muito heterogêneo, com faixa etária compreendida entre 14 e 20 anos, nestas turmas descritas.

Sendo um estudo que envolve práticas pedagógicas através do jogo como instrumento de ensino, Vygotsky (1989), “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.”

Para iniciar qualquer atividade nova na vida, precisa-se primeiramente, motivação e força de vontade para a realização da mesma e estimulando o pensamento e a concentração, pode-se agregar novas experiências ao cotidiano e desenvolver até outras habilidades e competências antes não exploradas á nível de cognição e aquisição de conhecimento.

O Professor de Educação Física poderá ser um ator principal e intercessor de todas estas práticas, a qual deve-se refletir o ensinamento de boas condutas nas aulas, através do esporte e com contribuição efetiva de valores positivos para a sociedade ou seu impacto social.

O professor de Educação Física é um educador profissional e, como tal, não lhe compete apenas transmitir os conteúdos de ensino de sua disciplina, pois, antes e acima de tudo, ele faz parte integrante e ativa do processo educativo. (HURTADO, 1988, p. 74).

Novamente ressaltando a importância do esporte no cotidiano das pessoas, na construção de um ambiente mais agradável, de cidadania e formação de boas práticas aos cidadãos.

1.2 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.

As aulas de Educação Física não podem ser vistas apenas como jogar futebol, para os meninos e jogar queimada, para as meninas ou simplesmente uma divisão entre os bimestres do ano letivo, de modalidades esportivas á nível de iniciação ou treinamento de equipes escolares.

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, desenvolverá esta pesquisa, e certamente pode-se alcançar resultados significativos ao final.

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, chega-se 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 socializações

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.

Também no contexto educacional, muitos países desenvolvem o Jogo de Xadrez inserido no seu currículo escolar, aliado a diversos estudos que comprovam este jogo como uma ferramenta aliado ao desenvolvimento e bom desempenho escolar.

Em países como a Rússia, França, Inglaterra, Argentina, Cuba, Espanha, México e Venezuela, o Jogo de Xadrez já é uma prática muito utilizada na forma de projetos ou de disciplinas extracurriculares que são incorporados nas escolas buscando seus benefícios, vantagens e virtudes.

A existência de projetos de Xadrez em diversos países justifica-se pautados em estudos que comprovaram melhorias no rendimento escolar, concentração e atenção dos alunos. Esta também era uma atividade que poderia ser explorada por várias matérias como a História, Geografia, Artes e a Matemática fazendo com que as disciplinas trabalhassem de forma interdisciplinar.

O jogo de Xadrez em diversos lugares 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.

A educação contemporânea segue a linha cada vez mais para encerrar o ciclo do ensino por adestramento, primando por uma aprendizagem consciente, onde o aluno é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de transformação e pensamento.

Neste particular, o Jogo de Xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto, mas por estimular entre outros, o espírito de competição saudável entre todos praticantes.

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.

A estratégia do ensino é bem próxima da estratégia do Jogo de Xadrez, pois dialética e autocrítica ocupam um lugar primordial e o vencido se enriquece mais que o vencedor, portanto, torna-se essencial na construção de uma aprendizagem significativa, a implantação deste projeto, plano de ação.

O Jogo de Xadrez vem tendo uma grande inserção nas últimas décadas na educação, pelos benefícios pedagógicos de sua prática, como elementar articulador de uma gama de atividades multidisciplinares e em ações de integrabilidade social.

O jogo colabora de forma significativa na conquista da autonomia – princípio 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.

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 da Rede de Ensino Estadual do Rio de Janeiro, conseqüentemente nestas Unidades Escolares que se localizam dentro do Município de Vassouras, 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.

Sendo assim, escolher, iniciar, fomentar e concluir esta pesquisa científica, unindo o esporte como ferramenta na educação, poderá trazer ao final, diversos benefícios a toda Comunidade Escolar envolvida no plano de ação.

1.3 Situação-problema

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 das Unidades Escolares Estaduais do Estado do Rio de Janeiro, pertencentes ao Município de Vassouras, especificamente no CE Centenário, onde será realizada a pesquisa e seu desenvolvimento de investigação, impelida por fatores e causas externas que geraram um inconveniente não previsto, observando o encerramento de atividades de dois colégios e a distribuição de muitos alunos de outras localidades e bairros, causando dificuldades no andamento do ano letivo.

A partir desta análise e termos apresentados, introduz-se a colocação dos seguintes pontos, como os problemas de rendimento e

indisciplina dos alunos no ano de 2013, a relação da grade curricular do Estado do Rio de Janeiro com o plano de ação e seu desenvolvimento no ano letivo de 2014, 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.

Estas questões e outras que porventura surgirão, são base da pesquisa e respondidas durante o percurso do estudo, atendendo todas as normas da investigação.

1.4 Objetivos

A partir dos parâmetros iniciais já citados e reconhecendo a seriedade do tema para a melhoria da educação, apresenta-se e demonstra-se o objetivo da presente pesquisa, com expectativas de desenvolver este plano de ação entre a Direção da Unidade Escolar, Professores e alunos, contribuindo de forma positiva para a melhoria do bem comum na Unidade Escolar, Colégio Estadual Centenário.

1.4.1 Objetivo geral

Desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar, plano de ação, baseado no Jogo de Xadrez, nas turmas de 1º ano de Ensino Médio Regular do Colégio Estadual Centenário, turno da manhã, como ferramenta desportiva educacional, visando expectativas na melhoria do rendimento escolar do ano de 2014.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos envolvidos no plano de ação, no ano de 2013;
- 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;
- Planejar e executar um plano de ação interdisciplinar baseado no jogo de Xadrez, com a implementação da tecnologia (softwares, internet);
- Identificar ou medir se houve redução dos níveis de ocorrências disciplinares e melhoria do rendimento escolar, no complemento das

atividades do plano de ação.

1.5 Questões investigativas

Referindo-se aos objetivos específicos, surgem pontos importantes para o estudo:

- 1) Como pode-se definir rendimento escolar, incluindo a indisciplina?
- 2) O currículo do Estado do Rio de Janeiro, apresenta suporte para desenvolver um plano de ação interdisciplinar?
- 3) No planejamento e execução do plano de ação, há condições adequadas de tecnologia na própria escola?
- 4) A identificação dos níveis de ocorrências disciplinares e melhoria do rendimento escolar, podem beneficiar outras turmas do colégio?

2. REVISÃO DA LITERATURA

Neste capítulo será abordado as ligações entre a pesquisa, procurando a importância das atividades naturais através do jogo, seus benefícios no ambiente escolar e social.

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

Pode-se observar também no capítulo pontos relacionados aos objetivos, como o rendimento escolar, indisciplina e infrações escolares, plano de ação educacional, educação física e interdisciplinaridade, educação física escolar, grade curricular e conteúdo e a implementação da tecnologia no Jogo de Xadrez.

2.1 Os jogos e o lúdico

O Jogo em um aspecto geral é qualidade inerente ao homem e aos animais que demonstram necessidade lúdica mesmo sem ter aprendido as diferentes formas de se distrair; constitui atividade primária do ser humano, pois é na criança que se manifesta de maneira espontânea e natural.

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”. (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

O Jogo é um fenômeno de derivação pela ficção e o motivo do jogo é sempre do “jogo mesmo”, sendo um substituto da atividade séria, fazendo que o indivíduo recorra a ele por algumas razões, nos casos das crianças, quando ainda são incapazes de uma atividade compromissada devido ao seu desenvolvimento

insuficiente e nos casos dos adultos, quando as circunstâncias se opõem ao seu desejo e os obrigam a recorrer a momentos de ficção consciente, para compensar o peso da realidade.

O Jogo também tem variações e valores, onde seu desenvolvimento bem orientado e de forma progressiva, modifica o comportamento para o aspecto positivo.

Pode-se citar o valor físico, que prepara a criança para a vida adulta, através de atividades empregadas no decorrer do mesmo, desenvolvendo força, destreza, velocidade e outras valências e para os adultos constitui um prazer salutar e atraente, desenvolvendo qualidades superiores necessárias a uma vida sadia eficiente.

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; observa-se 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, faz acreditar em uma técnica bastante proveitosa, podendo ser um elemento transformador, e de boas construções para educar bons cidadãos.

2.1.1 O jogo de xadrez

As utilizações do Jogo de Xadrez podem ser variadas, concretizando vários objetivos. No enfoque de utilização lúdica, como preenchimento de horas vagas, horas de lazer, diversão e

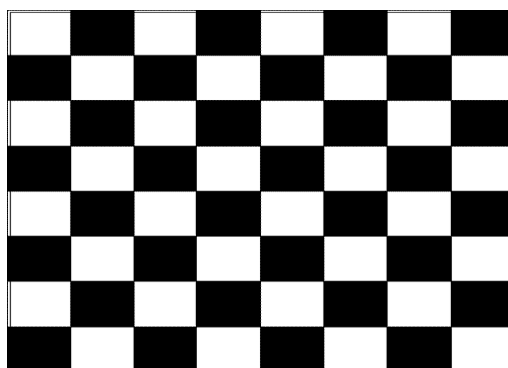
entretenimento, para descanso físico ou mental; na utilização técnica, como preparação para competições esportivas com estudo tático de aberturas, meio e final do jogo, especializando-se em destrezas e estratégias para conseguir conquistas e vitórias em campeonatos e torneios; pedagógico, com enfoque principal em desenvolver ou trabalhar habilidades nas quais os estudantes tenham dificuldades e que comprometa principalmente o seu desempenho escolar.

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.

Figura 2 - Tabuleiro do Jogo de Xadrez, posição inicial



Fonte: Elaboração própria, 2014.

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 é alcançada esta situação, com táticas e estratégias dentro do tabuleiro, consegue-se o xeque-mate e há o vencedor da partida. Não é permitido pelas regras deixar ou colocar seu próprio sob ataque e também não pode 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 sequência 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 da 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, descreve-se da seguinte forma:

-Rei: duas peças, uma clara (ou branca) e outra escura (ou preta);

-Dama ou Rainha: duas peças, uma clara e outra escura;

-Torre: quatro peças, duas claras e duas escuras;

-Bispo: quatro peças, duas claras e duas escuras;

-Cavalo: quatro peças, duas claras e duas escuras;

-Peão: dezesseis peças, oito claras e oito escuras.

Então o total de peças, perfaz dezesseis claras e dezesseis escuras.

Figura 3 - Peças e símbolos do Jogo de Xadrez

Peça	Símbolo
Peão	
Cavalo	
Bispo	
Torre	
Dama	
Rei	

Fonte: site da web, www.xadrezbrasileiro.com.br.

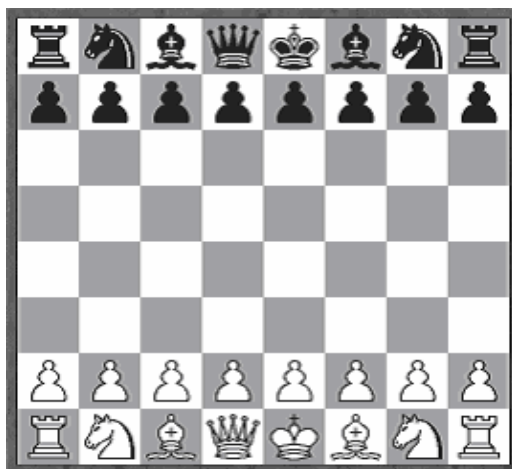
Figura 4 - Quantitativo de peças do Jogo de Xadrez.

Branças		
1	Rei	
1	Dama	
2	Torres	 
2	Bispos	 
2	Cavalos	 
8	Peões	       
Pretas		
1	Rei	
1	Dama	
2	Torres	 
2	Bispos	 
2	Cavalos	 
8	Peões	       

Fonte: www.xadrezonline.uol.com.br

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

Figura 5 – Posição inicial das peças do Jogo de Xadrez



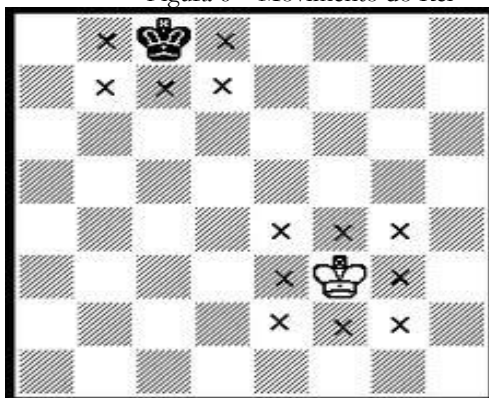
Fonte: www.avpx.com.br

2.1.2 Movimentos e capturas

a) Rei - movimenta-se uma casa adjacente no tabuleiro, em qualquer direção, captura a outra peça no sentido do seu movimento.

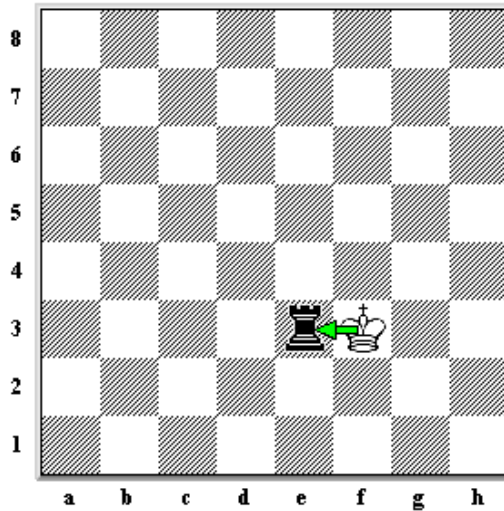
O Rei adversário necessita estar obrigatoriamente ao menos uma casa de distância no tabuleiro.

Figura 6 – Movimento do Rei



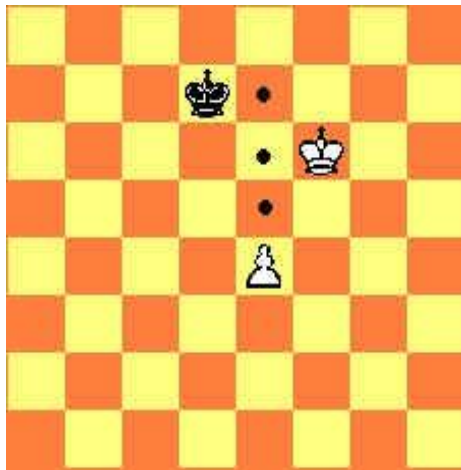
Fonte: www.jogarxadrez.blogspot.com.br

Figura 7– Captura com o Rei



Fonte: www.dcc.fc.up.pt

Figura 8 – Distâncias entre Reis



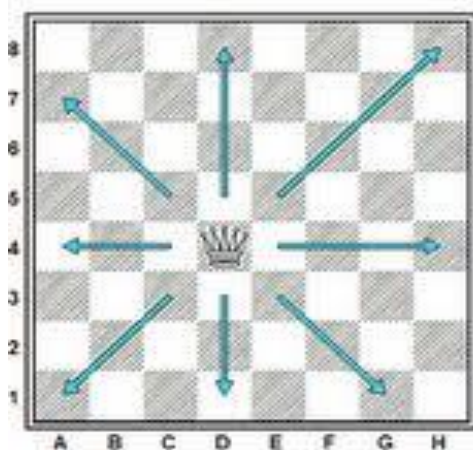
Fonte: www.xadrez.altervista.org.

b) Dama ou Rainha – movimenta-se na vertical, horizontal ou diagonal, quantas casas puder ou forem necessárias de acordo com o jogo, tendo a maior amplitude de jogabilidade dentro da partida. Captura a outra peça no sentido de seus movimentos.

Na maioria dos casos, perdendo-se a Dama para o jogador adversário, as chances de ser derrotado se eleva ao nível máximo.

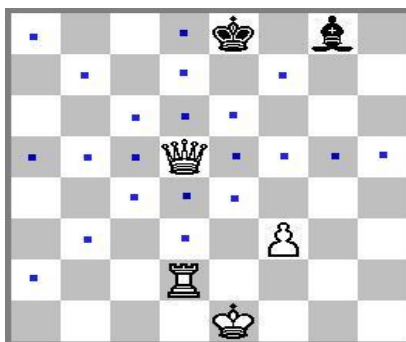
Embora o rei seja a peça mais importante do exército, é a dama que tem de fato, o maior poder. Isso significa que você deve cuidar muito bem dessa peça – se perder sua dama, a derrota é quase inevitável. Tente não mover a dama logo no começo do jogo. Primeiro certifique-se de ter encontrado uma casa segura para ela. (KING, 2009, p. 15).

Figura 9 – Movimento da Dama



Fonte: www.cafw.ufsm.br.

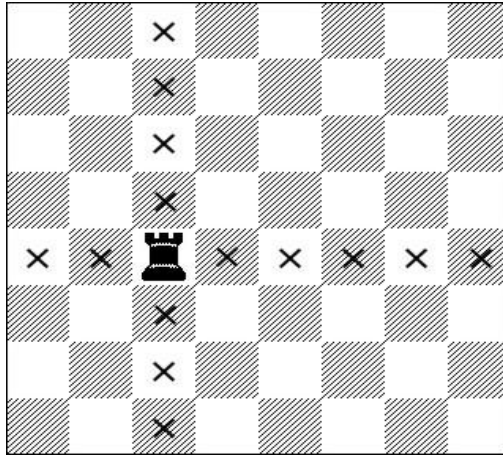
Figura 10 – captura com a dama



Fonte: www.tudosobrexadrez00.blogspot.com.

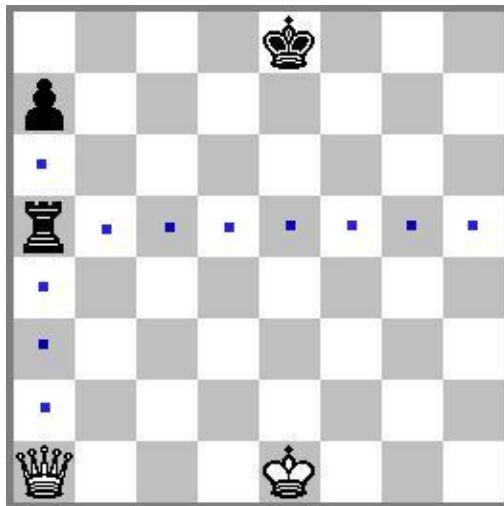
c) Torre - movimenta-se na vertical ou horizontal, quantas casas puder ou forem necessárias de acordo com o jogo. Captura a outra peça no sentido de seus movimentos.

Figura 11 – Movimento da Torre



Fonte: www.jogarxadrez.blogspot.com.br

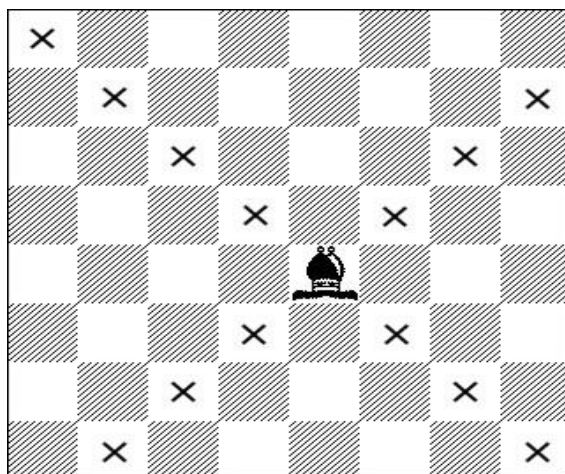
Figura 12– Captura com a torre



Fonte: www.clubedexadrez.com.br

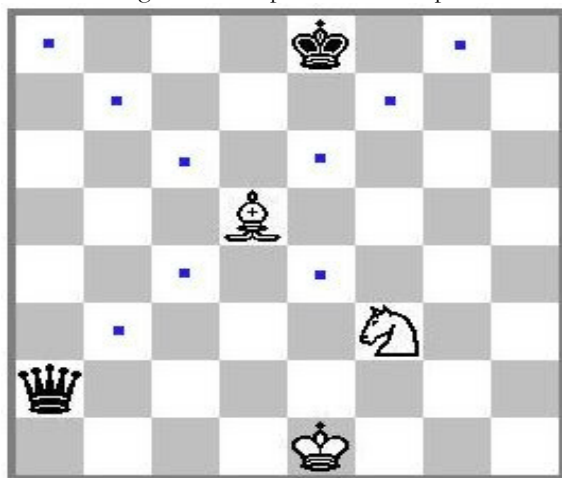
d) Bispo - movimenta-se na diagonal, quantas casas puder ou forem necessárias de acordo com o jogo. Captura a outra peça no sentido de seu movimento. Os Bispos de cada lado, sempre andam um na casa escura e outro na casa clara.

Figura 13 – Movimento do Bispo



Fonte: www.jogarxadrez.blogspot.com.br

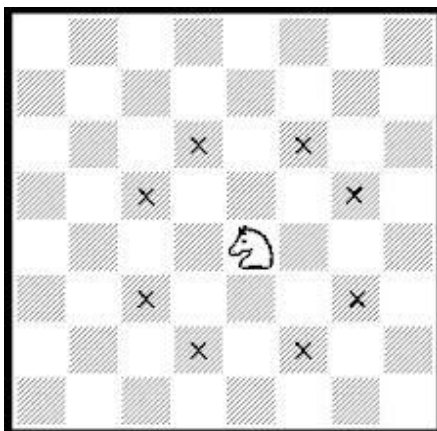
Figura 14 – Captura com o Bispo



Fonte: www.jogarxadrez.blogspot.com

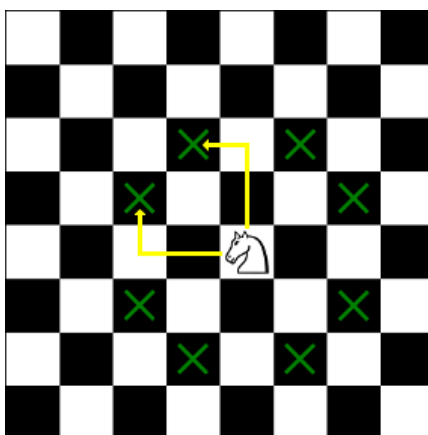
e) Cavalo - movimenta-se em sentido de “L”, quantas casas puder ou forem necessárias de acordo com o jogo. Captura a outra peça no sentido de seu movimento. É a única peça que pode “saltar” sobre as outras.

Figura 15 – Movimento do Cavalo



Fonte: www.docs.kde.org

Figura 16 : Captura com o cavalo



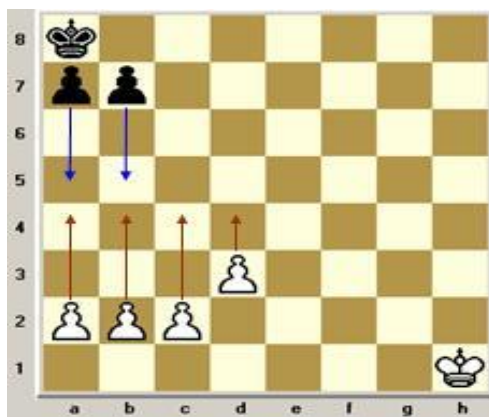
Fonte: www.docs.kde.org

f) Peão – movimenta-se para frente uma casa e captura na diagonal também uma casa. No primeiro movimento de cada Peão, fica

facultativo andar uma ou duas casas, sendo esta ação permitida pelas regras do jogo.

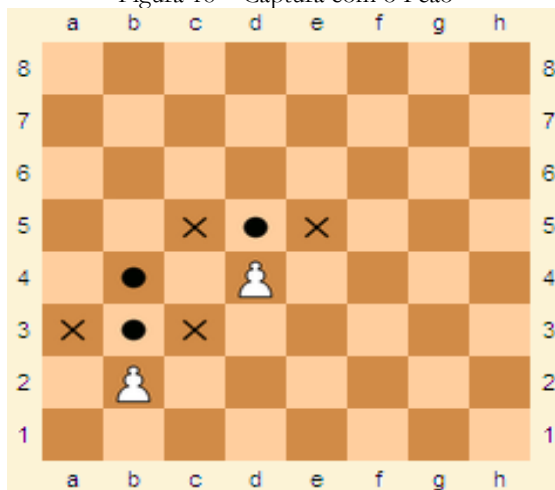
Observando que todas as peças podem se movimentar e capturar para frente, para trás ou para o lado, respeitando seus movimentos, excetuando o peão, que só pode se movimentar para frente e capturar na diagonal.

Figura 17 – Movimento do Peão



Fonte: www.baquara.com.

Figura 18 – Captura com o Peão



Fonte: www.tavernadosbardos.blogspot.com

g) movimentos especiais

Promoção do peão

A troca de um peão por outra peça do jogo é chamada de promoção. Ocorre quando um peão atinge a última fila do tabuleiro no lado oposto; ele pode ser promovido a outra dama ou rainha, torre, bispo ou cavalo. A escolha do jogador não é condicionada a peças já capturadas na partida.

Figura 19 – Promoção do Peão

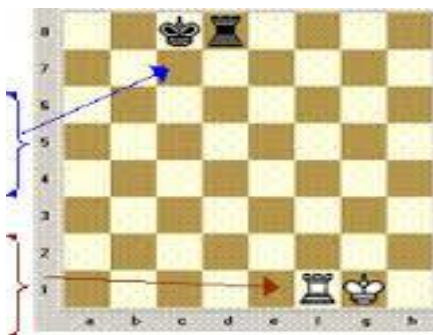


Fonte: www.pt.slidshare.net.

O roque

É um lance efetuado pela troca de casas entre o rei e uma das torres. Para realizar este movimento, não poderá haver peças entre o rei e a torre e também não poderá se o rei ou a torre já fizeram lances, se o rei estiver em xeque ou se o rei tiver que passar por uma casa atacada por uma peça inimiga.

Figura 20 – Promoção do Roque



Fonte: www.cuiabaclubexadrez.blogspot.com

En passant

Palavra de origem francesa, que significa “a passagem”. É realizado quando um peão atinge a 5ª fila e o peão adversário que está em sua casa inicial avança duas casas, se colocando ao lado do peão inimigo; este movimento só é feito entre peões.

Figura 21 – En passant



Fonte: www6.chessclub.com

2.1.3 Casos de empate

Comum acordo

Simplesmente quando há comum acordo de empate entre os jogadores.

-Por falta de material:

O jogo empatará quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate, por sequência de lances legais.

Por afogamento

Quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque.

Tripla repetição

Pode estar empatada a partida se uma posição idêntica está por aparecer ou apareceu pelo menos 3 vezes no tabuleiro.

Pela regra dos 50 lances

Se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem qualquer captura.

2.1.4 Notação algébrica

A Federação Internacional de Xadrez reconhece o sistema algébrico de notação para torneios oficiais:

Peça movida

R – Rei, D – Dama, T – Torre, B – Bispo, C – Cavalo. No caso do Peão, utiliza-se as letras das colunas, a-b-c-d-e-f-g.

Nome das casas

Formado pelo encontro da letra da coluna com o número da fila.

Gráfico tabuleiro de xadrez com notação

Sinais

X – captura, + - Xeque, ++ - Xeque mate, 00 – roque pequeno, 000 – roque grande, e8d – promoção do peão, e.p. – captura em passant.

Figura 22 – Notação algébrica 1

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Fonte: www.xadrezpatoense.blogspot.com

Figura 23 – Notação algébrica 2

8	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	I
7	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	7
6	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	ε
5	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	ν
4	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	ς
3	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	9
2	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	ζ
1	T	D	C	D	B	D	D	R	B	R	C	R	T	R	8

Fonte: www.soxadrez.com.br

2.1.5 Xeque e Xeque-mate

A grande diversidade de pesquisas, que o Jogo de Xadrez pode proporcionar e as histórias e fatos durante séculos, solidificaram esta atividade como uma das mais estudadas no conteúdo específico.

Seu objetivo principal é poder deixar o Rei adversário sem possibilidades de movimentos no tabuleiro e para tal, diversas situações e estratégias são criadas pelos jogadores durante a partida.

O Xeque é uma ação de ataque que antecede a probabilidade de vencer o jogo, que chama-se de Xeque – mate e como falado, impossibilitar o Rei de agir e se defender dentro do campo de jogo.

Estas palavras têm origens de acordo com historiadores, de quando o povo persa (hoje Irã), levou e introduziu o jogo no continente europeu.

Como citado, o objetivo era de encurralar o Rei e quando havia este acontecimento, os persas gritavam alto a frase, “shah mat”, com pronúncia parecida com “xek mat”, assim compreendido pelos europeus.

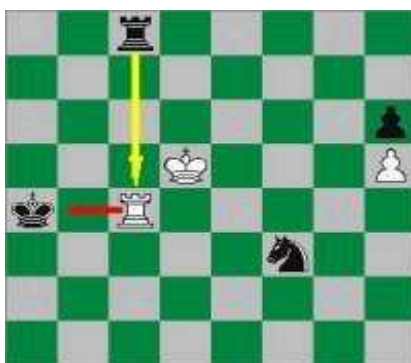
O significado desta frase, “o rei está morto”, com finalização do jogo e conseqüentemente formou-se a expressão “xeque”, com significado de “em perigo” ou difícil situação. “(...) de origem persa,

designa lance do jogo de xadrez que envolve o rei, e, a partir daí, significa “risco”, situação difícil.” (NEVES, 2003, p.804).

As situações de Xequê mate são

- O Rei não poder tirar do jogo a peça que está atacando;
- O Rei não ter possibilidade de movimentar-se para outra casa adjacente;
- O Rei não conseguir ser defendido por outra peça do jogo.

Figura 24 – Situação de Xequê



Fonte: www.superkuka.blogspot.com.br.

Na ilustração acima, um exemplo do movimento de Xequê, onde a Torre branca ataca o Rei preto (seta vermelha); O Rei preto nesta situação, poderá ser defendido pela Torre preta, tirando a Torre branca do jogo (seta amarela).

Figura 25 – Situação de Xequê – mate



Fonte: www.estavos.com.

Na situação acima ilustrada, percebe-se o Xeque – mate, onde com o ataque da Dama branca em relação ao Rei preto (seta vermelha), o próprio não tem possibilidades de tirar do jogo a peça pela qual está sendo atacada, não há possibilidades de deslocar-se para outra casa e não pode ser defendido por outra peça do tabuleiro.

2.2 Rendimento escolar

O termo rendimento escolar, de certa forma, pode estar relacionado com alguns significados quanto a questão da avaliação, para concretizar-se 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 sócio econômica 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 adquirem-se 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 considera-se 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.

2.3 Indisciplina e infrações escolares

Nas questões de indisciplina escolar nos dias atuais, 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, questiona-se como estas dificuldades encontradas podem ser solucionadas, visando criar um ambiente harmônico entre todos e resolver-se 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”.

Pode-se 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.

No Colégio Estadual Centenário, instrumento de nossa pesquisa, 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.

2.4 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 multipliquem as ações a partir da formação de ideias e objetivos a serem alcançados e incentivam e motivam a mudança significativa que deseja 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 realizar com sucesso o plano de ação educacional.

2.5 Educação física e interdisciplinaridade

No resumo da divisão histórica da introdução da Educação Física no Brasil, passa 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 a 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 atual, 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. (CONFED, 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.

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, formação de atletas).

Desde então, entrando nos 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).

2.6 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.

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, torna-se evidente que é fundamental considerar o que o professor realiza em sua prática pedagógica escolar para que, com base neste contexto, possa refletir, discutir e perspectivar a Educação Física escolar numa dimensão crítica, compromissada e transformadora.

2.7 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).

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 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 2 – Currículo mínimo

1º BIMESTRE	EIXO: ESPORTE
Habilidades Competências	e 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 Competências	e 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 Competências	e 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 ideia de lazer como atividade de recuperação para trabalho.
4º BIMESTRE	EIXO: GINÁSTICA
Habilidades	e Vivenciar diferentes tipos de ginástica.

Competências	<p>Compreender os conceitos das qualidades físicas de base.</p> <p>Identificar a aplicabilidade das qualidades físicas nas atividades cotidianas.</p> <p>Analisar criticamente os padrões divulgados pela mídia, posicionando-se criticamente frente às relações de consumo; questões sobre dietas e efeitos sobre o organismo.</p>
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaboração própria, 2016.

2.8 Implementação da tecnologia no jogo de xadrez

Atualmente, a tecnologia da informática está presente no cotidiano da maioria das pessoas, nos estudos, em casa, na rua, no trabalho, nas horas de lazer e outros, portanto deve-se observar o quanto é possível ser aliados do comportamento virtual e também quanto pode ser nocivo a grande exposição inadequada do ambiente da internet.

Pode-se fazer orientação dos usos, porque os estudantes estão conectados na internet sempre que podem, postando opiniões nas redes sociais, fotos e vídeos, indicam o local que estão e trocam mensagens com pessoas que nunca viram pessoalmente.

O papel da escola é fundamental, já que nem sempre os pais e responsáveis tem clareza dos perigos da internet, muitos se preocupam sobre onde o filho vai e com qual companhia, mas não com quem se relaciona na rede.

A escola pode em seus deveres, alertar, informar e envolver todos.

Quadro 3 – Comportamento virtual

Comportamento virtual
Crianças e jovens de 9 a 17 anos
■ 64% conheceram algum amigo pela internet
■ 59% compartilharam fotos pessoais
■ 40% não tem acompanhamento dos pais
■ 37% acreditam que a escola é responsável pelo ensino sobre o uso seguro da internet
■ 32% se sentem livres quando anônimos na internet
■ 99% disseram ser normal xingar e zoar na rede, mas não em outros espaços

Fonte: Pesquisa Safenet e GVT (2013).

Por ter mais proximidade com os alunos, o professor costuma ser o primeiro a saber dos conflitos entre eles, seja na sala de aula, seja nos ambientes virtuais, portanto isso é de suma importância conversar com a turma e discutir as possíveis soluções e devido a este aspecto, aproveita-se então, a tecnologia para se comunicar com os alunos, publicando documentos, atividades e outros materiais úteis para a sala.

Embora alguns jovens sejam nativos virtuais, muitas vezes fazem o uso repetitivo e pobre do computador.

Com o propósito fundamental de incorporar a ferramenta tecnológica nas aulas de Educação Física, através do plano de ação do Jogo de Xadrez, encontram-se na internet vários endereços eletrônicos que oferecem atividades lúdicas de forma educacional, com “aplicativos e softwares on-line” e com “aplicativos e softwares que pode baixar”.

Neste sentido, é importante a orientação do professor para o desenvolvimento destas atividades, com objetivo principal de fazer a tecnologia aliada a conteúdo do cotidiano das aulas.

As ilustrações á seguir, do site (www.flyordie.com), página da internet que pode ser acessada em vários idiomas, contendo vários tipos de jogos de acesso livre através de simples cadastro.

Os alunos participantes deste estudo, foram cadastrados neste portal, no laboratório de informática do Colégio Estadual Centenário e orientados a acessarem e participarem dos jogos de diversas salas de Xadrez, contidas no site.

As salas possuem subdivisões em línguas e atividades por tempo jogado e outras funcionalidades.

Figura 26 – Ambiente de jogabilidade do site flyordie



Fonte: site www.flyordie.com

Na ilustração acima, observa-se a página inicial, com os jogadores “logados” presentes nesta sala virtual e um jogador convidando outro para participar de uma rodada, observado no quadro central da figura.

Figura 27 - jogo em andamento no site flyordie



Fonte: site www.flyordie.com

A ilustração acima representa o jogo em andamento, já com movimentação de várias peças; do lado esquerdo do tabuleiro na casa A4, um Bispo que está selecionado em vermelho, está prestes a fazer seu movimento.

Abaixo do tabuleiro, uma caixa de comunicação, chamada de “chat”, onde os participantes podem escrever e trocar palavras.

Do lado direito do tabuleiro, observa-se o “login” (apelido que foi dado quando do cadastro) dos dois jogadores da partida em andamento e a notação algébrica dos movimentos realizados até o presente.

Na parte inferior direita, outros jogadores que estão na mesma sala de jogabilidade, acompanhando o desenvolvimento da partida.

2.9 O Jogo de xadrez e a matemática

Enquanto alunos, quando se deparam com os desafios das disciplinas do ensino médio, muitas vezes os professores perguntam o porquê de tantas dificuldades na disciplina matemática e que

tantos fatores anteriores podem ter proporcionado tais casos no ensino público.

Há uma diferença muito grande entre os métodos e conteúdos aplicados no ensino fundamental, criando uma lacuna pedagógica entre ambos.

Mesmo sendo a matéria complexa para grande parte dos discentes, as operações básicas da matemática, somar, subtrair, multiplicar e dividir, fazem parte de nossa rotina presente e são essenciais por toda a vida:

A matemática faz parte da vida de todos e é usada nas mais variadas situações diárias. Ela é fundamental também em outras áreas de conhecimento, como nas Ciências da Natureza e Ciências Sociais e tem estreitas relações com a música, as artes plásticas, a criptografia, os esportes, etc. Hoje, ela contribui muito para a aprendizagem significativa, além de ser importante para a vida e a construção da cidadania. (MERCADO; ABREU; DAMASCENO; 2007, p. 55).

O Jogo de Xadrez fomenta e é um aliado importante para “se gostar de estudar coisas lógicas” e ajudar na cognição.

Pode-se afirmar que um dos principais pontos para o aprendizado, é a atenção e o comprometimento com o pensamento.

Jogar Xadrez é como solucionar problemas indissolúveis no início, mas compondo estratégias durante a partida, rompendo caminhos e intensificando suas ações e efeitos, criando situações previsíveis até o final e confiando em convicções próprias, propriamente exercitando o cérebro físico e suas atividades neurais.

Estes tópicos acima apresentam muita singularidade com o estudo da matemática, a qual acredita-se ser difícil de resolução, mas com o desenvolvimento dos cálculos, pode-se achar caminhos exatos dos resultados:

A pesquisa na psicologia da habilidade enxadrística, desenvolveu-se muito á partir das análises freudianas de simulações de computador muito bem sucedidas do comportamento humano, enquanto tentando resolver problemas de xadrez. (FILGUTH, 2007, p.175).

As pesquisas relacionadas com o estudo, são inúmeras por todo o mundo no campo laboratorial, psicológico, médico, informática, etc., inclusive, já comprovado este método eficaz como instrumento de educação e aprendizado

3 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.

Muitas áreas de estudo, usam frequentemente a pesquisa de campo para o estudo de indivíduos, grupos, comunidades, instituições, com o objetivo de compreender os mais diferentes aspectos de uma determinada realidade.

A pesquisa é de característica descritiva, com enfoque quantitativo.

Inicialmente um levantamento dos problemas de rendimento e indisciplina dos alunos no ano de 2013, foram feitos no Colégio Estadual Centenário de uma forma geral, detectando as principais ocorrências e dificuldades relacionadas, principalmente observando as infrações disciplinares das turmas de 1º ano Médio Regular, turno da manhã, em momento anterior.

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 à 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 no país, mas também um grande interlocutor de práticas saudáveis, projetos renovadores de motivação, contemplando uma das partes vitais do ser humano.

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).

A grade curricular está composta no ano de 2014 da seguinte forma e com as seguintes matérias:

- Biologia, com carga horária semanal, 2 tempos de aula;
- Educação Física, com carga horária semanal de 2 tempos de aula;
- Filosofia, com carga horária semanal de 1 tempo de aula;
- Física, com carga horária semanal de 2 tempos de aula;
- Geografia, com carga horária semanal de 2 tempos de aula;
- História, com carga horária semanal de 2 tempos de aula;
- Inglês, com carga horária semanal de 2 tempos de aula;
- Matemática, com carga horária semanal de 6 tempos de aula;
- Português, com carga horária semanal de 6 tempos de aula;
- Química, com carga horária semanal de 2 tempos de aula;
- Sociologia, com carga horária semanal de 1 tempo de aula.

O tempo de aula ou hora-aula, no Ensino Médio Regular na Rede Estadual de Ensino, Rio de Janeiro, corresponde a 50 minutos. Para os Professores das disciplinas descritas acima, foram dadas aulas sobre o Jogo de Xadrez em momento anterior, para prévia ambientação, interpretação e conhecimento de todo processo de envolvimento e sequência deste estudo.

A partir dos estudos do Jogo de Xadrez, ficou estabelecido para cada Professor, criar e relacionar algum conteúdo específico de sua matéria, de forma de interagir com o desporto e este conteúdo passado de forma simples e objetiva aos discentes, numa regularidade de duas aulas mensais, para as disciplinas de dois tempos ou mais de aulas semanais e uma regularidade de uma aula mensal, para as disciplinas com um tempo semanal, entre os meses de fevereiro (início do ano letivo, 1º bimestre) e dezembro (ápice da complementação de trabalhos da unidade escolar, 4º bimestre).

A divisão do ano letivo da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, é chamada de bimestres, com um calendário comum a

todas as Unidades Escolares, mas com a Direção com autonomia de realizar pré-conselhos e já avaliar o andamento do rendimento escolar dos alunos de forma geral.

Quadro 4 – bimestres da rede estadual de ensino/RJ

BIMESTRE	MESES
1º	Fevereiro/Março/Abril
2º	Maió/Junho/Julho
3º	Agosto/Setembro
4º	Outubro/Novembro/Dezembro

Elaboração: Fonte própria, 2016.

Estruturando o currículo da interdisciplinaridade, relacionado ao Jogo de Xadrez, os seguintes conteúdos foram aplicados por disciplina/matéria:

- Biologia:
- Estrutura física cerebral;
- Aspectos da cognição e aprendizado educacional;
- Estudo da neurociência.
- Educação Física:
- Ensino do jogo;
- Regras enxadrísticas;
- Movimento das peças;
- Desenvolvimento do jogo á nível de intercâmbio escolar;
- Implementação da tecnologia;
- Apresentação e estudo do software dinâmico de aprendizagem;
- Jogos on-line;
- Torneio interno;
- Filosofia: parte essencial da criação do jogo; -
- Reflexão sobre aspectos culturais da nossa rotina diária; elementos religiosos presentes;

- Física:
- Orientação vetorial do movimento das peças;
- Geografia
- Países e localização onde o Jogo de Xadrez iniciou sua prática;
- Países que difundem o Jogo de Xadrez em seu currículo escolar;
- nacionalidades dos principais jogadores.
- História: desde a criação do jogo até os dias atuais;
- Inglês
- Aprendizado do Jogo de Xadrez, com o fomento da língua inglesa;
- Traduções.
- Matemática: -
- Probabilidades;
- Cálculo.
- Português:
- Textos e redações sobre o Jogo de Xadrez.
- Química:
- Reações químicas quanto aos componentes cerebrais.
- Sociologia:
- Relações de poder entre as peças do jogo, em um conceito histórico.

3.1 Delimitação e alcance do estudo

Sendo a pesquisa um estudo de caso, os resultados estão restritos a esse caso específico.

Mesmo assim, seus resultados e os caminhos percorridos poderão constituir uma referência para outros casos, escolas e turmas.

Numa crescente globalização de informações na era da comunicação, os Professores, podem inserir muitos métodos de aprendizagem aos alunos.

Aulas com motivação, que prendam a atenção

constantemente das pessoas, são técnicas que deve-se difundir.

Espera-se que ao fim da pesquisa, encontré-se mais uma metodologia dinâmica na forma de interação e solidificação de conteúdos inter-relacionados com todas as disciplinas da grade curricular da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, já apresentadas.

O estudo tem um objetivo de levar a toda Comunidade Escolar a importância do Desporto Xadrez como elemento agregador de boas ações e práticas dentro das escolas, ajudando no processo ensino-aprendizagem.

Ora lembrar, que os momentos lúdicos e as atividades naturais são características desde os primeiros anos de idade e que em todos os períodos da vida, elas também podem ser elementos transformadores para todos nós.

3.2 Fontes de dados

A investigação procurou levantar o conteúdo de estudos referentes ao Jogo de Xadrez e sua relação com a educação, tanto no ambiente da internet, buscando sites que permitissem o acesso livre de seu ambiente e também de literatura e autores pertinentes ao caso específico.

Na biblioteca do Colégio Estadual Centenário, foi consultado seu acervo, onde existem livros da disciplina Educação Física que apresentam temas diversificados e que agregaram a pesquisa científica.

O estudo foi desenvolvido baseado em autores clássicos e autores mais recentes (descritos nas referências), que já trabalharam neste tema e acompanharam a importância do lúdico estar presente no desenvolvimento educacional, agregando muito a esta linha de pesquisa.

3.3 Tipo de pesquisa e enfoque

A presente pesquisa é caracterizada como aplicada, descritiva e de abordagem e enfoque quantitativo e qualitativo.

Na pesquisa aplicada, a finalização prática é orientada pela

necessidade do conhecimento do problema para uma aplicação dinâmica e em tempo imediato para colher resultados.

Na pesquisa descritiva, a finalidade é observar, registrar e analisar os dados e fenômenos para se chegar as conclusões pertinentes.

A escolha pelo método, enfoque e abordagem quantitativa, foi por realizarem medidas de precisão, podendo ser úteis em ocasiões próprias e acerto nas decisões.

A coleta de dados é sempre estruturada, como exemplo a aplicação de questionários aos participantes do estudo.

As ferramentas estatísticas são aplicadas para uma necessária fidelização através da amostra e chegar a um resultado preciso sobre os indivíduos de interesse.

Realizando um elo do presente estudo para futuras pesquisas, aborda-se o enfoque qualitativo, ótima metodologia para fazer um aprofundamento de conhecimentos já quantificados através da coleta estatística e percentual.

As pesquisas quantitativa e qualitativa são distintas, mas em vários casos podem se complementarem:

Num estudo quantitativo o pesquisador conduz seu trabalho a partir de um plano estabelecido *a priori*, com hipóteses claramente especificadas e variáveis operacionalmente definidas. Preocupa-se com a mediação objetiva e a quantificação dos resultados. Busca a precisão, evitando distorções na etapa de análise e interpretação dos dados, garantindo assim uma margem de segurança em relação às inferências obtidas. (GODOY, 1995, p. 58).

No estudo qualitativo, observa-se as motivações dos grupos, no intuito de compreender e interpretar seus comportamentos, as opiniões e expectativas, portanto sem objetivo de obter como resultados, números.

A pesquisa qualitativa envolve o estudo do uso e a coleta de uma variedade de materiais empíricos – estudo de casos; experiência pessoal; introspecção; história de vida; entrevista; artefatos; textos e produções culturais; textos observacionais/registros de campo; históricos interativos e visuais – que descrevem momentos

significativos rotineiros e problemáticos na vida dos indivíduos. Portanto, os pesquisadores dessa área utilizam uma ampla variedade de práticas interpretativas interligadas na esperança de sempre conseguirem compreender melhor o assunto que está ao seu alcance. (DENZIN; LINCOLN. et al., 2006, p. 17).

3.4 População

Para o ano de 2014, o Colégio Estadual Centenário contabilizou 518 (quinhentos e dezoito) matrículas efetivas para o início do ano letivo, em 3 (três) turnos de funcionamento, manhã tarde e noite.

O turno da manhã apresenta 8 (oito) turmas com 203 (duzentos e três) alunos matriculados, o turno da tarde apresenta 7 (sete) turmas com 214 (duzentos e quatorze) alunos matriculados e o turno da noite apresenta 7 (sete) turmas com 101 (cento e um) alunos matriculados.

O quantitativo de docentes lecionando para o ano de 2014, contabilizou 34 professores distribuídos nas modalidades de ensino oferecidas pela escola.

A amostra é probabilística, que é a fração ou parte do grupo da pesquisa relacionada e com finalidade estatística.

Quando essa amostra é rigorosamente selecionada, os resultados obtidos tendem a aproximar-se bastante dos auferidos se todos os elementos do universo fossem pesquisados. E, com o auxílio de procedimentos estatísticos, torna-se possível até mesmo calcular a margem de segurança dos resultados obtidos. (GIL, 2010, p. 109).

Do universo total, foram selecionados 42 (quarenta e dois) alunos e 11(onze) professores, de acordo com o objetivo proposto da pesquisa.

3.5 Unidade de análise

Professores inseridos no quadro de horário (QH) da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, lecionando nas turmas

apresentadas e alunos regularmente matriculados e frequentando o 1º ano do Ensino Médio diurno / manhã, do Colégio Estadual Centenário no ano de 2014, onde a Direção da Unidade Escolar autorize o início e complementação da pesquisa.

Está dentro deste parâmetro quanto a frequência escolar, obrigatoriedade regular na Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, alunos com 75% de presença durante todos os bimestres e ano letivo de 2014.

3.6 Instrumentos de recolhimento de dados

Com um cronograma definido, a pesquisa apresentou questionários aplicados aos alunos envolvidos no estudo e questionários aplicados aos Professores.

Dentro dos parâmetros regulares da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, foi feito um comparativo de rendimento escolar (notas bimestrais) das turmas 1001 e 1002 do ano de 2013, com as turmas 1001 e 1002 do ano de 2014, também no item ocorrência disciplinar, mesmo sendo alunos diferentes; foi feito um levantamento de rendimento escolar (notas bimestrais) e ocorrências disciplinares dos alunos das turmas 1001 e 1002, comparando com o ano de 2013, independente se estariam no 9º ano de escolaridade ou no caso de alunos repetentes, no próprio 1º ano do Ensino Médio regular do Colégio Estadual Centenário.

3.7 Questionários

Foram elaborados questionários próprios a partir da pesquisa de autores e suas recomendações para a construção.

Os questionários são de construção de perguntas fechadas, com o objetivo de exclusivamente se relacionar com a especificidade do problema pesquisado.

O uso de perguntas fechadas mostra frequentemente mais respeito à opinião das pessoas, deixando-as classificar suas respostas como positivas, negativas ou neutras, em vez do pesquisador fazer isso para eles. (SOMMER E SOMMER, 1997, p. 130).

O primeiro questionário identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos envolvidos no plano de ação, no ano de 2013 e de acordo com um dos objetivos específicos (APÊNDICE A):

O objetivo principal, coletar as contribuições, visando uma lógica na sequência e eficácia para a finalidade do estudo, estabelecendo as ligações com a população pesquisada, as hipóteses da pesquisa, o problema e seus objetivos e métodos de análise de dados.

Quando uma lista inicial de questões de pesquisa é desenvolvida, essas questões devem ser avaliadas para determinar se as respostas oferecerão as informações necessárias para a tomada de decisão, para a compreensão de um problema ou para testar uma teoria. (HAIR, 2005, p. 215).

O segundo questionário foi elaborado com objetivo traçar o perfil próprio do grupo de alunos pesquisados, visando a elaboração de estratégias para o início dos estudos. (APÊNDICE B).

O terceiro questionário foi elaborado com o objetivo de traçar o perfil sócio cultural dos professores envolvidos no plano de ação baseado no Jogo de Xadrez e inseridas nas questões.

O quarto questionário foi elaborado com o objetivo de verificar com os alunos envolvidos, se as ações da aplicabilidade do plano de ação baseando-se no Jogo de Xadrez, diminuíram as dificuldades nas matérias que foram citadas e a disciplina nas aulas (APÊNDICE C).

O quinto questionário foi elaborado com o objetivo de verificar com os alunos envolvidos, se as ações da aplicabilidade do plano de ação baseando-se no Jogo de Xadrez, diminuíram as dificuldades nas matérias que foram citadas e a disciplina nas aulas (APÊNDICE D).

O sexto questionário foi elaborado com o objetivo de verificar com os professores envolvidos, se as ações da aplicabilidade do plano de ação apresentado baseando-se no Jogo de Xadrez, diminuíram as dificuldades nas suas respectivas matérias, que foram citadas e a disciplina nas aulas aplicadas (APÊNDICE E).

O sétimo questionário foi elaborado com o objetivo de verificar com os alunos e professores envolvidos, se as ações implementadas quanto a inclusão da tecnologia (softwares, jogos on-line) no Jogo de Xadrez, ajudaram na melhoria dos estudos (APÊNDICE F).

Os questionários que foram aplicados, previamente autorizados e agendados, com a validação dos docentes.

3.8 Técnicas de análise de dados

Existem vários tipos de mensuração em diferentes abordagens, com a incorporação de diversas técnicas; dados podem ser quantitativos, quando compreendidas quantidades e números, categóricos, quando tem-se extratos e também qualitativos, permanecendo e observando as características de uma população.

A utilização de gráficos é uma das formas mais usuais de representação e dentre estes os mais comuns são os gráficos circulares, os gráficos de colunas e os gráficos de linhas.

De certa forma, a escolha do gráfico, varia na proporção e interação de dependência do que se deseja representar.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A apresentação deste capítulo, trata-se das descrições de todos os dados e resultados coletados a partir dos instrumentos específicos na pesquisa, os questionários.

No mesmo ítem, confecciona-se gráficos e quadros para a visualização da coleta de dados estatísticos, possibilitando a interpretação real da progressão do estudo.

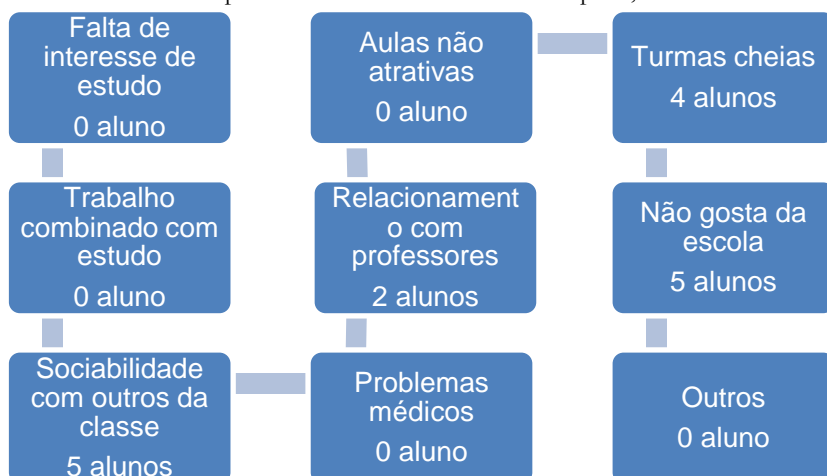
4.1 Análise quantitativa da pesquisa

Foi elaborado 6 (seis) questionários com perguntas objetivas e de múltipla escolha, tabulando os dados recolhidos, lendo seus conteúdos individuais, contando as respostas e contabilizando as respostas de cada alternativa, apresentando os percentuais ou porcentagens da mesma coleta.

4.1.1 Primeiro questionário

A ilustração a seguir, é o perfil dos dados coletados no primeiro questionário elaborado aos alunos, com a pergunta objetiva, se tiveram problemas de rendimento escolar e indisciplina no ano de 2013 e o que mais influenciou.

Gráfico 1 – problemas de rendimento e indisciplina, ano de 2013.



Fonte: elaboração própria, 2016.

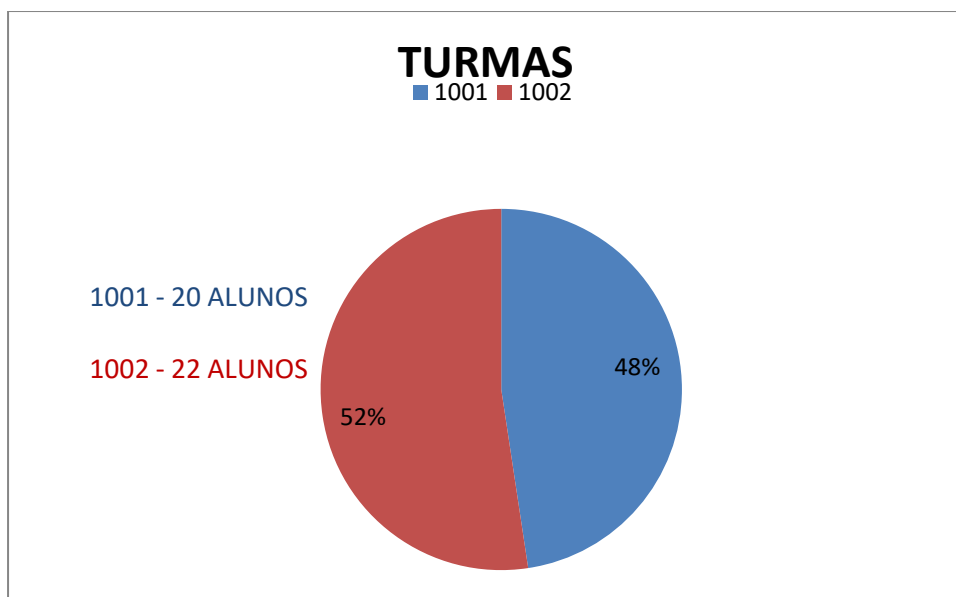
Observa-se que 16 (dezesseis) alunos fizeram a marcação de algumas respostas positivas e os principais motivos, não gostar da escola, sociabilidade com outros da classe, turmas cheias e relacionamento com professores.

4.1.2 Segundo questionário

As ilustrações a seguir, são o perfil dos dados coletados no segundo questionário elaborado aos alunos, promovendo um conhecimento de perfil das turmas.

O gráfico abaixo representa a população amostra sem os professores, que somadas, tem quarenta e dois alunos envolvidos no estudo.

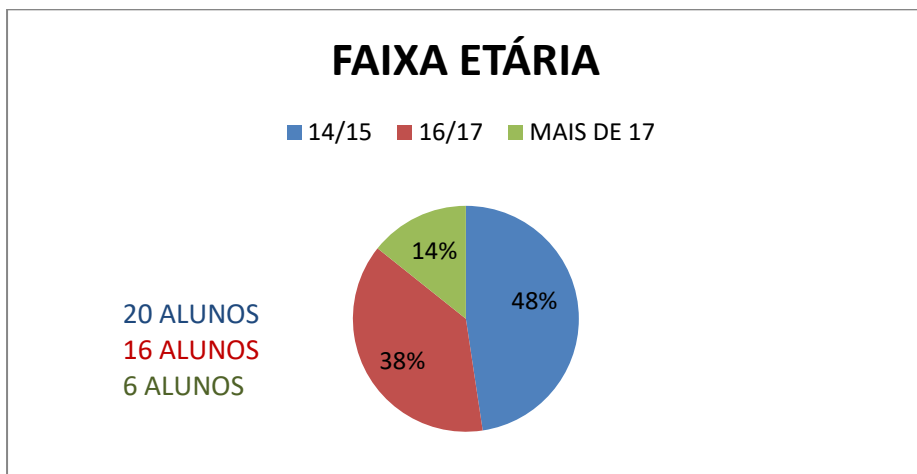
Gráfico 2 – quantitativo de alunos por turma



Fonte: elaboração própria, 2016.

Pode-se observar através do gráfico acima, que o quantitativo por turma é de vinte alunos na turma 1001, com um total de 48%(quarenta e oito por cento) e de 22 alunos na turma 1002, com um total de 52%(cinquenta e dois por cento).

Gráfico 3 – Perfis das turmas quanto á idade

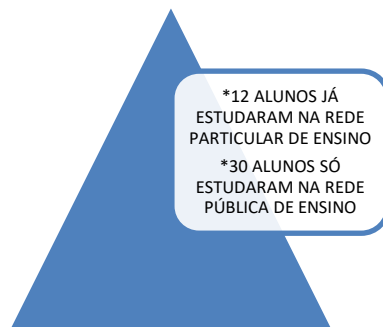


Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico elaborado acima, representa que 48%(quarenta e oito por cento), em um total de 20(vinte) alunos, estes ficaram compreendidos na faixa etária 14(quatorze) e 15(quinze) anos; 38%(trinta e oito por cento), em um total de 16(dezesseis) alunos, estes ficaram compreendidos na faixa etária 16(dezesseis) e 17(dezesete) anos e 14%(quatorze por cento), em um total de 6(seis) alunos, ficaram compreendidos na faixa etária de mais de 17(dezesete) anos.

Da população total independente da turma que pertença, 22(vinte e dois) alunos são do sexo masculino, 52%(cinquenta e dois por cento) e 20(vinte) alunas são do sexo feminino, no total de 48%(quarenta e oito por cento) dos participantes.

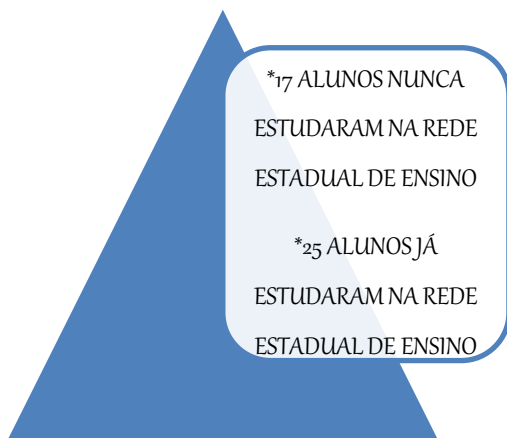
Gráfico 4 – Estudos nas redes de ensino/ alunos



Fonte: elaboração própria, 2016.

Na ilustração acima apresentada, o quantitativo de alunos que já estudaram nas redes de ensino, com uma população total de 12(doze) alunos que já estiveram na rede particular e 30(trinta) alunos que só estudaram na rede pública (municipal, estadual ou federal).

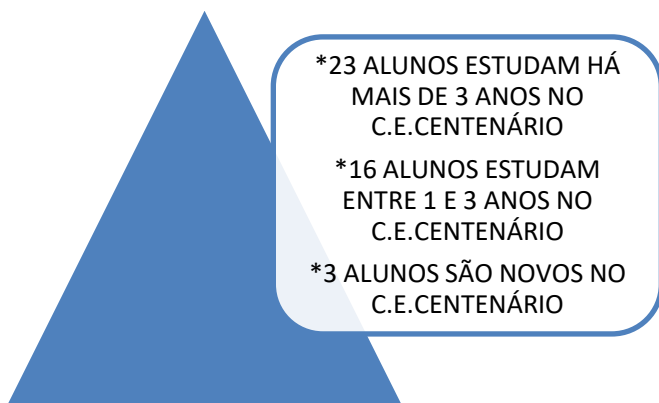
Gráfico 5 – Estudos nas redes de ensino II/ alunos



Fonte: elaboração própria, 2016.

Observa-se na ilustração acima que 17(dezessete) alunos nunca estudaram na rede estadual de ensino e 25(vinte e cinco) alunos já estudaram em alguma unidade escolar da rede estadual de ensino.

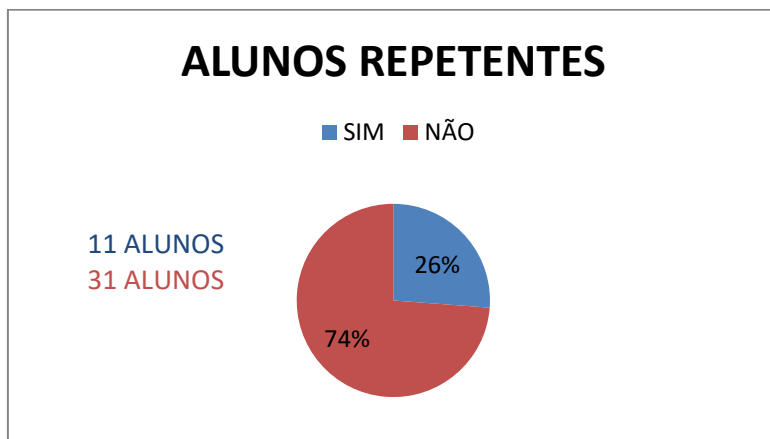
Gráfico 6 – Estudos no Colégio Estadual Centenário



Fonte: elaboração própria, 2016.

Na ilustração acima, tem 23(vinte e três) alunos que estudam mais de 3 (três) anos no Colégio Estadual Centenário, 16(dezesseis) alunos que estudam entre 1(um) e 3(três) anos e 3(três) alunos que são novos na unidade escolar.

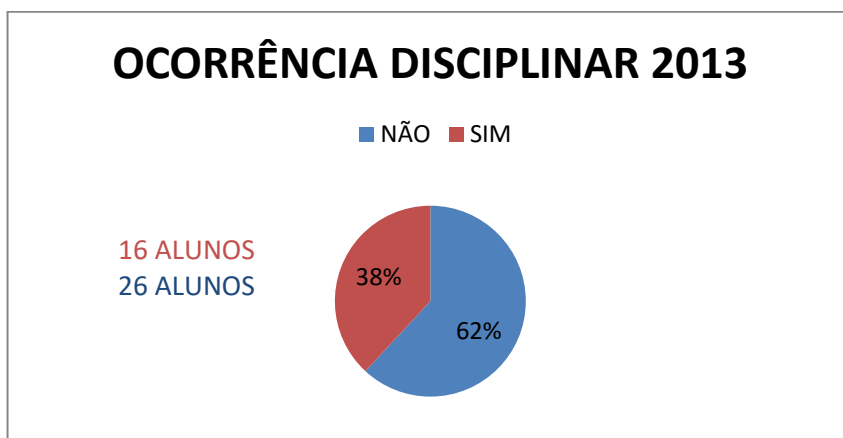
Gráfico 7 – Alunos repetentes



Fonte: elaboração própria, 2016.

No gráfico acima, da população de estudo, 26%(vinte e seis por cento) dos alunos são repetentes, com total de 11(onze) e 74%(setenta e quatro por cento) dos alunos, com total de 31(trinta e um), não são repetentes, com aprovação no ano anterior do 9º(nono) ano do ensino fundamental.

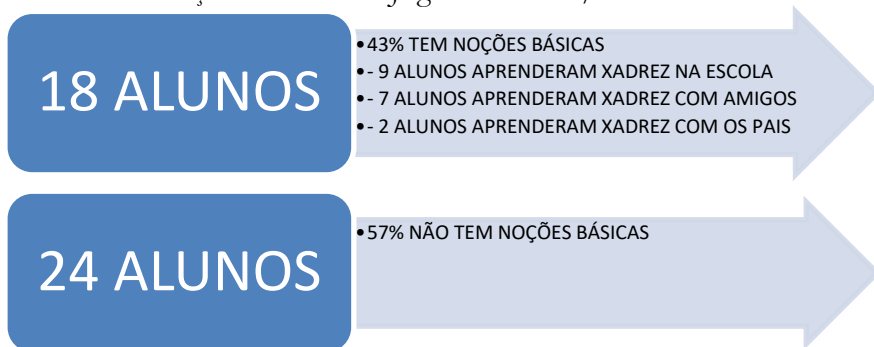
Gráfico 8 – Ocorrência disciplinar 2013



Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico de ocorrência disciplinar do ano de 2013, apresenta 38%(trinta e oito por cento), 16(dezesseis) alunos, com este tipo de infração e 62%(sessenta e dois por cento), 26(vinte e seis) alunos, sem nenhuma ocorrência no ano letivo anterior.

Gráfico 9 – Noções básicas do Jogo de Xadrez/ alunos



Fonte: elaboração própria, 2016.

Na ilustração das noções básicas do Jogo de Xadrez, observa-se que 43%(quarenta e três por cento) dos alunos, já praticaram e tem experiência de jogabilidade e interpretação das regras.

Desta população, 9 (nove) alunos responderam ter aprendido o jogo na escola, 7 (sete) alunos responderam ter aprendido o jogo com os amigos e 2 (dois) alunos responderam ter aprendido o jogo com os pais.

Do total, 57% (cinquenta e sete por cento) dos entrevistados, total de 24 (vinte e quatro) alunos, responderam não ter as noções básicas do jogo.

Quadro 5 - Disciplinas com maior dificuldade

DISCIPLINAS	Nº DE ALUNOS	PERCENTUAL
MATEMÁTICA	25	60%
FÍSICA	14	34%
QUÍMICA	2	4%
HISTÓRIA	1	2%
Total	42	100%

Fonte: elaboração própria, 2016.

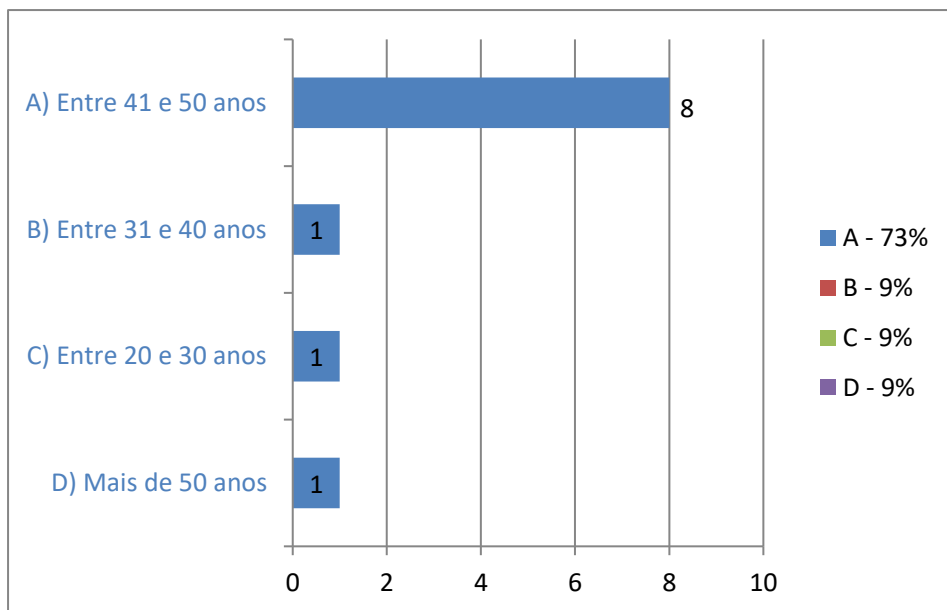
Na tabela acima, perguntados sobre as disciplinas com maior dificuldade na grade curricular comum ao 1º ano do ensino médio regular, 60%(sessenta por cento) responderam ter maior dificuldade em matemática, com uma população de 25(vinte e cinco) alunos; 34%(trinta e quatro por cento) responderam ter maior dificuldade em física, com uma população de 14(quatorze) alunos; 4%(quatro por cento) responderam ter maior dificuldade em química, com uma população de 2(dois) alunos; 2%(dois por cento) responderam ter maior dificuldade em história, com uma população de 1(um) aluno.

As disciplinas de biologia, educação física, filosofia, geografia, língua inglesa, língua portuguesa e sociologia, não foram citadas por nenhum aluno quanto a questão dificuldade.

4.1.3 Terceiro questionário

As ilustrações a seguir, são os perfis dos dados coletados no terceiro questionário, elaborado aos 11 (onze) professores que lecionam nas turmas 1001 (mil e um) e 1002 (mil e dois), com o objetivo de traçar o perfil sócio cultural dos envolvidos no plano de ação.

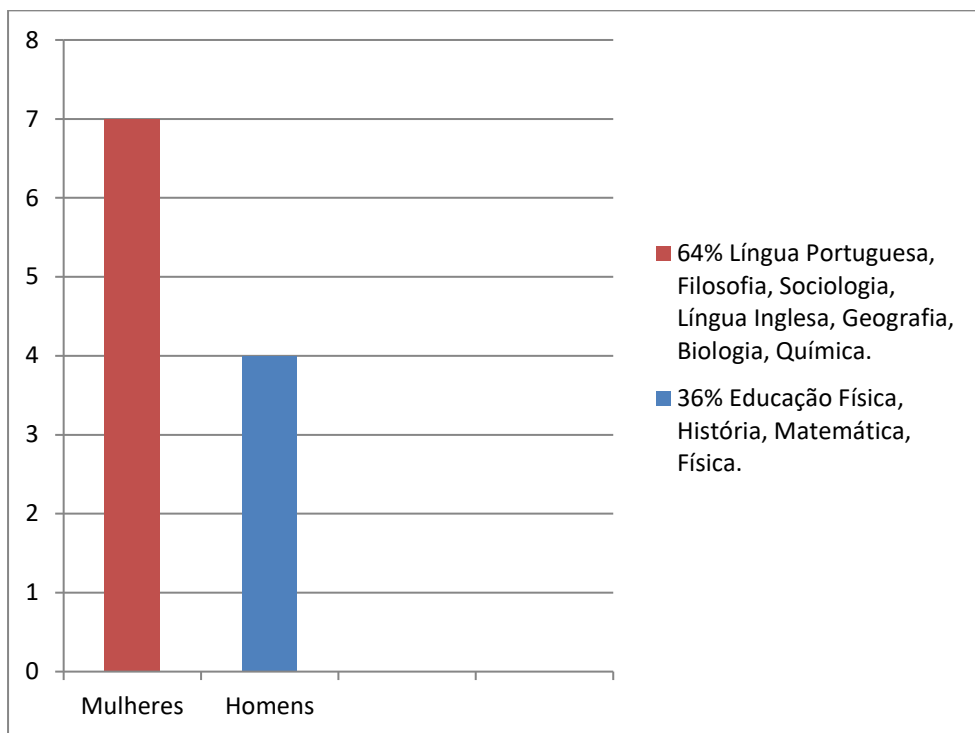
Gráfico 10 - idade/ professores



Fonte: elaboração própria, 2016.

De acordo com o gráfico 10, que se refere a idade dos professores, 8(oito) estão compreendidos entre a faixa etária 41(quarenta e um) e 50(cinquenta) anos, sendo 73% (setenta e três por cento) do total; 1(um) está compreendido entre a faixa etária 31(trinta e um) e 40(quarenta) anos, sendo 9%(nove por cento) do total; 1(um) está compreendido entre a faixa etária 20(vinte) e 30(trinta) anos, sendo 9%(nove por cento) do total e 1(um) está compreendido entre a faixa etária mais de 50(cinquenta) anos, sendo 9%(nove por cento) do total.

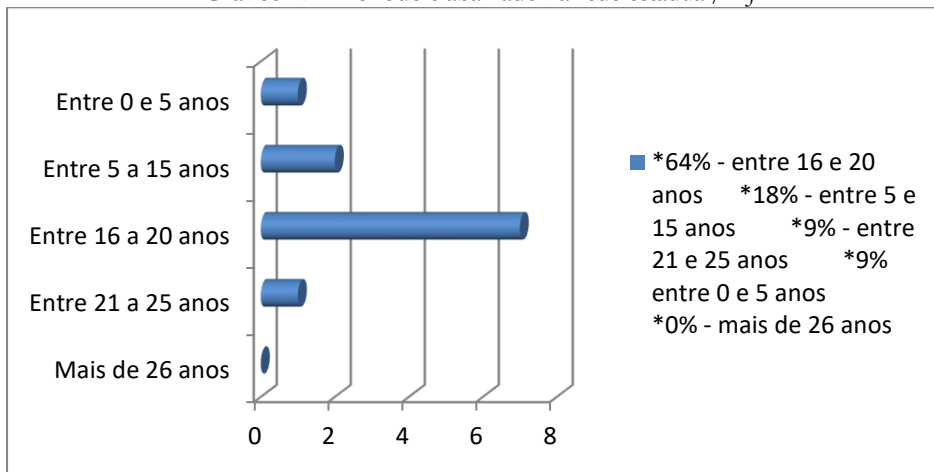
Gráfico 11 – Gênero/ professores



Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico 11, demonstra que 7(sete) docentes são professoras, com 64%(sessenta e quatro por cento) da população e das disciplinas de Língua Portuguesa, Filosofia, Sociologia, Língua Inglesa, Geografia, Biologia e Química; 4(quatro) docentes são professores, com 36%(trinta e seis por cento) da população e das disciplinas de Educação Física, História, Matemática e Física.

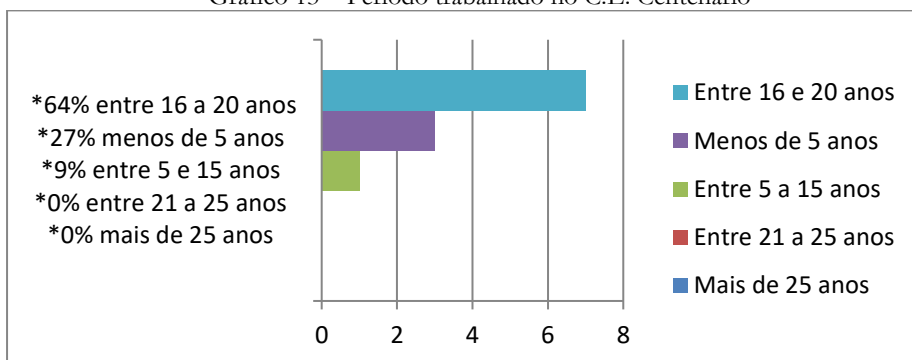
Gráfico 12 – Período trabalhado na rede estadual/ RJ



Fonte: elaboração própria

O gráfico 12, representa os anos trabalhados na rede estadual de ensino/RJ, onde 7(sete) docentes estão compreendidos na faixa de 16(dezesseis) a 20(vinte) anos, com 64%(sessenta e quatro por cento) do total, 2(dois) docentes estão compreendidos na faixa de 5(cinco) a 15(quinze) anos, com 18%(dezoito por cento) do total, 1 docente está compreendido na faixa de 21(vinte e um) a 25(vinte e cinco) anos, com 9%(nove por cento) do total, 1 docente está compreendido na faixa de 0(zero) a 5(cinco) anos, com 9%(nove por cento) do total e nenhum docente está compreendido na faixa de mais de 26(vinte e seis) anos, com 0%(zero por cento) do total.

Gráfico 13 – Período trabalhado no C.E. Centenário

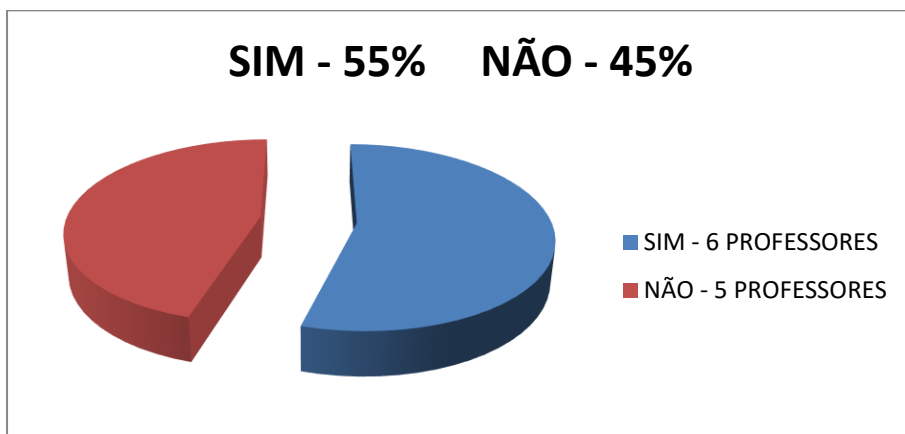


Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico 13, ilustra os anos trabalhados no C.E. Centenário, onde 7(sete)

docentes estão entre a faixa de 16(dezesseis) a 20(vinte) anos, com 64%(sessenta e quatro por cento), 3(três) docentes estão entre a faixa de menos de 5(cinco) anos, com 27%(vinte por cento), 1(um) docente está entre a faixa de 5(cinco) a 15(quinze) anos, com 9%(nove por cento), nenhum docente entre a faixa de 21(vinte e um) e 25(vinte e cinco) anos e nenhum docente entre a faixa de mais de 25(vinte e cinco) anos.

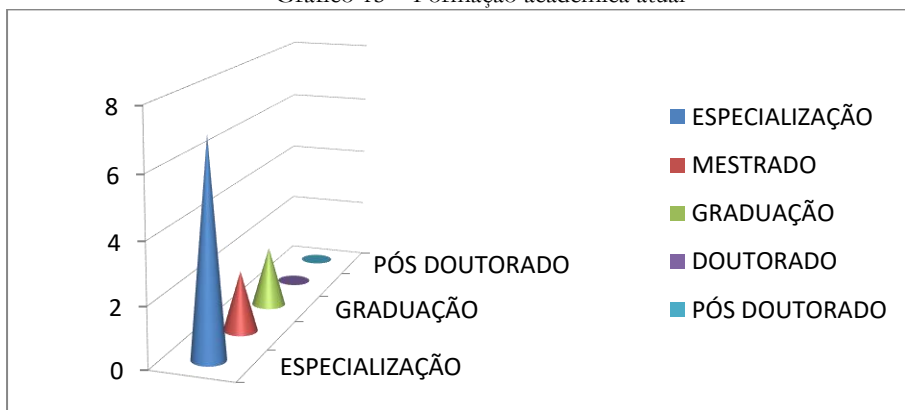
Gráfico 14 – Leciona em outras redes de ensino



Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico 14, ilustra se os professores envolvidos no plano de ação, lecionam em outras redes de ensino e 6 (seis) professores, 55% (cinquenta e cinco por cento) responderam SIM e 5 (cinco) professores, 45% (quarenta e cinco por cento) responderam NÃO.

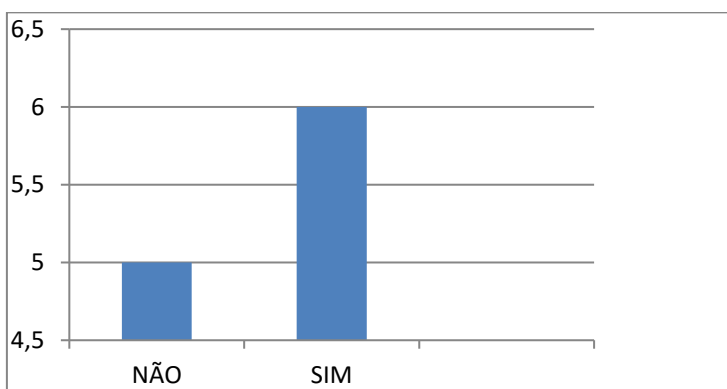
Gráfico 15 – Formação acadêmica atual



Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico 15, representa a formação acadêmica atual dos professores envolvidos no plano de ação e observa-se que 7 (sete) professores, 64% (sessenta e quatro por cento) tem especialização, 2 (dois) professores, 18% (dezoito por cento) tem mestrado, 2 (dois) professores, 18% (dezoito por cento) tem apenas a graduação e nenhum professor tem doutorado e pós doutorado.

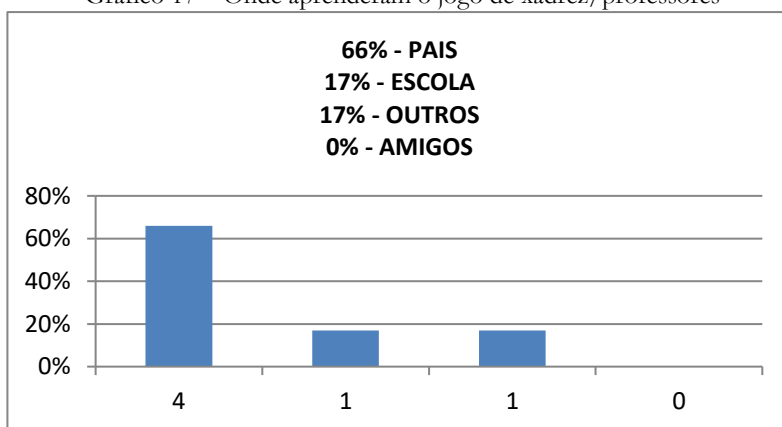
Gráfico 16 – Noções básicas do Jogo de Xadrez/professores



Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico 16, ilustra que 5(cinco) professores não tem noções básicas do Jogo de Xadrez, com 45%(quarenta e cinco por cento) e que 6(seis) professores tem noções básicas do Jogo de Xadrez, com 55%(cinquenta e cinco por cento).

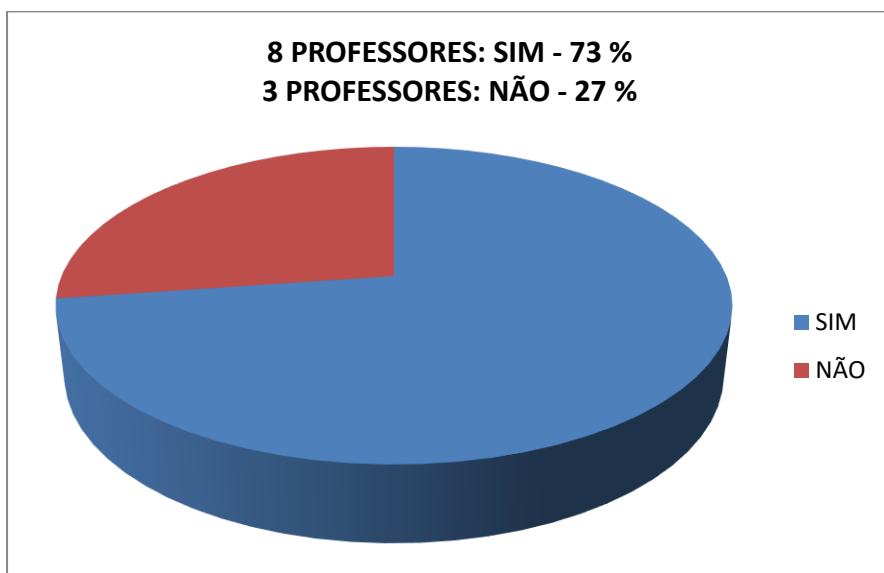
Gráfico 17 – Onde aprenderam o jogo de xadrez/professores



Fonte: elaboração própria, 2016.

O gráfico 17, representa os professores que responderam já ter noções básicas do Jogo de Xadrez e 4 (quatro) docentes, 66%(sessenta e seis por cento) aprenderam com os pais, 1 (um) docente, 17% (dezessete por cento) aprendeu na escola, 1 (um) docente, 17% (dezessete por cento) aprendeu em outras situações não citadas no questionário e nenhum docente respondeu que aprendeu com os amigos, 0% (zero por cento).

Gráfico 18 – Estudos na rede pública de ensino/professores



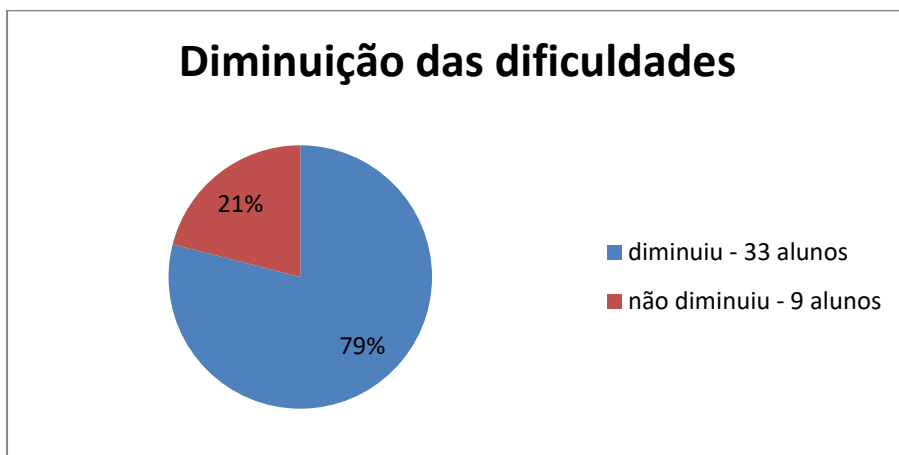
Fonte: elaboração própria, 2016.

Com o gráfico 18, 8 (oito) professores, 73% (setenta e três por cento) responderam que já estudaram na rede pública de ensino e 3 (três) professores, 27% (vinte e sete por cento), responderam que não estudaram na rede pública de ensino.

4.1.4 Quarto questionário

As ilustrações a seguir, são os perfis dos dados coletados no quarto questionário, elaborado aos alunos, com o objetivo de analisar a diminuição de suas dificuldades nas matérias, melhoria da disciplina e ocorrências escolares do ano de 2014.

Gráfico 19 – Diminuição das dificuldades nas matérias citadas/ alunos

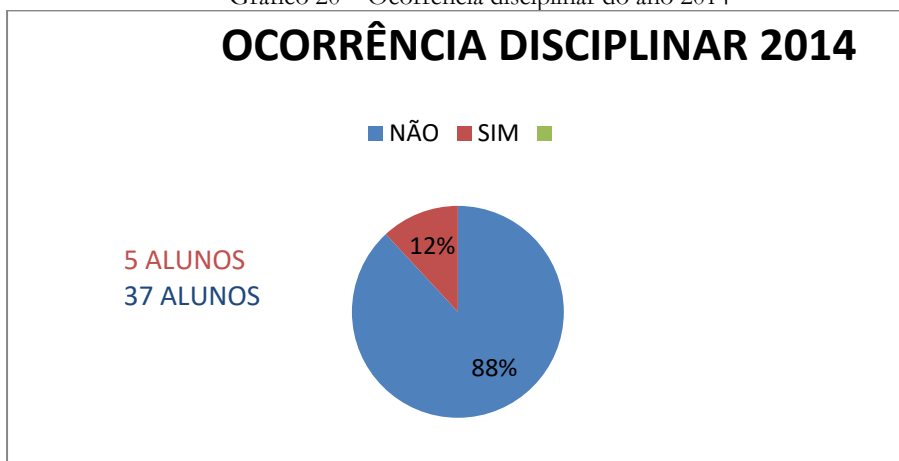


Fonte: elaboração própria, 2016.

Observa-se que com a aplicação do plano de ação baseado no Jogo de Xadrez, 33 (trinta e três) alunos, 79% (setenta e nove por cento) do total, responderam que com esta inclusão diminuíram suas dificuldades nas matérias citadas e 9 (nove) alunos, 21% (vinte e um por cento) do total, responderam que com esta inclusão, não diminuíram suas dificuldades nas matérias citadas.

Na segunda pergunta, 100% (cem por cento) dos alunos, no total de 42 (quarenta e dois), responderam Sim, que sua disciplina dentro de sala de aula melhorou, impelido pelos fatores que o Jogo de Xadrez pode proporcionar.

Gráfico 20 – Ocorrência disciplinar do ano 2014



Fonte: elaboração própria, 2016.

Com base no gráfico acima, observa-se que no ano de 2014, 88%(oitenta e oito por cento) dos alunos, responderam que não foram notificados com ocorrência disciplinar, com o universo de 37(trinta e sete) respostas e 12%(doze por cento) dos alunos, responderam que foram notificados com alguma ocorrência disciplinar, com o universo de 5 (cinco) respostas.

Em comparativo dos gráficos disciplina e ocorrência disciplinar, pode-se entender a definição de disciplina, como conduta na sala de aula e ocorrência, como conduta de uma forma mais ampla, em todos os lugares da unidade escolar.

4.1.5 Quinto questionário

A seguir, quanto as respostas do quinto questionário, elaborado aos professores, todos responderam Sim, com 100% de aprovação, sobre os aspectos perguntados:

- Na sua matéria, houveram melhorias no rendimento escolar global da turma, através das aulas interdisciplinares, com a inclusão do Jogo de Xadrez? 100% Sim.

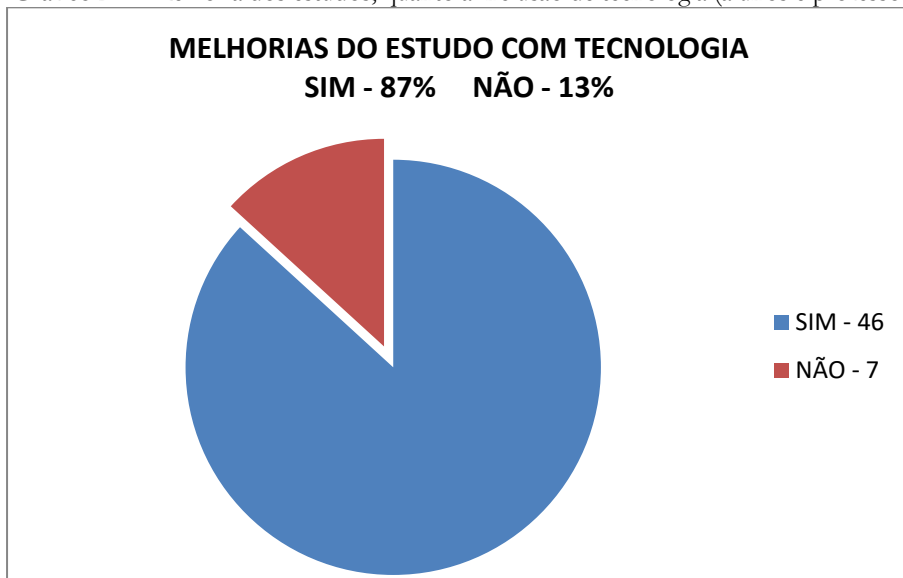
- Na sua matéria, houveram melhorias na conduta disciplinar global da turma, através das aulas interdisciplinares, com a inclusão do Jogo de Xadrez? 100% Sim.

- O ambiente de relação social entre professor e aluno dentro de sala de aula, melhorou com a implementação do plano de ação baseado no Jogo de Xadrez? 100% Sim.

4.1.6 Sexto questionário

As ilustrações seguir, são os perfis dos dados coletados no sexto questionário, elaborado aos alunos e professores, com o objetivo de verificar com os envolvidos, se as ações implementadas quanto a inclusão da tecnologia (softwares, jogos on-line), no Jogo de Xadrez, ajudaram na melhoria dos estudos.

Gráfico 21 – Melhoria dos estudos, quanto a inclusão de tecnologia (alunos e professores)



Fonte: elaboração própria, 2016.

Com uma população total de 53 (cinquenta e três) pessoas, 42 (quarenta e dois) alunos e 11 (onze) professores das matérias, pode-se observar que 87% (oitenta e sete por cento), 46 (quarenta e seis) pessoas, responderam que houveram melhorias e 13% (treze por cento), 7 (sete) pessoas, responderam que não houveram melhorias do estudo com a inclusão de tecnologia nas aulas.

4.2 Análise qualitativa da pesquisa

A metodologia específica para este caso é importante e consiste na impressão de que as implementações de boas práticas de aprendizagem dentro da Unidade Escolar, com o comprometimento e trabalho do corpo docente e parte administrativa, podem contribuir de forma positiva para o desenvolvimento educacional dos alunos no período do ano letivo.

Certamente outros pontos e aspectos podem ser levantados e considerados no processo de elaboração do plano de ação, como a motivação dos envolvidos, bom relacionamento entre alunos e professores dentro da sala de aula, questões comportamentais, sociais e outros.

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 à 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.

Relacionar as disciplinas da grade curricular do Estado do Rio de Janeiro com o plano de ação acarreta trazer situações de acréscimos para todos, visto que também os professores envolvidos na pesquisa terão conhecimentos mais aprofundados sobre todo o processo de criação do Jogo de Xadrez, seu histórico, formas de jogabilidade, desenvolvimento, dinâmicas e outros pontos.

No dinamismo de ações conjuntas numa metodologia educacional, lúdica ou competitiva, há necessidade de construir um ambiente de desenvolvimento com a introdução de novas práticas ou projetos diferenciados, as crianças e adolescentes precisam de formas atuais de estar criando vínculos mais cativantes ao ensino e estar gostando do ambiente escolar como uma extensão de sua família, seu lar.

Desta forma é necessário sempre os professores se adequem as dificuldades e realidades próprias de cada local, na perspectiva de transformação do ambiente em que está inserido.

A referência é 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.

Na análise e de acordo com os instrumentos de medição, as primeiras respostas apontam que os alunos envolvidos na pesquisa, na maioria não gostam da escola e a parte de relacionamento com outros da turma interfere no seu rendimento escolar.

A percepção de estudar em uma sala de aula de pouca capacidade física,

onde o espaço é pequeno, foi relevante para outras dificuldades, como pouca ventilação, foram relevantes.

Há um equilíbrio do quantitativo de meninos e meninas das turmas 1001 e 1002, facilitando as atividades.

A maioria dos discentes só estudaram na rede pública de ensino e quase metade dos alunos provenientes de outras unidades escolares.

Nas observações da pesquisa, percebeu-se que a repetência e infrações disciplinares são elementos dificultadores, sendo que estas foram uma constância para muitos no ano de 2013.

Quanto ao conhecimento das noções básicas do Jogo de Xadrez, quanto para alunos e professores, as desigualdades foram sendo eliminadas com o desenvolvimento do plano de ação.

O estudo identificou no quesito dificuldade, que as disciplinas da área das Ciências Exatas, Matemática e Física, foram citadas pela maioria dos alunos e foi procurado avaliar com os professores as causas reais dos fatos.

O corpo docente envolvido no plano de ação é composto por professores com experiência de lecionar em várias redes de ensino, compreendidos numa faixa etária mediana para a profissão, sendo em sua maioria do sexo feminino, com conhecimento da Unidade Escolar da pesquisa, formação principal a especialização e com intenções de continuação dos estudos.

De acordo com a metodologia aplicada na pesquisa, a maioria dos alunos e professores relataram a diminuição dos pontos negativos do ano de 2013, fatos também observados pela direção e pessoal de apoio do colégio.

Algumas práticas de inserção de tecnologia, foram feitas no laboratório de informática do colégio, para uma melhoria de ambientalização com esta ferramenta.

A maioria destas ações foram feitas e colhidas de forma empírica nas atividades do ano de 2014, sendo de caráter satisfatório de acordo com todos participantes.

CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

A proposta deste estudo acadêmico, é analisar o desenvolvimento da implementação objetiva de um plano de ação desportivo-educacional nas turmas de 1º ano de ensino médio regular, em uma Unidade Escolar da Rede Estadual de Ensino, Colégio Estadual Centenário, situada no Município de Vassouras, Rio de Janeiro, Brasil.

Este estudo foi impelido por fatores e causas externas que geraram um inconveniente não previsto, visto o encerramento de atividades de dois colégios da mesma Rede de Ensino e a distribuição de muitos alunos de outras localidades e bairros para esta Unidade Escolar, causando dificuldades diferenciadas, incomuns e não previstas ao andamento do ano letivo subsequente.

Conclusões

Portanto, quanto ao **objetivo geral** que, desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar baseada no Jogo de Xadrez, nas turmas de 1º ano de Ensino Médio Regular do Colégio Estadual Centenário, turno da manhã, como ferramenta desportiva educacional, visando expectativas na melhoria do rendimento escolar do ano de 2014 e quanto aos **objetivos específicos**, foi respondido com o levantamento estatístico da parte quantitativa da pesquisa, analisando os resultados dos percentuais dos questionários respondidos pelos alunos e professores envolvidos e com a percepção da parte qualitativa da pesquisa, observando e acompanhando no local onde ocorreram os fatos, pode-se afirmar, quanto ao objetivo de:

- Identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos

envolvidos no plano de ação, no ano de 2013, 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 vida diária e bem direcionada e instruída aos alunos, torna-se um meio valioso na educação, visto a sua utilização atrativa.

- Identificar ou medir se houve redução dos níveis de ocorrências disciplinares e melhoria do rendimento escolar, no complemento das atividades do plano de ação, que os índices dos mesmos foram menores no ano de 2014, período da pesquisa, em relação ao ano de 2013.

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

O conhecimento dos problemas do Colégio Esdtadual Centenário, possibilitou um direcionamento mais prático, para a resolução de possíveis conflitos no decorrer das atividades.

Recomendações

Recomenda-se que a presente pesquisa e a disciplina de Educação Física, a partir desta coleta de dados e finalização dos estudos, venha contribuir de forma positiva no âmbito educacional quanto á melhoria do ambiente escolar, onde os alunos se interessem por aulas diferenciadas e dinâmicas, o aprendizado seja mais satisfatório e com resultados sempre numa linha crescente para todos os envolvidos.

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.

Recomenda-se 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.

A referencia como docentes é de poder 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.

Há milhares de profissionais esportivos em todo Brasil, que trabalham nos ensinos infantil, fundamental e médio, a responsabilidade é grande na formação de crianças e jovens para uma vida mais ativa.

Como a motivação central do professor é sempre poder encontrar uma forma diferenciada de ensinar, saindo do lugar comum para ampliar as frentes da disciplina de forma contemplativa a todos os beneficios que a

Educação Física pode trazer aos estudantes de todas as idades.

Caminhar com este propósito não é fácil, muitas vezes por falta de material e espaço físico e até mesmo de reconhecimento por parte dos gestores escolares; alguns profissionais driblam estas dificuldades com muita criatividade para transformar seu conteúdo em algo diferente e divertido, com objetivo de conquistar os alunos, os outros professores, os funcionários, envolvendo por fim toda comunidade escolar.

A intenção é criar laços permanentes na intenção de solidificar a prática desportiva como aliado nos processos educacionais, através de uma gestão curricular própria, que compreenda e atenda as necessidades do saber, inclua um grande número de participantes nesta transformação e não pode deixar de pontuar também, que a Educação Física não é somente uma disciplina complementar na grade curricular, sendo muitas vezes este espaço o único momento de lazer dos alunos.

Recomenda-se aos governos constatar que a disciplina de Educação Física tem muita importancia na formação dos jovens cidadãos em idade escolar, com o poder de transformar paradigmas, conceitos, ideias e vidas.

REFERÊNCIAS

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

ARAÚJO, A. A. **O xadrez como atividade lúdica na escola: umas das possibilidades de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino-aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.fsba.edu.br/semanaacademica2006/TEXTOS/ANDRE%20DE%20ALMEIDA%20ARAÚJO.pdf>>. Acesso em: 28 de maio de 2014.

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.

CRUZ, Thiago. **O Brâmane Indiano Lahur Sessa criando o Chaturanga, predecessor do Jogo de Xadrez** (na concepção do artista Brasileiro). 2007. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez>. Acesso em: 18 maio 2014.

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

DENZIN, Norman. K; LINCOLN, Yvonna. S.; e Colaboradores. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

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

FILGUTH, Rubens. **A importância do xadrez**. (recurso eletrônico)/ Rubens Filguth (organizador). – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Artmed, 2007.

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

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de Pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184 p.

GIUSTI, Paulo. **Xadrez da Escola aos Primeiros Torneios**. v. 1. São Bernardo do Campo: Barcarola Editora, 1999.

GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. In: **Revista de Administração de Empresas**. São Paulo: EDUSP, v. 35, n. 2, p. 57-63, mar./abr., 1995.

GONZÁLEZ, F.J.; FRAGA, A. B. **Afazeres da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Erechim, Edelbra, 2012.

HAIR Jr., Joseph F.; BABIN, Barry; MONEY, Arthur H.; SAMOUEL, Phillip. **Fundamentos de Métodos de Pesquisa em Administração**. Porto Alegre: BOOKMAN, 2005.

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

HURTADO, Johan G. G. Melcherts. **O ensino da educação física: uma abordagem didático-metodológica**. 3 ed. Porto Alegre: Prodil, 1988.

KING, Daniel. **Aprenda tudo sobre Xadrez – Dos primeiros lances ao xeque-mate**. Publicado originalmente por Kingfisher, um selo da Macmillan Children's Books, com o título Chess. Edição inglesa atualizada em 2009, publicado em 2009.

KISHIMOTO. Tizuco Morchida. **Jogos tradicionais infantis; O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes, 1993

KOLYNIAC 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.

MERCADO, Luís P.; ABREU, Nítecy G.; DAMASCENO, Ana M. **Formando o professor pesquisador do ensino médio.** Maceió: Edufal, 2007. 110p.

NEVES, Maria Helena de Moura. **Guia de uso de português: confrontando regras e usos.**/ Maria Helena de Moura Neves. – São Paulo: Editora UNESP, 2003.

SÁ, A. V. M. et al. **Xadrez:** cartilha. Brasília: MED, 1993.

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

SOMMER, B., & SOMMER, R. (1997). **A practical guide to behavioral research:** Tools and techniques (4th ed.) New York: Oxford U Press.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/** L.S. Vigotsky; organizadores Michael Cole... [et al.]; tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche – 6ª ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A – PRIMEIRO QUESTIONÁRIO

Se você teve problemas de rendimento escolar e indisciplina no ano de 2013, assinale uma das opções das alternativas abaixo, que mais influenciou, de acordo com o tema proposto:

- falta de interesse de estudo trabalho combinado com estudo
- aulas não atrativas turmas cheias
- não gosta da escola relacionamento com professores
- sociabilidade com outros da classe problemas médicos
- outros

APÊNDICE B - SEGUNDO QUESTIONÁRIO

Perguntas do Segundo questionário

a) Qual sua turma:

1001 1002

b) Qual sua idade:

Entre 14 e 15 anos Entre 16 e 17 anos Mais de 17 anos

c) Sexo:

Feminino Masculino

d) Já estudou em Colégio da rede particular de ensino:

Sim Não

e) Já estudou em outro Colégio da rede Estadual do Rio de Janeiro:

Sim Não

f) Estuda a quantos anos no Colégio Estadual Centenário:

Aluno novo Entre 1 a 3 anos Mais de 3 anos

g) É aluno repetente:

Sim Não

h) No ano anterior, foi notificado com alguma ocorrência disciplinar:

Sim Não

i) Tem noções básicas do Jogo de Xadrez:

Sim Não

j) Para os que tem noção, onde aprendeu o jogo de Xadrez:

Amigo Escola Pais ou Responsáveis Outros

l) Qual disciplina tem mais dificuldade:

- Biologia Química Física Matemática Sociologia
 Filosofia Geografia Língua Portuguesa História
 Língua Inglesa Educação Física

APÊNDICE C - O TERCEIRO QUESTIONÁRIO PARA TRAÇAR O PERFIL SÓCIO CULTURAL DOS PROFESSORES

Jogo de Xadrez e inseridas as seguintes questões:

a) Qual sua idade:

- entre 20 a 30 anos entre 31 a 40 anos entre 41 a 50 anos
 mais de 50 anos

b) Sexo:

- Feminino Masculino

c) Professor (a) da rede estadual de ensino quantos anos:

- menos de 5 entre 5 a 15 entre 16 a 20
 entre 21 a 25 mais de 26

d) Há quantos anos leciona no C.E.Centenário:

- menos de 5 entre 5 a 15 entre 16 a 20
 entre 21 a 25 mais de 26

e) Trabalha em outras redes de ensino:

- Sim Não

f) Formação atual completa:

- Graduação Especialização Mestrado
 Doutorado Pós - doutorado

g) Tem noções básicas do jogo de Xadrez:

- Sim Não

h) Para os que tem noção, onde aprendeu o Jogo de Xadrez:

- Amigo Escola Pais ou responsáveis outros

i) Estudou em alguma época, na rede pública de ensino:

- Sim Não

APÊNDICE D - O QUARTO QUESTIONÁRIO

a) Assinale abaixo se a matéria que citou ter dificuldade, com inclusão do plano de ação do Jogo de Xadrez, houve diminuição da mesma:

Química Física Matemática História

b) Sua conduta disciplinar, melhorou através das aulas interdisciplinares, com a inclusão do Jogo de Xadrez?

Sim Não

c) Neste ano, 2014, foi notificado com alguma ocorrência disciplinar?

Sim Não

APÊNDICE E - O QUINTO QUESTIONÁRIO

a) Na sua matéria, houveram melhorias no rendimento escolar global da turma, através das aulas interdisciplinares, com a inclusão do Jogo de Xadrez?

() Sim () Não

b) Na sua matéria, houveram melhorias na conduta disciplinar global da turma, através das aulas interdisciplinares, com a inclusão do Jogo de Xadrez?

() Sim () Não

c) O ambiente de relação social entre professor e aluno dentro de sala de aula, melhorou com a implementação do plano de ação baseado no Jogo de Xadrez?

() Sim () Não

APÊNDICE F - O SEXTO QUESTIONÁRIO

a) Para vocês, com a tecnologia e informática nas aulas interdisciplinares, com a inclusão do jogo de Xadrez, ajudaram na melhoria dos estudos?

() Sim () Não

APÊNDICE G – TERMO DE COMPROMISSO ASSINADO PELOS PESQUISADOS

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA

Instituição promotora: Colégio Estadual Centenário

Titulo da pesquisa: As influências do jogo de xadrez no rendimento escolar, no primeiro ano do ensino médio regular, do Colégio Estadual Centenário, município de Vassouras, Rio de Janeiro, Brasil

Pesquisador Responsável: ANDERSON DA SILVA SOUZA

Atenção: Antes de aceitar participar desta pesquisa, é importante que você leia e compreenda a seguinte explicação sobre os procedimentos propostos. Esta declaração descreve o objetivo, metodologia/procedimentos, benefícios, riscos, desconfortos e precauções do estudo. Também descreve os procedimentos alternativos que estão disponíveis a você e o seu direito de sair do estudo a qualquer momento. Nenhuma garantia ou promessa pode ser feita sobre os resultados do estudo.

1. Objetivo Geral: Desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar, plano de ação, baseado no Jogo de Xadrez, nas turmas de 1º ano de Ensino Médio Regular do Colégio Estadual Centenário, turno da manhã, como ferramenta desportiva educacional, visando expectativas na melhoria do rendimento escolar do ano de 2014..

2. Metodologia/procedimento: Trata-se de uma pesquisa é de característica descritiva, com enfoque quantitativo. A pesquisa será dividida em fases: como: - aplicação do questionário de sondagem inicial. - aplicação e observação do experimento e da aprendizagem. - aplicação de outros o questionários de sondagem final.

3. Justificativa: As aulas de Educação Física não podem ser vistas apenas como jogar futebol, para os meninos e jogar queimada, para as meninas ou simplesmente uma divisão entre os bimestres do ano letivo, de modalidades esportivas á nível de iniciação ou treinamento de equipes escolares.

4. Benefícios: Os participantes do curso vão ser beneficiados com Educação Física que 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.

5. Desconforto e riscos: Não são previstos nenhum tipo de desconforto ou risco físico ou moral.

6. Danos: Não é previsto nenhum tipo de dano físico ou moral.

7. Metodologia/procedimento alternativos disponíveis: indicadores de progresso técnico-científico.

8. Confidencialidade das informações: As informações concedidas serão usadas somente para fins científicos, e os participantes da pesquisa terão identidade preservada.

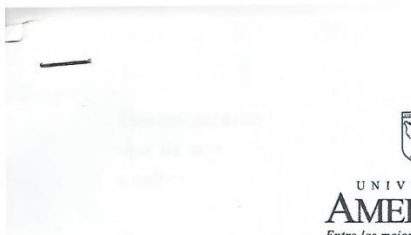
9. Compensação/Indenização: Uma vez que não são previstos quaisquer tipos de riscos, desconfortos ou danos morais e físicos aos participantes da pesquisa, também não é prevista nenhuma forma de indenização ou recompensa.

10. Outras informações pertinentes: Não se aplica.

11. Consentimento: Li e entendi as informações precedentes. Tive oportunidade de fazer perguntas e todas as minhas dúvidas foram respondidas a contento. Este formulário está sendo assinado voluntariamente por mim, indicando meu consentimento para participar nesta pesquisa, até que eu decida o contrário. Receberei uma cópia assinada deste consentimento. Em se tratando de pesquisa a ser realizada com menores de idade, responsabilizarei pela divulgação dos dados.

Assinatura do participante Ou Representante legal.	
Nome Completo (legível)	
Identidade:	CPF:
Em atendimento à Resolução nº 196, de 10 de outubro de 1996, complementado pela Resolução CNS 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde e à Declaração de Helsinki de 1996, complementada na 60ª Assembléia Mundial de Medicina em <i>Vancouver</i> 2012, do Conselho Médico Mundial, o presente Termo é confeccionado e assinado em duas vias, uma de posse do avaliado e outra que será encaminhada ao Comitê de Ética da Pesquisa (CEP) indicado pela Plataforma Brasil.	

APÊNDICE H – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO



TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Vassouras-RJ, 10 de fevereiro de 2014.

Ilustríssima Senhora Carla Roberta Matheus.
Diretora Geral Colégio Estadual Centenário.

Eu, Anderson da Silva Souza, responsável principal por este Projeto de Mestrado em Ciências da Educação, venho pelo presente, solicitar vossa autorização para realizar este projeto de pesquisa na Unidade Escolar, Colégio Estadual Centenário, Cidade de Vassouras, Rio de Janeiro, para o trabalho de pesquisa sob o título, **“As influências do jogo de Xadrez no rendimento escolar, no primeiro ano do ensino Médio Regular, do Colégio Estadual Centenário, Município de Vassouras, Rio de Janeiro, Brasil.”**, Orientado pela Professora Drª Marta Isabel Canese de Estigarribia.

Este projeto de pesquisa, tem como objetivo **“Desenhar uma intervenção pedagógica interdisciplinar baseada no jogo de Xadrez, na turma de 1º ano de Ensino Médio Regular do Colégio Estadual Centenário, como ferramenta desportiva-educacional, com expectativas na melhoria do rendimento escolar do ano de 2014.”**

Os procedimentos adotados serão:

- Identificar os problemas de rendimento e indisciplina dos alunos no ano de 2013;
- Relacionar a grade curricular do Estado do Rio de Janeiro com o projeto e definir com os Professores envolvidos, os conteúdos que serão aplicados;
- Planejar e executar o projeto interdisciplinar baseado no Xadrez, com implementação da tecnologia;
- Medir se houve redução dos níveis de ocorrências disciplinares depois do projeto.

Esta atividade não apresenta riscos aos sujeitos participantes e toda forma legal em vigor da legislação Brasileira e Internacional será aplicada, no que se ratifica aos trabalhos de pesquisa científica.

-Período previsto para coleta de dados:

Início do ano letivo Estadual Rio de Janeiro, em fevereiro 2014, até a complementação e fechamento do 3º bimestre, setembro e outubro 2014.

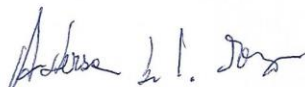
Espera-se com esta pesquisa, encontrar mais uma metodologia dinâmica na forma de interação e solidificação de conteúdos interrelacionados em todas as disciplinas. Nosso trabalho de pesquisa, tem por conseguinte, levar a toda Comunidade Escolar a importância do esporte Xadrez como elemento agregador de boas ações e práticas dentro das escolas, ajudando no processo ensino-aprendizagem. Qualquer informação adicional poderá ser obtida através do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Universidade Americana e pelos pesquisadores (email, tel.,etc).

A qualquer momento vossa senhoria poderá solicitar esclarecimento sobre o desenvolvimento do projeto de pesquisa que está sendo realizado e, sem qualquer tipo de cobrança, poderá retirar sua autorização. Os pesquisadores aptos a esclarecer estes pontos e, em caso de necessidade, dar indicações para solucionar ou contornar qualquer mal estar que possa surgir em decorrência da pesquisa.

Os dados obtidos nesta pesquisa serão utilizados na publicação de artigos científicos e que, assumimos a total responsabilidade de não publicar qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes de vossa instituição como nome, endereço e outras informações pessoais não serão em hipótese alguma publicados. Na eventualidade da participação nesta pesquisa, causar qualquer tipo de dano aos participantes, nós pesquisadores nos comprometemos em reparar este dano, e ou ainda prover meios para a reparação. A participação será voluntária, não fornecemos por ela qualquer tipo de pagamento.

Autorização Institucional

Eu, CARLA ROBERTA MATHEUS responsável pela instituição COLÉGIO ESTADUAL CENTENÁRIO declaro que fui informado dos objetivos da pesquisa acima, e concordo em autorizar a execução da mesma nesta instituição. Caso necessário, a qualquer momento como instituição CO-PARTICIPANTE desta pesquisa poderemos revogar esta autorização, se comprovada atividades que causem algum prejuízo à esta instituição ou ainda, a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes desta instituição. Declaro também, que não receberemos qualquer pagamento por esta autorização bem como os participantes também não receberão qualquer tipo de pagamento.



Pesquisador

ANDERSON DA SILVA SOUZA



Responsável pela Instituição

CARLA ROBERTA MATHEUS

Orientador

MARTA ISABEL CANESE DE ESTIGARRIBIA

Carla Roberta Matheus
Direção Geral
Mat.: 0251032-9
C. E. Centenário

Índice Remissivo

A

Abordados, 51

Ação, 31, 88

Ações, 27, 73

Acompanhando, 62

Acordo, 42, 45

Adestramento, 28

Administrativa, 23

Administrativo, 52

Adolescentes, 29, 90

Adquiridos, 57

Adultos, 24

Adverso, 25

Agradável, 26

Agregando, 69

Agregar, 26

Agregaram, 69

Agressividade, 52

Algébrica, 62

Aliado, 63

Alunos, 25, 30, 51, 76, 80, 88

Amarela, 48

Ambientalização, 91

Ambiente, 26, 90

Amoroso, 51

Ampliação, 56

Amplitude, 38

Analisar, 29

Análise, 19

Andamento, 29

Antecipação, 21

Anterior, 66, 80

Antropológicas, 56

Ápice, 66

Aplicabilidade, 73
Aplicada, 93
Aplicadas, 73
Aplicados, 30
Aplicativos, 60
Aprendido, 80
Aprendizado, 64
Aprendizagem, 53
Apresentação, 75
Apresentado, 27
Apresentar, 29
Aprofundamento, 70
Árabes, 22
Argentina, 27
Armação, 37
Asiático, 22
Associado, 51
Atenção, 63
Atinge, 44
Atividades, 23, 55, 57, 61, 92
Ativo, 29
Atrativas, 94
Atuais, 22
Aulas, 57
Autonomia, 29
Avaliação, 49
Avaliação, 49
Avaliadas, 73
Aventura, 57

B

Bairros, 29
Bairros, 25
Baseado, 88
Beneficiar, 31
Benefícios, 29
Bimestrais, 50, 57
Biologia, 66, 67
Biológicas, 56
Bispo, 44
Bispo, 35, 62

Bispos, 41
Brasil, 94
C
Cadastro, 61
Caic, 25
Calendário, 66
Caminho, 21, 57
Campo, 64
Capacidades, 51
Capítulo, 32, 75
Captura, 35
Captura, 38
Capturada, 35
Característica, 21, 29
Características, 21, 74
Caracterizada, 69
Caráter, 91
Casa, 34
Casos, 32, 51, 63
Cavalo, 44
Cavalo, 35
Cec, 25
Certifique, 39
Chaturanga, 22
Chegada, 57
Cidadania, 56
Cidadãos, 26, 33, 95
Cidade, 25
Ciências, 63
Científica, 69
Cinqüenta, 76
Citar, 52
Claras, 36
Cognição, 63
Coincidem, 51
Colaboração, 23
Colégio, 31
Colégio, 25, 61
Colégios, 25
Coleta, 24, 75

Colunas, 74

Competências, 57

Complementarem, 70

Complexidade, 52

Complexos, 21

Componentes, 55

Comportamento, 52, 56, 59

Compreendidos, 77

Compreender, 55, 65

Compreendidas, 74

Compreendidos, 52

Compreensão, 51, 56, 73

Comprometa, 34

Comprometedores, 90

Comprometimento, 63

Comprovado, 64

Comum, 45

Comunicação, 62

Comunicar, 60

Comunidade, 53

Comunidade, 69

Comunidades, 65

Comuns, 25, 65

Conceitos, 51, 95

Concentração, 26

Condicionada, 44

Conduta, 88

Conduzindo, 55

Conflitos, 93

Conhecimento, 26, 66

Conhecimentos, 50, 70

Conjunta, 55

Conquista, 29

Conselhos, 67

Conseqüentemente, 90

Considerar, 56

Consiste, 53

Constante, 52

Construções, 33

Consumo, 59

Contabilizando, 75
Contempla, 57
Contemplando, 65
Contemplativa, 94
Contemplem, 53
Conteúdo, 61
Conteúdos, 51, 57
Contextos, 55
Contextualização, 56
Contribuição, 26, 56
Contribuir, 21
Cor, 35
Corporeidade, 56
Corresponde, 66
Cotidiano, 66
Criação, 22
Crianças, 32
Criticamente, 59
Cuba, 27
Curiosidade, 26

Curricular, 30
Currículo, 23, 27
Currículo, 56

D

Dados, 24, 88
Dama, 35
Decisões, 70
Dedução, 28
Defendido, 49
Dependência, 74
Derrota, 39
Derrotado, 39
Desafio, 53
Desenhar, 19
Desenvolvendo, 94
Desenvolvimento, 69, 90, 92
Desestruturação, 89
Desportiva, 30
Desporto, 29
Desrespeitos, 52

Destaque, 54

Determinação, 51

Deve, 51

Dezesseis, 76, 77

Diagnósticos, 50

Dialética, 28

Diárias, 63

Diferenciadas, 92

Dificuldades, 62, 73, 92

Dilema, 56

Dinâmicas, 55

Dinâmico, 56

Direcionamento, 93

Direita, 34

Discentes, 66

Disciplina, 21, 67, 86, 94, 95

Disciplinares, 19, 25, 30

Disciplinas, 51, 55, 93

Distância, 37

Distintas, 70

Distrair, 32

Distritos, 25

Diversidade, 47

Diversos, 55

Divisão, 24

Docente, 51

Docentes, 24

Documento, 57

E

Educação, 53, 64

Educação, 29, 56, 82, 95

Educacional, 27, 29, 30, 49, 53

Educativo, 21

Efeitos, 63

Eixos, 57

Elaboração, 21, 90

Elaborado, 73, 86

Eliminadas, 91

Emocionais, 27

Empatará, 45

Empíricos, 19
Encerramento, 92
Encontré, 69
Enfoque, 33, 34
Enriquecer, 66
Ensino, 57, 79, 92
Ensino, 65
Entrevistados, 80
Envolver, 59
Envolvida, 29
Envolvidos, 19, 76
Escolar, 24, 27, 32, 56
Escolar, 19, 29
Escolaridade, 57
Escolas, 27
Escolha, 75
Escura, 35
Espanha, 27
Especializações, 55
Específico, 19, 69
Específicos, 73
Espelho, 37
Espontânea, 32
Esporádico, 52
Esporte, 54, 58
Esportes, 57
Esportivas, 27
Esquerdo, 62
Essenciais, 63
Essencial, 58
Estabelecendo, 73
Estabelecidas, 52
Estabelecimentos, 24
Estado, 29
Estadual, 78
Estadual, 53, 92
Estéticas, 56
Estratégia, 28
Estratégias, 22
Estudantes, 21, 59

Estudar, 90
Estudaram, 78
Estudo, 68, 76
Estudos, 23
Evidente, 56
Evolução, 49, 65
Exatas, 91
Exatidão, 22
Execução, 21, 31
Exemplos, 52
Expectativa, 19
Expectativas, 30, 70
Experimental, 56
Explicações, 51
Explorada, 28
Exposto, 52
Expressivas, 57
Extinta, 25
F
Faixa, 82
Falado, 47
Faltar, 57
Família, 90
Fatores, 29
Favorecimentos, 25
Federada, 50
Feitas, 91
Fenômenos, 70
Ferramenta, 30, 93
Filho, 59
Filosofia, 66
Finalidade, 56, 70
Finalização, 69
Firmados, 58
Física, 60, 66
Físicas, 28
Fomenta, 63
Fomentados, 19
Forma, 49, 67, 94
Formação, 57

Formador, 27

Fotos, 59

Fração, 71

França, 27

Frente, 29

Frio, 51

Função, 50

Funcionalidades, 61

Funcionários, 54

Funcionou, 24

Funções, 24

Fundamental, 56, 57, 63

Fundamental, 24

Futuramente, 26

G

Geografia, 81

Geografia, 66

Ginásticas, 57

Gostar, 76

Governo, 54

Governos, 95

Grade, 65, 95

Gráfico, 77

Gráficos, 32

Grande, 53

Gravidade, 52

Grupo, 73

Grupos, 65, 70

H

Habilidades, 57

Hemisfério, 22

Heterogêneo, 26

História, 22

História, 28, 66

Histórias, 47

Histórico, 65

Hoje, 63

Horizontal, 40

Houve, 30

Humana, 56

I

- Ideias, 95
- Identificação, 23
- Identificar, 30
- Idiomas, 61
- Ilustração, 62, 78
- Ilustrações, 88
- Imaginária, 29
- Implementação, 19
- Implementadas, 74, 88
- Importância, 26, 27, 60
- Importante, 50
- Inclusão, 74, 88
- Incompetente, 51
- Índia, 22
- Indisciplina, 30, 73, 75
- Indisciplinares, 52
- Individuais, 75
- Indivíduos, 65
- Indução, 28
- Inep, 23
- Informações, 68
- Informática, 64
- Infração, 80
- Infrações, 25
- Inglaterra, 27
- Inglês, 66
- Inglesa, 82
- Iniciação, 27
- Iniciativa, 26
- Iniciativas, 93
- Início, 73
- Inimiga, 44
- Inserido, 27
- Instituições, 65
- Instrumento, 21, 52, 64
- Instrumentos, 90
- Intensificando, 63
- Interativo, 29
- Interdisciplinar, 19, 26, 29, 93

Interdisciplinares, 30, 55
Interdisciplinaridade, 19
Interlocução, 56
Intermédio, 22
Internet, 59
Internos, 21
Interpretação, 75, 80
Interpretar, 70
Intransigência, 52
Introduzido, 22
Introduziu, 47
Investigação, 30
Irresponsável, 51

J

Jogabilidade, 38, 62, 90
Jogador, 44, 45
Jogadores, 45, 62
Jogar, 27
Jogo, 22, 41, 49, 93
Jogo, 19, 27, 87

Jogos, 57
Jovens, 24
Justificada, 56

L

Laboratorial, 64
Lado, 37
Lances, 45
Lazer, 57
Letivo, 29
Levantados, 89
Levantamento, 23
Ligações, 73
Livre, 61
Logados, 61
Login, 62
Lúdicas, 60
Ludicidade, 94
Lutas, 57

M

Manhã, 24

Manifestações, 52, 55
Manifestada, 54
Manutenção, 93
Masculino, 77
Matemática, 62, 63
Matemática, 66, 91
Matérias, 87
Matriculados, 25, 71
Matrículas, 24, 71
Mecanismos, 28
Médico, 64
Melhor, 57
Melhorar, 51
Melhoria, 88
Melhorias, 88, 89
Mensuração, 74
Mercantil, 22
Método, 70
Metodologia, 89
Métodos, 94
México, 27
Mídia, 59
Mínimo, 57
Mínimo, 56
Mitos, 21
Modalidades, 24, 57, 71
Momentos, 21, 69
Monitoramento, 50
Motivação, 27
Motivam, 53
Movido, 46
Movimenta, 37, 38
Movimentação, 62
Movimentar, 48
Movimento, 24, 44, 57
Movimentos, 38, 40, 62
Muitos, 59
Municipal, 25
N
Nativos, 60

Necessárias, 40, 42

Nenhum, 84

Nível, 34

Nome, 57

Nomes, 35

Notação, 62

Número, 23, 46

O

Objetiva, 75

Objetivo, 19, 73, 74

Objetivos, 53, 73

Obrigatoriamente, 37

Observar, 53

Obter, 70

Oficiais, 57

On-Line, 60

Operações, 63

Opiniões, 59

Oposto, 44

Organizacionais, 54

Organizando, 51

Orientar, 57

Originado, 22

Outro, 37

P

Página, 61

Palavras, 62

Papel, 53

Paradigmas, 95

Parâmetro, 56

Participação, 54

Participantes, 62, 77, 91

Participativa, 53

Particular, 78

Partida, 44, 62

Peão, 44

Peão, 35

Peça, 40

Pedagógica, 19, 30, 53

Pedagógico, 23

Pedagógicos, 28, 52

Pensamento, 63

Percebeu, 91

Percentuais, 75

Perfaz, 36

Perigo, 47

Permanentes, 95

Persistência, 21

Perspectiva, 90

Perspectivar, 56

Pertinentes, 69

Pesquisa, 19, 52, 68, 69, 71, 73

Pesquisada, 73

Pesquisador, 70

Pessoalmente, 59

Pessoas, 22, 54, 59

Planejamento, 55

Plano, 31

Planos, 57

Pluridisciplinar, 28

Político, 54

Ponto, 57

População, 76, 77, 81

Porcentagens, 75

Português, 66

Posicionamento, 34

Positivos, 26

Possibilidade, 22

Possibilitou, 93

Possíveis, 93

Pouca, 51

Prática, 27

Práticas, 26, 27, 55

Prático, 94

Preciso, 70

Predominando, 23

Preenchimento, 27, 33

Preparação, 34

Presente, 69, 70

Presentes, 61

Previstas, 92
Primeiro, 75
Primordial, 28
Principais, 63
Principalmente, 52
Princípio, 23
Problemas, 25, 30, 75
Procedendo, 65
Processo, 57, 65
Processos, 21
Professor, 51, 52, 55, 57
Professor, 90
Professores, 51, 62, 71, 76, 89
Professores, 25, 30
Profissão, 91
Profissionais, 55
Progressão, 51
Projetos, 25
Promoção, 54
Promoção, 44
Pronúnciação, 47
Proporção, 74
Proporcionados, 93
Proposta, 92
Própria, 95
Próxima, 22
Psicológico, 64
Psíquicas, 28
Pública, 91
Público, 63
Puder, 41

Q

Qualificações, 51
Quantificação, 70
Quantitativo, 76, 78
Quantitativos, 74
Quatorze, 77
Queimada, 27
Questiona, 52
Questionário, 75, 88

Questionários, 74

Questões, 56

Química, 66

R

Raciocínio, 28

Rainha, 44

Rainha, 35

Realizados, 62

Rebeldia, 52

Reconhecimento, 95

Recreativo, 34

Rede, 59

Redução, 30

Referências, 69

Reforço, 50

Regular, 24

Regularidade, 66

Rei, 44

Relação, 66

Relacionadas, 65

Relacionamento, 89

Relações, 63

Relatada, 22

Relativamente, 21

Relevante, 91

Rendimento, 19, 24, 49, 51, 54, 67,
75

Renovadores, 65

Repetentes, 79

Representa, 62

Representar, 74

Resolução, 63

Respectivas, 24

Respondeu, 86

Responsável, 52

Respostas, 75

Retirada, 35

Rio, 29

Rítmicas, 57

Rotas, 22

Rotina, 63

Rússia, 27

S

Saltar, 42

Satisfatório, 91

Saúde, 57

Secundárias, 54

Segura, 39

Semana, 54

Sentido, 42

Separada, 55

Sequência, 45

Sexo, 77

Significativa, 28, 53

Simplemente, 45

Sinais, 52

Situações, 58

Sociais, 59

Socialização, 27

Sócio, 81

Socioculturais, 55

Sociologia, 66

Sociológicas, 56

Softwares, 60

Solidificar, 95

Somadas, 76

Substituto, 32

Sucesso, 53

Sugere, 57

Sujeitos, 57

Surgirão, 30

T

Tabulando, 75

Tabuleiro, 22, 35, 37, 46, 47

Talentos, 56

Tecnologia, 19, 30, 89

Tecnología, 32

Tema, 69

Temáticos, 57

Tempo, 66, 70

Teórico, 55

Torre, 44

Torre, 35

Trabalho, 26, 55

Transformadora, 56

Transformadores, 69

Transformam, 94

Transformar, 95

Transportando, 58

Trazidos, 89

Treinamento, 53

Trocam, 59

Turma, 25

Turma, 24

Turmas, 24

Turno, 19

Turnos, 24

U

Unanimidade, 93

Unidade, 55

Unidade, 19, 23

Unidades, 52

Unificação, 49

Universo, 71, 88

V

Validação, 74

Valores, 26

Vantagens, 27

Vassouras, 25

Vencedor, 28

Venezuela, 27

Vermelha, 48

Vermelho, 62

Vertentes, 55

Vida, 63

Vidas, 95

Vídeos, 59

Virtuais, 60

Virtudes, 27

Vistas, 52

Vitórias, 34

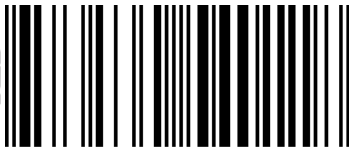
Xeque, 35

X

Xeque-Mate, 45

Xadrez, 19, 27

TSD



9786560540118