

PROJETO DE XADREZ E RPG EM TEMPOS DE PANDEMIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Me. Luciano Gomes de Sousa

Professor na EMEF Professor Sidney Santucci, Barueri, SP.

RESUMO

Introdução: Mesmo com a pandemia, um projeto de xadrez e do RPG (Role Playing Game) obteve sucesso na Escola Municipal Professor Sidney Santucci, em Barueri, SP. **Objetivo:** Apresentar um projeto pedagógico de xadrez e RPG que mesmo com as restrições de distanciamento social impostas pela pandemia obteve excelentes resultados. **Metodologia:** O projeto desenvolveu-se inicialmente com aulas presenciais, porém, com pandemia do coronavírus, declarada pela Organização Mundial de Saúde (OMS) ao final de março, o projeto modificou-se e teve continuidade principalmente por encontros digitais pela plataforma Google Meet. No início, as aulas de xadrez eram dadas de modo presencial no contraturno dos alunos com a utilização de jogos e mural de xadrez em uma sala da escola; o RPG (jogo de interpretação de papéis inspirado em "wargames" e na literatura fantástica) foi utilizado junto às aulas de Língua Portuguesa como forma de estimular nos alunos a elaboração de textos narrativos fantásticos após eles "vivenciarem" aventuras imaginárias com o uso desse jogo com cartas e dados (poliedros). Quando o projeto passou a acontecer por meios digitais, os encontros ("lives") contavam sempre com a participação de mais de 40 alunos simultaneamente pela plataforma Google Meet; e, pela plataforma Google Sala de Aula, foram disponibilizados diversos materiais sobre xadrez e RPG (apostilas, livros, vídeos, dicas jogos digitais etc) a fim de ampliar o universo cultural dos alunos. **Resultados:** Com o uso do xadrez e do RPG, observou-se uma sensível melhoria no desempenho escolar dos alunos quanto à concentração, ao raciocínio lógico, à criatividade, ao trabalho em equipe, à autoestima, à interação, à solidariedade, à inclusão escolar etc, o que melhorou o rendimento deles em diferentes disciplinas. Foram postados vídeos do projeto no YouTube, que tiveram mais de 2.500 visualizações e uso em outras escolas. **Conclusão:** Conclui-se que o uso pedagógico de jogos como o xadrez e o RPG (Role Playing Game) contribui de modo significativo para o desenvolvimento pleno dos alunos.

Palavras-chave: Educação; Xadrez; RPG.