



Ludicidade e Raciocínio - A introdução do xadrez como instrumento socioeducativo e interdisciplinar

Alice Mirely Pereira De Araújo¹; Joyce Manuella Miranda Lima²; Lucas Alves Campos³; Laudir de Castro Ferreira Neto⁴; Lucas de Souza Conceicao⁵; Marcus Vinicius Vieira do Nascimento⁶.

- 1-Orientando - Campus Santa Maria da Boa Vista do IFSertãoPE. E-mail para contato: alice.mirely@aluno.ifsertaope.edu.br;
- 2- Orientando - Campus Santa Maria da Boa Vista do IFSertãoPE. E-mail para contato: joyce.manuella@aluno.ifsertaope.edu.br
- 3- Orientando - Campus Santa Maria da Boa Vista do IFSertãoPE. E-mail para contato: lucas.alves@aluno.ifsertaope.edu.br
- 4- Orientador - Campus Santa Maria da Boa Vista do IFSertãoPE. E-mail para contato: laudir.neto@ifsertao-pe.edu.br;
- 5- Orientador - Campus Santa Maria da Boa Vista do IFSertãoPE. E-mail para contato: lucas.souza1@ifsertao-pe.edu.br;
- 6- Orientador - Campus Santa Maria da Boa Vista do IFSertãoPE. E-mail para contato: marcus.nascimento@ifsertao-pe.edu.br

RESUMO

O xadrez vem sendo amplamente usado na educação como ferramenta multidisciplinar, porque atua fortemente no desenvolvimento dos pensamentos cognitivos como: abstração, memorização, raciocínio lógico, dedução e indução, facilitando o processo de ensino-aprendizagem. Mostrando-se então uma excelente ferramenta para auxiliar os estudantes da cidade de Santa Maria da Boa Vista, na melhoria dos estudos. O objetivo desse projeto é inserir o xadrez na vida e educação da comunidade de Santa Maria, e através desse jogo aumentar a concentração, raciocínio lógico e memória, fazendo com que os alunos obtenham maior desempenho nos estudos. Apresentar também novas tecnologias de modelagem e fabricação por impressão 3D, além de estimular a reciclagem. Para o desenvolvimento do projeto foi necessário muito estudo, com bastante revisão bibliográfica, preparando o grupo para todas as etapas. Desde a ministração do curso básico de xadrez, por meio de aulas expositivas; a confecção dos jogos de peças com material reciclado que foi recolhido, separado e beneficiado de modo a se tornar um jogo de peça de xadrez; além da impressão 3D do jogo de peças que passou pela modelagem 3D no software Autodesk Inventor e pelo fatiamento no software Ultimaker Cura. Apresentamos como resultados mais de 150 pessoas que aprenderam a jogar xadrez, os jogos de peças feitos com material reciclado que servirão de modelo para que os alunos façam na oficina de confecção e os jogos que foram elaborados e produzidos na impressora 3D. Além da reflexão entre a docência quanto aos diversos benefícios do xadrez como instrumento socioeducativo e interdisciplinar. A melhoria do desenvolvimento raciocínio-cognitivo dos alunos. O aperfeiçoamento das ações e relações sociais dos educandos envolvidos no projeto, a disciplina, o autocontrole e o bom convívio. Portanto com todas as ações e atividades desenvolvidas até agora no projeto já conseguimos um êxito com mais de 150 pessoas do município que aprenderam a jogar xadrez e estão exercitando o raciocínio, a prática do xadrez e se divertindo com o jogo. Espera-se ainda um bom resultado na oficina de jogos de peças, em que cada aluno confecciona e tenha em casa um jogo de xadrez para poder jogar.

Palavras-chave: xadrez; sustentabilidade; modelagem 3D; impressão 3D.

Modalidade: PIBEX

Campus: Santa Maria da Boa Vista

Agradecimentos:

Agradecemos à Pró-Reitoria de Extensão do Instituto Federal do Sertão Pernambucano.