

AULAS DE JOGO DE XADREZ PARA TODOS: UMA PROPOSTA DE AÇÃO INSUBORDINADA

CHESS GAME CLASSES FOR EVERYONE: A PROPOSAL FOR INSUBORDINATE ACTION

CLASES DE AJEDREZ PARA TODOS: UNA PROPUESTA DE ACCIÓN INSUBORDINADA

Geralda de Fatima Neri Santana¹
Paulo de Barros Vieira Junior²

Resumo: Este relato de experiência tem por objetivo apresentar como se deu a possibilidade do ensino do Jogo de Xadrez, para todas as turmas de alunos do Ensino Fundamental, séries finais, em uma escola estadual no interior do Paraná. A implementação de aulas práticas, uma vez por semana, para o ensino desse jogo foi resultante da utilização de uma das cinco aulas semanais de matemática. Além de discorrer como a matemática entrou no projeto como uma estratégia para organizar um espaço e horário para o projeto xadrez, destacamos outras ações relacionadas ao jogo de xadrez em ambiente escolar e que foram indicadas por professores que ensinam matemática em escolas estaduais do Paraná e que participaram do Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE, e que implementaram o jogo de xadrez como estratégia de ensino. A metodologia que fundamenta este estudo pauta-se numa abordagem qualitativa, que toma, por princípio, enumerar as ações que tornaram possíveis as possibilidades de desenvolver na escola o ensino do Jogo de Xadrez para todos alunos e apresenta as ações que permitiram um trabalho pedagógico escolar utilizando o Jogo de Xadrez por parte de professores egressos do PDE.

Palavras-chave: Jogo de xadrez. Educação matemática. Ensino fundamental. Insubordinação criativa.

Summary: This experience report aims to present how the possibility of teaching the game of chess came about, for all classes of elementary school students, final grades, in a state school in the interior of Paraná. The implementation of practical classes, once a week, to teach this game resulted from the use of one of the five weekly mathematics classes. In addition to discussing how mathematics entered the project as a strategy to organize a space and time for the chess project, we highlight other actions related to the game of chess in a school environment and which were recommended by teachers who teach mathematics in state schools in Paraná and who participated in the Educational Development Program - PDE, and implemented the game of chess as a teaching strategy. The methodology that underpins this study is based on a qualitative approach, which takes, as a principle, to enumerate the actions that made possible the possibilities of developing the teaching of the game of chess at school for all students and presents the actions that allowed school pedagogical work using the Chess Game by teachers who graduated from PDE.

Keywords: Chess game. Mathematics education. Elementary School. Creative insubordination.

Resumen: Este relato de experiencia tiene como objetivo presentar cómo surgió la posibilidad de enseñar el juego de ajedrez, para todos los cursos de estudiantes de educación básica, últimos grados,

¹ Doutora em Ensino de Ciências e Educação Matemática pela Universidade Estadual de Maringá. Professora aposentada da Secretaria de Educação do Estado do Paraná.

² Servidor Público da Secretaria de Educação do Estado do Paraná.

en una escuela pública del interior de Paraná. La implementación de clases prácticas, una vez por semana, para enseñar este juego resultó del aprovechamiento de una de las cinco clases semanales de matemáticas. Además de discutir cómo las matemáticas ingresaron al proyecto como estrategia para organizar un espacio y tiempo para el proyecto de ajedrez, destacamos otras acciones relacionadas con el juego de ajedrez en el ambiente escolar y que fueron recomendadas por docentes que imparten matemáticas en escuelas públicas de Paraná y que participó del Programa de Desarrollo Educativo - PDE, e implementó el juego de ajedrez como estrategia de enseñanza. La metodología que sustenta este estudio se basa en un enfoque cualitativo, que tiene como principio enumerar las acciones que posibilitaron el desarrollo de la enseñanza del juego de ajedrez en la escuela para todos los estudiantes y presenta las acciones que permitieron a la escuela Trabajo pedagógico utilizando el Juego de Ajedrez por parte de docentes egresados del PDE.

Palabras clave: Juego de ajedrez. Educación matemática. Enseñanza fundamental. Insubordinación creativa.

INTRODUÇÃO

A prática do ensino do Jogo de Xadrez para as 16 turmas de alunos do Ensino Fundamental, séries finais, de uma escola pública paranaense ocorreu por intermédio de uma parceria entre os professores da disciplina de matemática e um enxadrista que são trabalhadores da mesma instituição de ensino. Ressaltamos que a motivação da implementação do Jogo de Xadrez ocorreu via o descontentamento de um saber solitário, consolidado na ambição de socializar um conhecimento adquirido e constantemente praticado. Dizendo em outras palavras, um funcionário dessa escola, amante do xadrez, tinha o desejo de coletivizar essa informação, ou seja, ensinar o Jogo de Xadrez, permitindo que todos os alunos, sem nenhuma exceção, tivessem a oportunidade de aprender a jogar. Esclarecemos que esse funcionário exerce a função administrativa de Agente Educacional II, é licenciado em Educação Física e Tecnólogo em Gestão Pública, é pesquisador e atua em cursos e projetos relacionados ao ensino de xadrez. Além deste descontentamento por parte do enxadrista, era de consenso dos professores de matemática do estabelecimento que o Jogo de Xadrez praticado em ambiente de sala de aula ultrapassa a condição de ser puramente um jogo que requer treinamento ou um passatempo, mas pode ir além. Neste sentido, “O xadrez é considerado um dos jogos mais estratégicos produzidos historicamente e jogado até hoje. O seu valor estratégico permite inúmeras possibilidades de se desenvolver um trabalho pedagógico escolar” (GRILLO, 2021, p.26).

Desta forma, salientamos o objetivo de apresentar como se deu a possibilidade do ensino do Jogo de Xadrez, para todas as turmas de alunos do Ensino Fundamental, séries finais, em uma escola estadual no interior do Paraná.

A efetivação do ensinamento do Jogo de Xadrez teve um percurso de ocorrências bem-sucedidas e outras mal sucedidas, estas ações serão apresentadas no decorrer do texto, e considerando que criar possibilidades de oferecer ao aluno conhecimentos que configuram no âmbito formativo por meio da implementação de jogos, no caso, o Jogo de Xadrez, consideramos que todo empenho por parte dos professores e da comunidade escolar é necessário.

Na obra “Jogos matemáticos na educação Básica: A magia de ensinar e aprender”, em relação a importância do uso de jogos em ambiente escolar, os autores afirmam que,

Quando bem aplicados, possibilitam: o desenvolvimento de habilidades de raciocínio, organização, atenção e concentração; o desenvolvimento da capacidade de refletir sobre pontos de vista diferentes e coordenação destes pontos de vista para chegar a uma conclusão; o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e do raciocínio dedutivo; o desenvolvimento do raciocínio lógico indutivo (tentar, observar, analisar, conjecturar, verificar, generalizar); o desenvolvimento do raciocínio lógico dedutivo escolha das melhores jogadas e elaboração/reelaboração de hipóteses. (GUIRADO, et al. 2018, p.17).

Desta forma, o jogo desperta o interesse da criança, não só pelos manuseio de suas peças, mas pelo desafio que as regras impõem e por criar situações imaginárias que tendem a favorecer o desenvolvimento do pensamento abstrato (GRANDO, 2004).

Diante da expectativa de proporcionar a todos alunos, regularmente matriculados em uma instituição pública, a oportunidade de aprender a jogar xadrez, assinalamos que esta decisão de consenso coletivo, contrariando regras preestabelecidas, é considerada uma ação insubordinada criativa, em que a matemática entrou no projeto com o objetivo de conceder uma aula da disciplina de matemática para que o ensino do jogo de xadrez pudesse ser ofertado.

Além de apresentar as ações deste relato de experiência, realizamos um levantamento para conhecer projetos implementados em sala de aula por parte de professores de matemática que também desenvolveram esta temática. No decorrer do texto, organizamos e apresentamos estes dados que teve por intenção pesquisar na rede estadual de ensino do estado do Paraná professores de matemática em turmas do Ensino Fundamental, e que participaram nos anos de 2007, 2008, 2009, 2010, 2012, 2013, 2014 e 2016 do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, um programa de formação continuada, e no decorrer dessa formação, implementaram o jogo de xadrez como estratégia de ensino

Abordaremos no tópico que segue, o entendimento por ação insubordinada criativa.

1 AÇÃO INSUBORDINADA CRIATIVA

O conceito de insubordinação criativa se dá em “ter consciência sobre quando, como e porque agir contra procedimentos ou diretrizes estabelecidas” (D’AMBROSIO e LOPES, 2014, p.29). Nesse contexto, de que forma podemos inferir que o ensino do Jogo de Xadrez nas aulas de matemática consiste como uma ação de insubordinação criativa?

Logo, o que nos faz refletir sobre a questão que por ora consideramos necessário, mesmo que brevemente é preciso fundamentar aspectos que evidenciam o conceito de insubordinação criativa conforme pesquisas de D’Ambrosio e Lopes (2014). As autoras no período de 18 de março a 19 de maio do ano de 2014, entrevistaram nove educadoras matemáticas que revelaram atitudes de insubordinação criativa e que frente a um currículo de orientações já determinadas, essas se rebelam “[...] redirecionam as propostas e as discussões previstas, priorizando a aprendizagem a ser gerada, sem ater-se às amarras do currículo preestabelecido [...]” (D’AMBROSIO e LOPES, 2014, p.78).

Neste relato de experiência, consideramos como uma ação insubordinada criativa incorporar no horário regular das aulas da disciplina de matemática o Jogo de Xadrez, sendo quatro aulas para estudar os conteúdos de matemática e uma para estudar e praticar xadrez uma vez por semana e com todos os alunos da turma com o intuito de oportunizar a inserção do Jogo de Xadrez num ambiente e horário oportunos, possibilitando ao aluno vivenciar situações de desafios que exigem ações além do jogo pelo jogo, sendo que este ato de insubordinação ocorreu por intermédio de uma parceria, entre professores de matemática e um enxadrista. Nesse sentido, um ato de insubordinação criativa fundamenta-se em buscar modos e ferramentas de ensinar e aprender contrariando regras preestabelecidas e impostas por um sistema engessado. Ao implementar práticas responsáveis, bem elaboradas e de consenso coletivo como as ocorridas nesse contexto, espera-se bons resultados.

2 NOSSO LUGAR DE FALA

O desenho que traçaremos tem por sustentação a implementação do ensino do Jogo de Xadrez em sala de aula por professores de matemática. São duas situações distintas, ou seja, como ocorreu a inserção do Jogo de Xadrez em horário normal de aulas para todas as turmas

de uma escola, e como professores participantes do PDE, utilizaram este mesmo recurso. Trata-se de realidades com alguns pontos em comum, melhor dizendo, o que temos em consonância com esses docentes é o ensino do Jogo de Xadrez para estudantes do Ensino Fundamental. O que difere é que neste relato de experiência, ficou estabelecido a prática do xadrez, tendo como responsável pelo ensino do jogo, um enxadrista, cuja área de formação é Educação Física, e o ensino praticado com todos os estudantes da escola, ou seja, para as 16 turmas de alunos regularmente matriculados em uma escola pública no interior do estado do Paraná, ao passo que, conforme os dados pesquisados no site do governo do estado do Paraná, o ensino do Jogo de Xadrez como uma das atividades inerentes ao PDE, foi implementado pelo próprio professor em sua(s) turma(s). Os apontamentos evidenciam as ações de como ocorreu o ensino do Jogo de Xadrez como estratégia pedagógica, estas ações estão registradas em forma de um artigo produzido pelo professor PDE, sob a orientação de um professor de uma Instituição de Ensino Superior – IES (características do programa). Nesta busca, está em evidência que nos anos de 2009, 2012, 2013 e 2016 foram identificados em artigos o interesse desses professores em oportunizar aos seus alunos do Ensino Fundamental a prática do Jogo de Xadrez em consonância com a exploração de conteúdos da disciplina de matemática. Desta forma, de acordo com a leitura dos artigos publicados pelos professores participantes do PDE, ficam informados os seguintes dados: Ano (referência em que ocorreu a implementação do projeto); Título do artigo (nome dado ao artigo); Professor(a) que implementou a proposta e orientador (os responsáveis pelas informações no artigo publicado); Considerações (informações retiradas do resumo, ou no corpo do trabalho, aqui apresentado em tópicos e que correspondem as ações de implementação do projeto e resultados).

Em 2009, o projeto Xadrez escolar e webquest: uma nova relação a favor da Matemática, implementado pela professora Suzana Ana Michalovski, sob a orientação de Sandro Marcos Guzzo da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE Campus de Cascavel/PR, apontaram que o ensino do jogo de xadrez desenvolvido em duas turmas de alunos por meio de tarefas desenvolvidas em ambiente virtual, o WebQuest, foram observadas mudanças significativas tanto em relação a aprendizagem por meio do uso das mídias tecnológicas, como em relação a atitudes dos alunos que demonstraram maior concentração e criatividade no desenvolvimento das tarefas e na elaboração de estratégias para solucionar situações de resolução de problemas. Utilizando a pesquisa pela internet os alunos

apresentaram a história do surgimento do xadrez, os personagens do Jogo de Xadrez e participaram de atividades relacionadas aos lances especiais do jogo, entre outras.

No ano de 2012, o professor João Otávio Kobill, orientado pela professora Ana Márcia Fernandes Tucci de Carvalho, da Universidade Estadual de Londrina – UEL, a princípio selecionaram por meio de um pré-teste 10 alunos do 8º ano que apresentaram defasagem de conhecimentos relacionados a conteúdos básicos de matemática, e com a utilização do Jogo de Xadrez proporcionaram aos alunos diferentes maneiras de abordar fração, noção de simetria, as quatro operações, figuras geométricas planas, plano cartesiano, área de triângulos e quadriláteros, potenciação, razão e porcentagem e raciocínio lógico. O projeto teve a duração aproximada de dois meses com duas horas aulas semanais, após este período foi aplicado um pós-teste e observado um aproveitamento de 95%.

A professora PDE Elisete dos Santos Graupner, sob a orientação da professora Sandra Maria Tieppo da UNIOESTE, implementou em duas turmas de 57 alunos do 8º ano em 2013 o projeto com o título Jogos intelectivos integrando a educação geométrica nos oitavos anos do ensino fundamental, com ênfase no jogo de xadrez, que tinha por objetivo despertar o interesse dos alunos através de mudança de ambiente tradicional para laboratórios e videoteca, Para a aplicação das atividades propostas foram necessárias 32 aulas, o projetou consistiu em apresentar o Jogo de Xadrez em seu contexto histórico, explorar a dinâmica do tabuleiro bem como o movimento das peças e familiarizar – se com as regras do jogo e por fim utilizando conceitos de geometria plana e espacial construir em papel cartão e uso de instrumentos de medida, o tabuleiro e as peças do jogo de xadrez.

O projeto, O xadrez como suporte pedagógico para a aprendizagem matemática, implementado em turma do 6º ano pelo professor Closmari Bilovus, sob a orientação de Clodogil Fabiano Ribeiro dos Santos da Universidade Estadual do Centro_Oeste – UNICENTRO, o Jogo de Xadrez foi aplicado, sendo considerado um recurso que tende potencializar a aprendizagem, aliando a prática do jogo com a abordagem de conteúdos e conceitos matemáticos. Os autores apresentam que o Jogo de Xadrez é um jogo de estratégia que exige um exercício mental que se assemelha a aprendizagem de conceitos matemáticos que necessitam de atenção, concentração e planejamento. Durante as aulas foram desenvolvidas atividades relacionadas a aprendizagem do jogo e também a relação entre o tabuleiro, as peças e o movimento destas com ensino de conteúdos e para exemplificar, “ao destacar as características do tabuleiro, foram explorados conceitos matemáticos como

horizontal, vertical e diagonal [...] A nomeação das casas do tabuleiro possibilitou a compreensão de par ordenado e localização de pontos no plano” (GRAUPNER, 2016, p. 12).

O que queremos demonstrar ao apresentar sobre a implementação destes projetos é que estes evidenciam as formas de implementação do Jogo de Xadrez na escola, suas abordagens e os resultados alcançados. Conforme descrito nos artigos, os projetos desenvolvidos pelos professores de matemática que participaram do programa de formação continuada PDE, e que nos anos de 2009, 2012, 2013 e 2016, desenvolveram em turmas do Ensino Fundamental projetos tendo como aporte o ensino do Jogo de Xadrez estabelecendo as relações deste jogo com conteúdos de matemática.

Dessa forma, os professores de matemática citados consideram a inserção do Jogo de Xadrez como estratégia para propor problemas (KOBILL e CARVALHO, 2012, p.2), uma alternativa metodológica (GRAUPNER e TIEPPO, 2013, p.3) e uma ferramenta de apoio à aprendizagem (BILOVUS e SANTOS, 2016, p.8). Numa prática mediada por um trabalho bem planejado e contínuo, o Jogo de Xadrez instiga e corrobora com a arte de aprender a pensar e estruturar mecanismos de socialização, abre a possibilidade de aprimorar estratégias de resolução frente a obstáculos de ordem escolar ou de vivência cotidiana, visto ser um dispositivo que permite desenvolver habilidades intelectuais no campo da concentração, da memória e da atenção, tornando neste caso, um aliado no ambiente escolar e em especial um instrumento pedagógico nas aulas de matemática.

3 METODOLOGIA E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Esse relato de experiência teve por arcabouço teórico a pesquisa de cunho qualitativo e caráter exploratório (MINAYO, 2012), buscando a ampliação dos modos de entendimento acerca da implementação do jogo de xadrez em escolas públicas paranaenses em turmas do Ensino Fundamental. O relato apresenta constatações que podem ser ditas a partir de ações dos fatos. A seguir apresentamos as tentativas utilizadas para viabilizar a prática do Jogo de Xadrez para todos alunos e realçamos o objetivo que é o de apresentar como se deu a possibilidade do ensino do Jogo de Xadrez, para todas as turmas de alunos do Ensino Fundamental, séries finais, em uma escola estadual no interior do Paraná. Trajetória essa que teve suas primeiras tentativas no decorrer de 2015 e que entre idas e vindas, somente a partir do ano de 2017 o ensino do jogo de xadrez ficou estabelecido em decorrência de uma ação

insubordinada criativa, ou seja, a implementação da prática do Jogo de Xadrez, inserida no horário regular das aulas da disciplina de matemática, sendo quatro aulas para estudar os conteúdos de matemática e uma aula para estudar e praticar xadrez. Assim, reafirmamos que as primeiras ações foram planejadas e executadas pelo Agente Educacional II em consenso com a direção do estabelecimento, sendo:

1. Proposta de ensino do Jogo de Xadrez em horário de contraturno: esta iniciativa não teve adesão de todos os alunos porque a maioria moram em bairros distantes e há carência de transporte e os alunos recebem apenas dois passes diários e para continuar na escola fora do período de aulas havia a necessidade de oferecer alimentação complementar, o que no momento não foi possível viabilizar; o desconhecimento e desapareço das potencialidades do jogo pela comunidade escolar, professores, alunos, pais dificultou a participação dos alunos à esta proposta aliada ao desinteresse da maioria dos alunos em vir para a escola para outras atividades em horário de contraturno.
2. Uma segunda ação para implantar a prática do xadrez consistia em trabalhar com os alunos no horário intermediário, ou seja, os alunos do período matutino ficariam após a aula e os do período vespertino viriam antes do início das aulas: Desta forma, as aulas de xadrez seriam praticadas no pátio, nas mesas disponibilizadas para servir a merenda escolar, mas neste intervalo realiza-se a limpeza e a organização dos ambientes e a ocupação dos espaços pelos alunos acarretava transtornos de ordem prática, assim a participação de todos os alunos nesta proposta não foi contemplada.
3. Projeto piloto em algumas turmas: Após conversar com alguns professores da escola, o Agente Educacional II, apresentou esta proposta que consistia que uma aula semanal daquela disciplina seria utilizada para o ensino do Jogo de Xadrez, desta forma o professor cedia uma aula e todos alunos daquela turma praticariam o Jogo de Xadrez, e o professor da turma poderia ficar presente na sala de aula, caso preferisse, mas no caso de ausência do professor da turma, alguns alunos preferiam ocupar-se de outra atividade, demonstrando desinteresse pela aprendizagem do xadrez. Desta forma, mais uma vez esta iniciativa também não foi bem sucedida.
4. Implementação do projeto “Xadrez e a Matemática Escolar”: Numa parceria entre os professores de matemática da escola, e o Agente Educacional II, que no coletivo tomaram como medida utilizar uma das cinco aulas semanais de matemática para o

projeto, oportunizando assim que o ensino de xadrez ocorresse. Neste sentido a matemática entrou no projeto como uma estratégia para organizar um espaço e um horário para a implementação do Jogo de Xadrez, e deste modo, uma atitude responsável, bem elaborada e planejada, amplamente discutida resultou no que consideramos um ato de insubordinação criativa que contraria normas preestabelecidas que ocorreu com a inserção do Jogo de Xadrez uma vez por semana, em todas as turmas tanto do período matutino como do período vespertino em horário normal de uma das aulas de matemática. Graças a essa desobediência responsável em relação a grade curricular, sendo fundamental essa tomada de decisão, tornou-se possível o ensino do Jogo de Xadrez uma vez por semana em todas as turmas.

Salientamos que o percurso foi resultante das ações apresentadas e que decisões foram tomadas e revistas. Por certo, no decorrer das aulas de xadrez, é comum observar os alunos que se destacam e podem participar em eventos da modalidade fora do ambiente escolar. Assim, a escola pôde ser representada em campeonatos locais, regionais e estaduais e pela primeira vez teve representantes nos Jogos Escolares nessa modalidade. Nos campeonatos participam atletas masculinos e femininos, que competem nas modalidades rápido, relâmpago e convencional. A conquista de medalhas e troféus confere, em parte, os resultados da implementação da prática do Jogo de Xadrez. Entraves em relação ao transporte, as acomodações, a aquisição de materiais oficiais, uniformes, pagamento de taxas de inscrição e outros de ordem financeira são recorrentes.

As ações indicadas por parte dos envolvidos, tem nos resultados esperados que culminou com a viabilidade do ensino de xadrez permitindo que todos os alunos, sem nenhuma exceção, tivessem oportunidade de aprender a jogar.

A autonomia e o trabalho colaborativo são essenciais à identidade profissional dos educadores matemáticos, pois atribuem a eles a coragem para assumir atitudes de insubordinação criativa em prol daqueles que educam e do conhecimento que produzem e promovem” (D’AMBROSIO e LOPES, 2015, p. 10).

O que podemos inferir com a implementação desse projeto que ele gerou uma participação acentuada dos alunos em interagir com seus pares e outro ponto considerado pertinente ocorreu com a observância de mudança comportamental por parte de alunos com

diagnóstico de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDHD) e/ou Transtorno Desafiador e de Oposição (TOD), essa transformação foi socializada, oralmente, em reuniões pedagógicas entre os docentes que afirmaram que esses alunos com laudos citados acima revelaram atitudes de mais afetividade e melhor relacionamento com os colegas durante as aulas de xadrez, bem como, no decorrer de realização de outras atividades³.

Também têm sido relevante e significativo depoimentos orais por parte de alunos que demonstraram maior engajamento com o Jogo de Xadrez. Assim, depreendemos que o Jogo de Xadrez despertou um desejo de intensificar um aprendizado, e que ele tende a beneficiar quem o compreende e o pratica.

Conforme os artigos elaborados por professores que ensinam matemática em turmas do Ensino Fundamental e que participaram do programa de formação continuada PDE, com a implementação do Jogo de Xadrez corroboram com nossa proposta, confirmando os benefícios advindos com esta prática no ambiente escolar. Para Rêgo e Rêgo (2000), a participação em jogos favorecem a formação do aluno quando propiciam e ampliam a elaboração de estratégias de resolução de problemas, favorece e estimula a concentração, o raciocínio, o cálculo mental, desenvolve o vocabulário e incentiva a socialização. Neste mesmo viés, “um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer” (BRASIL, 1997, p.36).

Destacamos o trabalho fundamental desenvolvido pelos professores de matemática, frente as demandas do contexto social em que a escola está inserida. Neste sentido a formação continuada propicia um leque de possibilidades que tende de complementar a formação acadêmica e propiciar o contato com outras e possíveis abordagens de ensino, tendo como foco a reflexão sobre a própria prática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tomando a questão que conduziu essa proposta, ou seja, a de apresentar no relato de experiência como se deu a possibilidade de implementação do Jogo de Xadrez, em todas as turmas de uma escola estadual de Ensino Fundamental, no interior do Paraná, concluímos que foi possível devido a uma ação considerada no contexto da Educação Matemática como uma

³ Existe um trabalho publicado que menciona o referido projeto (RIPEM, v. 9, n.3, 2019, pp. 172-186).

ousadia, frente às regras institucionais, mas que toma por prioridade a responsabilidade e o bem do outro.

Isso posto, uma aula semanal para a prática do Jogo de Xadrez, em cada turma, no horário que seria destinado a uma aula de matemática (ato insubordinado) foi o que tornou possível divulgar este jogo de tabuleiro com múltiplas potencialidades, tanto de caráter recreativo como competitivo, capaz de aguçar a criatividade e o conhecimento.

Assim, o fazer coletivo não isolado ou extracurricular, um saber compartilhado por intermédio de uma decisão “subversivamente responsável” (D’AMBROSIO e LOPES, 2014, p.19) é o que deu subsídios para esse relato de experiência.

REFERÊNCIAS

BILOVUS, C.; SANTOS, C.F.R. O xadrez como suporte pedagógico para a aprendizagem Matemática. **Cadernos PDE**, v.1, p. 1-18, 2016.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF,1997.

D’AMBROSIO, B. S; LOPES,C.E. **Trajetórias profissionais de educadoras matemáticas** – 1 ed. Campinas, SP. Mercado das Letras. 2014.112p. (Coleção Insubordinação Criativa)

D’AMBROSIO, B. S.; LOPES, C. E. Insubordinação criativa: um convite a reinvenção do educador matemático. **Bolema**, Rio Claro, v. 29, n. 51, p. 1-17, 2015.

DIA A DIA educação. Disponível em:

<<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1630>
. Acesso em: 24 jan. 2023.

GUIRADO, J.C; YAMANOTO,A.Y; UEDA,C.M; PEREIRA, T.A.C. **Jogos matemáticos na educação Básica: A magia de ensinar e aprender**. Campo Mourão: Fecilcam. 2018. 136p.

GRANDO, R.C; O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulus, 2004. 114 p.

GRAUPNER, E. S.; TIEPPO,S.M. Jogos intelectivos integrando a educação geométrica nos oitavos anos do ensino fundamental, com ênfase no jogo de xadrez. **Cadernos PDE**, v. 1, p.1-20, 2013.

GRILLO, R. M; O xadrez pedagógico e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. 396p.

KOBILL,J.O.; CARVALHO,A.M.F.T; Jogo de xadrez e aprendizagem da matemática. **Cadernos PDE**, v. 2, p.1-38, 2012.

MINAYO, M. C. S. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciência e Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 03, 2012, Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232012000300007>. Acesso em: 10 dez. 2020.

RÊGO, R.G.do; RÊGO, R. M. do. **Matematicativa II**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2000.

SANTOS, H.A.; SANTANA, G. F. N.; JUNIOR, P.V.; Projeto xadrez e a matemática escolar: nesta jogada não tem xeque mate. **RIPEM**, v.9, n.3, p. 172-186, 2019.