

XADREZ E TECNOLOGIA EDUCACIONAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO MULTIDISCIPLINAR

Cristiana Fiusa Carneiro

Professora de Xadrez da Escola Lourenço Castanho

Ana Paula Soares de Farias

Professora de Tecnologia Educacional da Escola Lourenço Castanho

Thainá Araújo Dlugosz

Monitora de Tecnologia Educacional da Escola Lourenço Castanho

RESUMO

Introdução: A Oficina de Xadrez da Escola Lourenço Castanho (São Paulo/SP) faz parte do currículo da escola, é um curso opcional dado no contraturno, gratuito, semanal, para os alunos do 2º ao 5º ano. No segundo semestre do ano letivo realiza-se o torneio Interescolar e são convidadas várias instituições de ensino. A preparação da premiação do torneio de 2019 foi realizada por meio de um projeto multidisciplinar entre a Tecnologia Educacional e as Oficinas de Xadrez. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo relatar como aconteceu o projeto multidisciplinar entre as de Oficinas de Xadrez e a Tecnologia Educacional para a confecção da premiação do campeonato. **Metodologia:** Iniciou-se com a proposta da criação da premiação nas Oficinas de Xadrez pela professora. Em seguida, as professoras de TE apresentaram o app onde realizou-se o desenho. Os alunos puderam trabalhar em duplas ou individualmente. Foi utilizado app Sketchbook para criar os desenhos e a votação foi realizada por leitor de QRcode. Os estudantes desenvolveram dois tipos de premiação, medalha de participação e troféu. Todos os desenhos foram votados. Eram 4 oficinas e de cada uma saiu um desenho para o troféu. Já a medalha de participação, ganhou o desenho que foi o mais votado pelos alunos das 4 oficinas. Em seguida, passou-se o que foi realizado pelos alunos para o software Inkscape para transformá-los em vetor e enviar para a cortadora a laser. Os materiais usados na cortadora foram placas de mdf e de acrílico. **Resultados:** Os objetivos do projeto foram alcançados, sendo produzidas 150 medalhas de participação e 4 troféus. **Conclusão:** Por meio do projeto multidisciplinar entre xadrez e TE, os alunos de 2º ao 5º ano que participaram das Oficinas de xadrez em 2019, foram os protagonistas do processo de criação da premiação, atuando de forma ativa, lúdica e sistematizada. Além disso, o projeto permitiu a ampliação de experiências e novos conhecimentos que podem favorecer o desenvolvimento da oralidade, da interação entre pares, da criatividade, de habilidades cognitivas, afetivas e sociais, contribuindo para a formação integral do aluno.

Palavras-chave: Xadrez; Tecnologia Educacional; Projeto Multidisciplinar.