

**Alunos: Anthony Bernardo Oliveira, Vitor Guilherme da Costa Arêas, Pedro Henrique Tavares Firme Santos.**  
**Orientador: Julio Silva de Pontes. Coorientador: Luciana Siqueira Badaró.**  
**Escola: Unidade de Trabalho Diferenciado Altas Habilidades/Superdotação**  
**Cidade: Angra dos Reis**  
**Contato de e-mail: juliospontes@yahoo.com.br**



## INTRODUÇÃO

A prática do xadrez é considerada por vários educadores e pesquisadores como um importante recurso na qualidade da melhoria da educação, pois possibilita a concentração, visualização, melhoria do raciocínio, dentre outros benefícios; porém, sua prática em sala de aula é afetada pelo custo do material, regras excessivas do jogo e desinteresse por parte de alguns alunos e professores.

O Shaturanga pode ser jogado com ou sem dados, e o movimento de cada peça é similar aos das peças do xadrez. Como as regras do Shaturanga são mais simples, torna-o mais jogável e divertido.

Desta forma, pretendemos divulgar este jogo no contexto escolar como promoção posterior da divulgação do xadrez.

Nosso objetivo é:

- Incentivar o interesse pela prática do xadrez e a compreensão dos movimentos de suas peças;
- Contribuir com a popularização e divulgação do Shaturanga na escola e entre os alunos;
- Investigar a contribuição deste jogo no contexto escolar.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Buscaremos, em sala de aula, incentivar o Shaturanga em três etapas: Primeiro entre duplas, jogando com 1 dado; entre duplas jogadas com 2 dados; por fim, entre duplas jogadas sem dados.

O projeto seguiu as seguintes etapas:

- Em 2020 realizamos pesquisas referente as tema, a construção de tabuleiros, dos dados usado no jogo e das peças.
- Em agosto de 2021 quando iniciou o ensino híbrido nas escolas municipais em Angra dos Reis, conversamos com a direção e a equipe pedagógica da Escola Municipal Julio Cesar Laranjeiras, e aplicamos o projeto em uma turma de oitavo ano.
- Ao entrar na turma pedimos para preencher pelo celular uma pesquisa inicial por meio do formulário do Google, que não exigia identificação. Colocamos no quadro por meio de desenhos as disposições das peças do tabuleiro e o movimento permitido por cada peça.
- Realizamos a prática do Shaturanga com 1 dado numerado de 1 a 6 com os alunos, qual os alunos observava a numeração que saiu e olhava para o quadro para saber a peça que poderia mover e o movimento permitido.



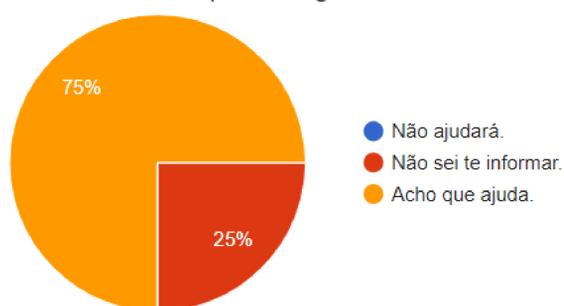
Figura: Shaturanga jogado com 1 dado

- No segundo encontro, realizamos a prática do Shaturanga com 2 dados com os alunos, na qual ao invés da numeração nas faces, o que se observava era a peça e o seu movimento permitido, justamente para agilizar o jogo e facilitar o entendimento dos movimentos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percebemos por meio do formulário Google aplicado no início da nossa pesquisa que nenhum alunos ouviram falar sobre o Shaturanga, e consideram que a prática deste jogo pode contribuir em sua aprendizagem em matemática

Você considera que aprender um jogo que envolve raciocínio lógico ajudará você na escola e na aprendizagem em matemática?



Percebemos neste primeiro momento, a dificuldade dos alunos em compreender a numeração dos dados com o movimento da peça. Todavia a compreensão do jogo foi facilmente entendida, e os alunos refletiam sobre a relação de quando melhor atacar ou defender já que os movimentos estão ligados a sorte com o lançamento do dado.

A regra original do jogo de não permitir a conversa entre os pares estava sendo constantemente ignorada, que um dos resultados gerados é a exclusão desta regra no contexto escolar.

Os alunos perceberam que em uma jogada tinha mais chance de ocorrer movimento de pelo menos um peão ou rei ou elefante pois haviam 4 possibilidades cada.

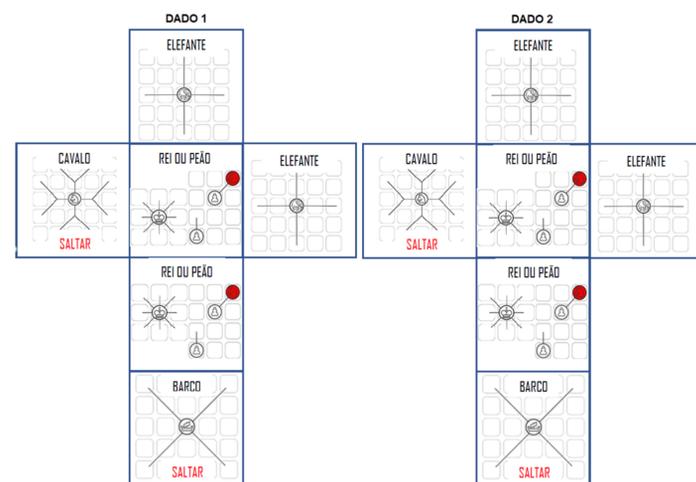


Figura: Planificação e a montagem dos dois dados do Shaturanga

Os alunos preferiram jogar com os dois dados pois justificaram que desta forma o jogo ficou mais competitivo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que a compreensão das peças e regras do jogo foi facilmente compreendido. Segunda a diretora da escola este jogo permitiu a interação e socialização entre os alunos.

Percebemos um desconforto em querer jogar de um aluno, já que não conhecia as regras, porém isso foi vencido pois o aluno percebeu que só podia jogar a peça que saiu do dado, além disso, era ajudado pela sua dupla.

O jogo chamou a atenção de outras turmas, porém para evitar aglomeração, e não atrapalhar com o horário da escola, optamos em ficar somente com a turma selecionada no início.

## AGRADECIMENTOS

Escola Municipal Julio Cesar Laranjeira por ter aceite a aplicação do projeto em sua unidade e a turma 8E por terem participado.

## REFERÊNCIAS

- CIÊNCIA 2.0. Jogo Shaturanga. Conhecimento em Rede. Disponível em: <[https://www.ciencia20.up.pt/index.php?option=com\\_content&view=article&Itemid=135&id=459](https://www.ciencia20.up.pt/index.php?option=com_content&view=article&Itemid=135&id=459)>. Acesso em 30 de abr. 2020.
- REVISTA ZUNAI. Chaturanga [Xadrez]. Publicado em 08 ago. 2019. Disponível em: <<https://revistazunai.com.br/chaturanga-xadrez/>>. Acesso em 30 de abr. 2020
- SANTOS, Carlos P. dos; NETO, João P.; SILVA, Jorge N. Índia – Shaturanga. Portugal: Edimpresa, 2008.
- SUPER INTERESSANTE. Como e onde surgiu o xadrez? Publicado em 31 dez 2000. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/como-e-onde-surgiu-o-xadrez/>>. Acesso em 30 de abr. 2020.