

## XADREZ E ENSINO: A EXPERIÊNCIA DO XADREZ HUMANO NAS AULAS DE GEOGRAFIA NA ESCOLA EMILIANO DE CRISTO

Autor; (1) Aryan Carlos de Oliveira Silva; Co-autor; (2) Rafael Azêvedo Souza; Orientador(3) Cleólma Maria Toscano Henriques; co-orientador (4) Luiz Arthur Pereira Saraiva

- (1) *Universidade Estadual da Paraíba campus III Guarabira-PB*  
[Aryncarlos95@gmail.com](mailto:Aryncarlos95@gmail.com)
- (2) *Universidade Estadual da Paraíba campus III Guarabira-PB*  
[rafaelazevedo100@gmail.com](mailto:rafaelazevedo100@gmail.com)
- (3) *Universidade Estadual da Paraíba campus III Guarabira-PB*  
[ct-henriques@uol.com.br](mailto:ct-henriques@uol.com.br)
- (4) *Universidade Estadual da Paraíba campus III Guarabira-PB*  
[saraivaluizarthur@yahoo.com.br](mailto:saraivaluizarthur@yahoo.com.br)

### Resumo

Este artigo é o resultado de um relato de experiência de um mini projeto, intitulado, “Introdução do jogo de Xadrez para a compreensão das estratégias, geopolítica, comercio e influência no mundo da União Europeia”, que visou utilizar o jogo de Xadrez nas aulas de Geografia, este foi realizado com duas turmas, um terceiro ano EJA e um terceiro ano regular, ambas da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Monsenhor Emiliano de Cristo, onde desenvolvemos o PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência). Neste projeto foi confeccionado junto com os alunos um tabuleiro gigante de Xadrez, onde os mesmos seriam as peças para partida do jogo. Usamos como metodologia um trabalho de escolha de conteúdo, aulas expositivas e dialogadas, atividades em sala, utilização do jogo de Xadrez na sua forma original, o Xadrez Humano, aulas práticas e vídeos. Ainda foi feito um levantamento bibliográfico, onde encontramos suporte teórico em autores que tratam da temática, tanto da utilização do Xadrez como procedimento metodológico, como outros que discutem a docência como um todo, entre eles estão, Angélico e Porfírio (2010), Soares e Soares (2014), Bezerril e Galvão (2013) Vasconcelos (et al, 2012), Karnal (2014), Mosé (2013), Kaercher, (2014) e Castrogiovanni, (2014). Objetivamos com esse artigo analisar a real eficácia do jogo de Xadrez para tornar as aulas de Geografia mais dinâmicas, atrativas e gratificante para professores e alunos. Por fim o jogo humano de Xadrez foi jogado pelos alunos no decorrer do projeto, portanto concluímos que o Xadrez, em condições favoráveis, pode ser um ótimo procedimento metodológico capaz de tornar as aulas de geografia mais dinâmicas, atrativas e prazerosa para os alunos.

**Palavras chaves;** Ensino de Geografia. Aula de geografia. Xadrez. Jogo humano de Xadrez.

### INTRODUÇÃO

O presente artigo pretende discutir um relato de experiência de um mini projeto realizado com duas turmas, um terceiro EJA e um terceiro ano regular, ambas da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Monsenhor Emiliano de Cristo, esta se encontra localizada na Rua João Lordão, número 125, no bairro do Nordeste II em Guarabira – PB, na qual realizamos as atividades do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência), correspondente ao subprojeto de Geografia.

Neste trabalho, discutiremos como era a dinâmica das aulas de Geografia na escola antes da utilização do jogo de Xadrez, como é o Xadrez nas aulas de Geografia e como poder

ser usado, bem como a proximidade entre jogo e ciência Geográfica. Nas nossas aulas, tanto usamos o jogo de Xadrez em sua forma original, como uma releitura que fizemos do jogo, onde o adaptamos, com um tabuleiro gigante, feito de papelão, no qual para serem jogadas, as peças seriam os alunos, com regras criadas para esta ocasião.

Achamos importante transformar nossa experiência com o Xadrez em um trabalho acadêmico porque este jogo pode ser uma ótima ferramenta metodológica para o ensino de Geografia, é necessário ressaltar que não é o jogo de Xadrez o único procedimento, nem tão pouco o mais eficaz para tornar às aulas de Geografia mais interessantes para os alunos, mas pode ser, em um contexto bem estudado, com determinados conteúdos um bom auxílio nas aulas, capaz de proporcionar inúmeras experiências de aprendizado. Portanto objetivamos com esse artigo analisar a real eficácia do jogo de Xadrez para tornar as aulas de Geografia mais dinâmicas, atrativas e capaz de prender a atenção dos alunos, tornando assim o aprendizado algo mais prazeroso e gratificante para professores e alunos.

## **METODOLOGIA**

Para a realização do jogo Humano de Xadrez<sup>1</sup> usamos como metodologia um trabalho de escolha de conteúdo, (Bloco econômico União Europeia), aulas expositivas e dialogadas, atividades em sala, utilização do jogo de Xadrez na sua forma original, aulas prática para confecção do tabuleiro humano de Xadrez, vídeos e por fim, os alunos jogaram o jogo humano de Xadrez, onde os mesmos eram as peças para tal jogo, coordenados por dois alunos, que representavam suas respectivas salas.

Do ponto de vista metodológico para a realização deste artigo, foram feitas observação em sala para a escolha de qual jogo a ser trabalhado, no caso o jogo de Xadrez. Realizamos um levantamento bibliográfico da temática, onde encontramos suporte teórico em autores como, Angélico e Porfírio (2010), Soares e Soares (2014), Bezerril e Galvão (2013) Vasconcelos (et al, 2012). Ainda no nosso levantamento bibliográfico, utilizamos autores que tratam da educação, do ensino de Geografia e do ensino/aula de modo geral, tais como, Karnal (2014), Mosé (2013), Kaercher, (2014) e Castrogiovanni, (2014), entre outros, que não foram citados neste artigo, mas foram de grande valia para a fundamentação teórica desta pesquisa.

---

<sup>1</sup> Para a realização deste projeto e confecção do tabuleiro gigante de Xadrez utilizamos como material, papelão, fita métrica, tesouras, régua, tinta guaxe e pincel para a pintura do tabuleiro, tabuleiro gigante de Xadrez. Mapa da União Europeia, notebook, Datashow, televisão, vídeos, caixa de som, apostilas, internet, tabuleiro de Xadrez.

## **AULAS DE GEOGRAFIA NA ESCOLA EMILIANO DE CRISTO GUARABIRA: POR QUE UTILIZAR O XADREZ?**

As aulas de Geografia no terceiro ano EJA e no terceiro regular (C) no Monsenhor Emiliano de Cristo, bem como ainda acontecem em muitas escolas do Brasil, eram aulas expositivas, tradicionais, onde o professor fala e os alunos ouvem,<sup>2</sup>. Temos hoje, alunos que De acordo com Castrogiovanni, (2014, p. 70) possuem já “um olhar informado, no entanto este aluno que chamamos de pós-moderno traz um olhar para a escola moderna desinformada”, mediante isso, entendemos que é preciso ser buscada e utilizada novas e velhas metodologias que sejam capazes de acompanhar essa geração acelerada de alunos.

Segundo Mosé (2013, p. 23) “essa sociedade, que nasceu como sociedade da informação e que, com as redes sociais, se tornou sociedade do conhecimento, por que produz conhecimento em tempo real, desfez as antigas estruturas de poder, ao mesmo tempo em que deu luz as novas”. Com as novas tecnologias, o conhecimento com valor científico ou não, ficou ao alcance de quase todos a qualquer momento.

A modernidade trouxe isso, alunos informados por vezes e por outras com excesso de informação, onde descobrimos novas formas de encontrar conhecimento, mas não podemos dizer que chegamos ao ápice na construção do mesmo, (talvez nunca cheguemos), pois ainda temos, na nossa sociedade, amarras no pensamento, ficamos presos às correntes ideológicas, que tende a puxar para suas ideias valor de verdades absolutas e inquestionáveis, algo que não é produtivo para construção de conhecimento, que entre outros elementos, precisa do movimento dialético de ideias para produzir um novo saber, o debate entre ideias que convergem entre se, pode produzir um gama de novas ideias e assim mais construir mais conhecimento, ficamos também subjugados a preguiça e o comodismo do fácil das novas tecnologias, que nos permite encontrar ideias e se apossar delas como se fosse nossas.

A Geografia escolar padece na mão do comodismo de grande parte dos professores, que não buscam conhecer seus alunos para entender o perfil destes, o ambiente, o contexto em que os mesmos estão inseridos, conhecer e diagnosticar falhas das suas práticas docentes para assim, aplicar metodologias que possam se encaixar na realidade dos alunos, proporcionando aulas mais atrativas e mais dinâmicas.

---

<sup>2</sup> De antemão deixamos claro, que nosso objetivo não é discriminar nenhuma metodologia de ensino/aula, pois entendemos que as mesmas tiveram e tem seu significado para a docência, mas na contemporaneidade, metodologias que não prendam a atenção dos alunos ou que não desperte a atenção destes, tende a falhar, pois, não acompanha o metabolismo acelerado dos jovens.

Os alunos acham as aulas chatas, as coisas que acontecem fora da Escola se tornam mais atrativas do que dentro, pois, os alunos não veem sentido escola, para que estudar? O porquê estudar não tem um significado para os alunos. A rua, os celulares, tabletes, computadores, internet, entre outras tecnologias que surgem a cada dia, são mais atrativas porque tem o que os jovens buscam satisfação, dinamismo, descontração, novidades a todo o momento, algo que acompanhe o pensamento acelerado destes adolescentes.

Assim, a Geografia, não consegue cumprir o seu papel na sociedade, de formar cidadãos capazes de interpretar as transformações sociais e estruturais da sociedade. Na tentativa de deixar as aulas de Geografia mais atrativas e dinâmicas para os alunos, introduzimos o Xadrez, algo que caiu muito bem com nossos alunos do Emiliano de Cristo, entretanto, é importante ressaltar: isso não quer dizer que em todos os contextos escolares terá o mesmo efeito e nem tão pouco a mesma eficácia, e que a utilização do Xadrez seja a única iniciativa capaz de tornar as aulas de Geografia mais interessantes aos alunos, tínhamos um contexto favorável para tal metodologia. Portanto a utilização do jogo de Xadrez nas aulas de Geografia é mais uma iniciativa, dentre muitas outras sendo realizada por docentes comprometidos com educação e com o melhoramento do ensino de Geografia.

A Geografia ganhou status de “decoreba” com conceitos e nomenclaturas prévias de capitais, países e estados na “ponta da língua” devidamente prontos para serem empurrados de “goela abaixo” para os alunos. Contudo, isso não é fazer Geografia e nem construir conhecimento geográfico: “não basta falar de países e regiões e pensar que isso já é Geografia. Brasil, Rússia, Pernambuco, Recife, Porto Alegre são lugares, são espaços. São Geografia. Mas, são também Arte, Língua, Matemática, História, Ciências etc.” (KAERCHER, 2014, p. 27). Ainda reitera o mesmo autor que pintar mapas não é Geografia, mas sim treinar coordenação motora, é privar os alunos de construir conhecimento e correr o risco de tornar as aulas Geografia chatas e enfadonhas (KAERCHER, 2014).

No ambiente escolar os acontecimentos externos, que em algum momento da docência podem mudar a dinâmica da aula de qualquer professor é um problema enfrentado por muito docente país afora, sobre isso Karnal argumenta que “tudo afeta uma turma, especialmente de crianças e jovens, da umidade ao dia da semana, da véspera do feriado a um jogo importante” (KARNAL, 2014, p. 27). Experimentamos tais palavras na Escola Emiliano de Cristo, onde tivemos excesso de faltas no decorrer do projeto “Introdução do jogo de Xadrez para a compreensão das estratégias, geopolítica, comercio e influência no mundo da União Europeia”, nas quartas-feiras, em que geralmente ocorriam jogos do Campeonato Brasileiro de Futebol ou da segunda divisão do Campeonato Paraibano de Futebol disputado pela

Desportiva Guarabira, nos dias e horários dessas competições, tínhamos muitas ausências, pois a maioria dos alunos era “apaixonada” por esses e outro times. Nos corredores, o assunto predileto dos alunos era os jogos das equipes, em dias de jogos, os alunos que vinham chegavam a pedir para “serem liberados mais cedo” porque queriam torcer pelos seus “times de coração”.

Com objetivo de tornar as aulas de Geografia mais dinâmicas e atrativas para nossos alunos, onde desenvolvemos práticas e experiências do PIBID (Programa Institucional de Iniciação a Docência), que a partir das nossas observações em sala e no horário do intervalo da escola Monsenhor Emiliano de Cristo, foi possível perceber um interesse por jogos, principalmente no 3º ano C (regular), pois no momento em que os alunos deveriam estar no pátio da escola, a grande maioria desta sala se encontrava jogando dominó na respectiva sala.

Isso também foi possível de ser observado na turma de terceiro EJA, tendo em vista que alguns alunos da referida sala, no mesmo horário iam para a outra sala participar do jogo. Dai surgiu à proposta de trabalhar com jogos. Mas qual jogo utilizar? Dominó, para aproveitar a ocasião? Observando o quadro de conteúdos do plano de trabalho correspondente aos 3º e 4º bimestres, vimos o caminho pelo conteúdo de União Europeia. A partir daí, a ideia de trabalhar o referido jogo na sala de aula veio à tona.

Precisávamos de um jogo que envolvesse a construção e desconstrução de estratégias, política, geopolítica, economia, estrutura e, mais que uma estrutura, que representasse o modelo de organização social que se aproxime do que vivemos, politicamente e economicamente. Assim surge o Xadrez, um jogo milenar, que representa uma estrutura feudal europeia, (rei, rainha, exércitos, castelos, clero e o povo), com peças de movimentos coordenados, que muda a partir do movimento do adversário. As peças do jogo representam uma estrutura social monárquica onde para ganhar é necessário encurralar o Rei, movimento famoso conhecido como cheque mate.

Segundo Angélico e Porfírio (2010, p.17) “podemos afirmar que o xadrez ensinado metodicamente constitui um sistema de estímulo intelectual capaz de aumentar o quociente de inteligência das crianças, oferecendo aos participantes um método de raciocínio e de organização das relações abstratas e dos elementos simbólicos”. Para tanto, o Xadrez se configura na nossa proposta de conteúdo e no perfil de nosso alunado como um importante procedimento metodológico que nos auxiliou nas nossas aulas de Geografia para torna-las mais dinâmicas e atrativas capazes de prender a atenção dos alunos.

## **XADREZ E AS AULAS DE GEOGRAFIA**

O jogo de Xadrez enquanto procedimento metodológico pode ser de grande valia para auxílio do professor nas suas atividades, pois de acordo Mariano Neto, (2017, p. 5) “o xadrez permite as interações necessárias previstas pela Teoria dos jogos, cria intercessões entre indivíduos e permite aprendizados dentro dos processos lógicos para tomadas de decisões”. Ainda sobre o valor, possibilidades e potencialidade do xadrez argumentam Soares e Soares desta ferramenta na aula:

O uso pedagógico do jogo de xadrez é um promotor do desenvolvimento cognitivo do aluno, facilitando-lhe o estímulo do raciocínio lógico, da concentração, do convívio interpessoal, sendo, inclusive, capaz de construir neste um pensamento crítico e reflexivo no que se refere à análise das categorias geográficas de lugar, espaço e território. (2014, p. 31).

O jogo de Xadrez na Geografia pode ter inúmeras utilidades, pois pode ser facilmente associada a conceitos da Geografia, como bem cita as autoras, “análises das categorias de lugar, espaço e território”. A Geografia é uma ciência que estuda o espaço, é a partir dele que acontecem todas as relações sociais, assim a mesma se situa no espaço e dar um significado às relações que acontece no mesmo, discutindo, relacionando e diagnosticando as relações do espaço geográfico com seus agentes sociais.

No Xadrez, o tabuleiro é o espaço do jogador, que movimenta as peças, cada peça tem seu território, tem seu lugar, o jogador é responsável por direcionar cada peça, o mesmo tem que pensar jogadas possíveis, a cada jogada pensada, o enxadrista tem que perguntar-se, qual a próxima jogada do adversário? Qual será minha próxima jogada? É um exercício constante da mente, pensar próximos passos, próximas estratégias.

De acordo com Bezerril e Galvão analisando o jogo de Xadrez e conceitos da Geografia, é possível perceber que ambos são compatíveis em suas análises, pois:

Ao se fazer uma análise das regras do Xadrez pode-se observar que há uma relação com os conceitos da Geografia, as duas estudam e analisam um determinado espaço para melhor atuar sobre ele, e há também a relação das peças com o território (as casas), cada peça tem o seu território delimitado, (movimentos das peças), assim surge à relação de poder que tanto se estuda nas disciplinas de Geografia política e geopolítica. (2013, p.06)

Como pode ser visto nas palavras dos autores, Geografia e Xadrez têm muito em comum, contudo é importante ressaltar, por ventura, já observado neste trabalho, não quer dizer que a utilização do Xadrez vai dar certo em todos os ambientes, é necessário fazer um trabalho de observação prévia, para diagnosticar se tal procedimento tem chances efetivas de dar certo ou não em determinado contexto escolar (e qual será esse procedimento), aderir a um procedimento para tornar as aulas de Geografia mais dinâmicas por se só não é uma



garantia de sucesso, a docência não é feita de certezas, “na verdade é de incertezas e flertar constantemente com o fracasso” (KAERCHER, 2014, p. 21).

O jogo de Xadrez desperta curiosidade, interesses e medos nos alunos. Interessa porque os alunos gostam de algo diferente, obviamente nem tudo que é novo será aceito de cara pelos discentes, o novo também os assustam. Curiosidades de como vai ser, e medo de não saber jogar, é uma mistura de anseios, medos, dúvidas e curiosidade sentidos pelos alunos. “O Xadrez, ao ser introduzido na sala de aula, auxilia no desenvolvimento de autoconfiança, porque os alunos têm a oportunidade de aprenderem o jogo, avançando gradativamente em suas habilidades e melhorando suas estratégias e raciocínios” (ANGÉLICO e PORFÍRIO, 2010, p. 04), o estímulo dos alunos que participaram do projeto, foi conquistado gradativamente com o Xadrez, houve de início uma desconfiança por partes dos alunos em relação de como seria a utilização do Jogo de Xadrez para auxiliar nas aulas de Geografia, pois os mesmo não acreditavam que um jogo tivesse alguma coisa haver com Blocos Econômicos.

### **O XADREZ HUMANO NAS AULAS DE GEOGRAFIA NA ESCOLA EMILIANO DE CRISTO**

No momento de discursão e planejamento surgiu a ideia de utilizar o Xadrez na aula, mas, tínhamos um impasse, como ensinar duas turmas a jogar Xadrez em um mini projeto e ao mesmo tempo dar o conteúdo programático no segundo semestre do ano letivo? A solução foi a seguinte, já que não podíamos ensinar o jogo a todos por não ter o tempo necessário, decidimos fazer um tabuleiro gigante de Xadrez, onde os alunos seriam as peças para o jogo, ao mesmo tempo em que daríamos o conteúdo, assim, poderíamos fazer analogias entre estratégias, políticas, geopolíticas do jogo com o bloco econômico União Europeia.

Blocos econômicos foi o conteúdo trabalhado com os alunos do terceiro ano EJA e do terceiro regular (C) correspondente ao terceiro Bimestre, com foco par a União Europeia. Tínhamos um conteúdo a ser trabalhado, que a nosso ver tem um grau de complexidade considerável, por se tratar de economia, política, geopolítica, geoestratégias, diplomacia e integração entre países, no caso em questão, o bloco econômico União europeia (UE). Com o intuito de deixar as aulas de Geografia mais dinâmicas e atrativas, para com isso melhor expor, aprender e debater o conteúdo inseriu o jogo de Xadrez para facilitar o aprendizado.

Quando levamos a ideia para os alunos, de começo ficou uma euforia na sala, “como vai ser!” “Quando!” “Eu quero!” Depois vem, “eu não sei jogar!” “Não sei pra onde vai!” “Eu não sei o que tem haver União Europeia com Xadrez!” “Nem me bote pra fazer isso!” Na primeira aula tivemos vários questionamentos dessa natureza em relação ao projeto,

intitulado, “Introdução do jogo de Xadrez para a compreensão das estratégias, geopolítica, comercio e influência no mundo da União Europeia”, mas com o amadurecer da ideia, as funções de cada aluno foi sendo definida e os mesmo a entendendo melhor a proposta.

A ideia consistiu em confeccionar um tabuleiro gigante de Xadrez, onde todos os alunos participassem, desde as aulas expositivas e dialogadas a aulas prática de confecção e o resultado final, jogar, assim transformando o estudo do conteúdo, com o auxilio do Xadrez humano e jogo de Xadrez na sua forma original em uma atividade lúdica. O lúdico segundo Vasconcelos (et al, 2012, p. 02).

São importantes estratégias para o processo ensino-aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, difíceis de serem absorvidos e compreendidos dentro da metodologia tradicional de quadro e giz, favorecendo a motivação, o raciocínio, a argumentação, a sociabilização e a interação entre os alunos e o professor. (VASCONCELOS, et al, 2012, p. 02).

Distinguimos o jogo original de Xadrez do nosso, porque na forma de origem, tem inúmeras regras que foram deixadas de lado, no nosso as peças são os alunos, foram criada algumas regras diferentes para ocasião e a tabuleiro apesar de ser gigante, foi adaptado a pouca quantidade de alunos, ficou com 36 quadrados, onde 18 pretas 18 brancas, sendo que o original são 64 quadrados, 32 pretas e 32 brancas.

O projeto contou com seis fases: 1) trabalhamos uma aula expositiva e dialogada; 2) foi aplicado um exercício sobre o conteúdo e ensinado os movimentos das peças do jogo de Xadrez; 3) houve apresentação de um vídeo sobre a construção da estratégia a partir da luta; 4) aula prática de construção do tabuleiro humano de Xadrez; 5) recapitulação de tudo que foi aprendido sobre a União Europeia, demais blocos e o jogo de Xadrez, tanto na sua forma original, quanto na nossa própria versão; e 6) realização da partida de Xadrez humano entre as duas turmas.

A primeira fase do projeto começou com aulas expositivas e dialogadas sobre o tema. Objetivamos, com essa aula, conhecer o bloco econômico União Europeia além de outros blocos, salientando os pontos mais importantes para a formação do mesmo e a importância das integrações entre países.

A nossa segunda fase foi uma atividade com perguntas sobre os 28 países membros da União Europeia em sala e explicação dos movimentos do jogo para dois alunos escolhidos como líderes de cada sala. Devido à pequena quantidade de alunos, dividimos o números de países por 2 (dois) e distribuimos apostilas para as duas turmas, ficando 14 países para cada sala. A proposta foi que enquanto os alunos estavam respondendo o exercício, os dois líderes





estariam aprendendo os movimentos das peças. Portanto, nessa fase do projeto, dois alunos aprenderam os movimentos do Xadrez e os outros ficaram respondendo a atividade.

Para que os alunos montassem suas estratégias e definissem qual país representariam determinada peça do jogo de Xadrez, necessitavam saber algumas características, políticas, sociais e econômicas de cada país. Foi uma atividade para fortalecer o trabalho em equipe: para ganhar o jogo, os dois alunos precisam saber jogar, mas, para montar a estratégias, precisavam que o resto da turma estudasse os países para saber como montar as peças no tabuleiro.

Na terceira fase, foram apresentados dois episódios (86 e 87) do anime Naruto Shippuden, para que os alunos compreendesse como é construída a estratégia a partir da luta. Assim eles poderiam pegar elementos dos episódios para construir suas estratégias para o jogo. Aproveitamos a oportunidade para ressignificar as peças do jogo com o nome de cada país.

Na quarta fase do projeto, realizamos aula prática de confeccionamento do tabuleiro de Xadrez gigante. Pedimos aos alunos que trouxessem papelão para que o tabuleiro fosse confeccionado. Levamos fita métrica para medir o tamanho da sala, calculamos o tamanho que cada quadrado representaria no tabuleiro, tesouras, tinta guaxe e pincel para a pintura do tabuleiro. Como pode ser visto na fotografia 01 e 02.



Fotografia 01 e 02. Alunos recortando, medindo o papelão para fazer o tabuleiro de xadrez. Fonte: arquivo do autor.

Apresentamos as regras do jogo, discutimos o mesmo, fazendo analogias com os blocos econômicos estudados, além de análises utilizando o tabuleiro gigante de Xadrez, identificando estratégias dos blocos e utilizando o Xadrez para entender esse processo, como pode ser observado nas fotografias 03 e 04.



Fotografia 03 e 04. Discussão das regras, estratégias e análises do bloco utilizando a tabuleiro gigante de xadrez. Fonte: arquivo do autor.

Na quinta fase do projeto, fizemos uma discussão sobre o que foi estudado sobre a União Europeia e o jogo de Xadrez, observando o que já foi produzido no projeto. Foi uma revisão de tudo que se tinha estudado sobre o bloco e todas as fases anteriores do projeto, reforçando alguns conceitos, desmitificamos alguns medos, mitos e desconfianças que os alunos ainda tinham. Foram revistas às dúvidas tanto do projeto e do jogo humano de Xadrez, bem como da União Europeia, para assim chegarmos à última fase do projeto, jogar o jogo humano de Xadrez.

Na sexta fase, fechamos com a realização do jogo utilizando os alunos como peças, onde os mesmos jogaram a partir do conhecimento adquirido nas fases anteriores do projeto. Posicionamos os alunos no tabuleiro e os quatro capitães ficaram de fora direcionando os seus colegas que estavam sendo peças para o jogo, os alunos que eram peças, obedeciam aos alunos que estavam de fora, comandando os seus movimentos. (Fotografia 05 e 06)



Fotografia 05 e 06. Fonte: Ewerton Douglas. Alunos jogando o xadrez humano.



que, a docência/professor tem que buscar melhorar suas técnicas e métodos, onde seja possível tornar as aulas, não só as de Geografia, mas de todas as ciências, interessantes para os discentes.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

ANGÉLICO, Lays Pedro e PORFÍRIO, Luciana Cristina. **O JOGO DE XADREZ MODIFICA A ESCOLA: POR QUE SE DEVE APRENDER XADREZ E TÊ-LO COMO EIXO INTEGRADOR NO CURRÍCULO ESCOLAR?.** Revista Eletrônica da faculdade Semar/Unicastelo, 2010.

BEZERRIL, Kellia de Oliveira e GALVÃO, Iapony Rodrigues. **O XADREZ COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: A EXPERIÊNCIA DO PIBID NA ESCOLA ESTADUAL FLORIANO CAVALCANTI, EM NATAL /RN.** Lima, Perú: Anais do XIV EGAL. 2013.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. **ESPAÇO GEOGRÁFICO ESCOLAR E OS SEUS ARREDORES- DESCOBERTAS E APRENDIZAGENS.** In: CALLAI, Helena Copetti (Org). **EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA: REFLEXÃO E PRÁTICA.** Rio Grande do Sul: Ed. Unijuí, 2011.

KAERCHER, Nestor André. **A GEOGRAFIA SERVE PARA ENTENDER A ÁGUA, O SANGUE, O PETRÓLEO... SERVE PARA ENTENDER O MUNDO, E, SOBRETUDO, A NÓS MESMO.** In: SÉRGIO, Paulo Cunha Farias, OLIVEIRA, Marlene Mecário de (Org). **A FORMAÇÃO DOCENTE EM GEOGRAFIA: TEORIAS E PRÁTICAS.** Campina Grande: EDUFCEG, 2014.

KARNAL, Leandro. **CONVERSA COM UM JOVEM PROFESSOR.** São Paulo: Contexto, 2014.

MARIANO NETO, Belarmino. **PROJETO X - O XADREZ E A ARTE DA GUERRA.** Guarabira: 2017.

MOSÉ, Viviane. **A ESCOLA E OS DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

SOARES, Aparecida Pereira e SOARES Selma Pereira. **O JOGO DE XADREZ COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA.** São Luís: Cad. Pes, v. 21, 2014.

VASCONCELOS, Elaine da Silva. ROCHA, I.F. SILVA, J.P. CEZAR, K.L. SOARES, P.S. MOREIRA, T.S. LORENZO, J.G.F. SANTOS, M.L.B. **JOGOS: UMA FORMA LÚDICA DE ENSINAR.** Tocantins: VII CONNEPI, 2012.

