A IMPORTÂNCIA DO XADREZ PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES

EDER TEODORO DA SILVA

Resumo

O xadrez é mais que um simples jogo, não é apenas um passatempo. Sua prática proporciona ao estudante a possibilidade de pensar com clareza, desenvolvendo sua concentração, criatividade, raciocínio lógico, estratégia, respeito ao adversário, autonomia, conhecimento cultural, entre outros. O incentivo à prática do xadrez proporciona aos estudantes mudanças de comportamentos e uma melhora em todos os sentidos, fazendo com que o mesmo perceba a importância do estudo, conhecimento científico, cognitivo, social, para transformação do seu projeto de vida e sociedade.

Introdução

Neste século, a sociedade em seus setores sociais, econômicos e políticos, veem apresentando múltiplas demandas ao sistema educacional. A busca pelo ensino de qualidade, encontra-se em ampla discussão, com múltiplas aproximações que refletem ideologias, concepções e expectativas distintas. Uma forma de clarear um pouco mais esse tema é considerar os objetivos que se coloca à educação.

Uma escola de qualidade é aquela que estimula o desenvolvimento das capacidades cognitivas, sociais, afetivas e morais dos estudantes, contribui para a participação e a satisfação da comunidade educativa, promove o desenvolvimento profissional dos docentes e influi com sua oferta educativa em seu ambiente social.

Existem pesquisas que mostram que o xadrez costuma melhorar o desenvolvimento das crianças e adoslentes nas escolas. Além disso, a prática pode auxiliar na concentração, raciocínio lógico, capacidade de cálculo, estratégias, pensar muito bem antes de agir, considerar todas as possibilidades, estudar o seu adversário, respeito ao próximo, entre outros. Em uma partida, as vezes você precisa abrir mão de algumas peças, pensando em um objetivo maior a longo prazo e percebe que as perdas fazem parte. Dessa maneira, os estudantes vão percebendo que tudo que aprendem no xadrez, podem levar para sua vida e seus projetos futuros.

Resumo da história do xadrez

A hipótese mais aceita é a de que a história do xadrez tenha se iniciado na Índia, por volta do século VI. O jogo primitivo era chamado de "chaturanga", uma palavra que significava algo como "a disputa do exército". Por meio das viagens dos comerciantes indianos, este acabou se difundindo pela Pérsia e até mesmo pela China. Um dos primeiros registros da prática do xadrez, inclusive, foi o poema persa Karnamak-i-Artakhshatr-i-Papakan.

Após a conquista da Pérsia pelos árabes durante o século VII, ocorreu uma grande assimilação do jogo pelos islâmicos, os quais acabaram o valorizando grandemente e o difundindo pelo norte da África. E foi a partir daí que o xadrez chegou à Europa: por meio do contato cultural criado pelas Cruzadas e pela invasão muçulmana à Península Ibérica a partir do século VIII. Desta forma, no século X o jogo já havia se espalhado por toda a Europa, até mesmo em regiões mais distantes, como a Escandinávia e a Islândia.

E fora no velho continente que o xadrez sofreu grandes modificações:

ocorreu a inclusão da Dama e do Bispo, os peões passaram a andar duas casas na primeira rodada e estas começaram a ser pintadas em diferentes cores para facilitar a visualização das jogadas. É de se imaginar que o jogo passou a ser um dos passatempos preferidos dos reis e da aristocracia em geral.

A lenda do xadrez

A lenda do xadrez diz respeito a um rei indiano que foi presenteado com o jogo por um brâmane. Assim, como forma de agradecimento, o rei exige que o brâmane peça uma retribuição. Frente à exigência, portanto, ele pede que o rei lhe conceda grãos de trigo exponencialmente multiplicados para cada uma das 64 casas do tabuleiro.

Diante disso, o rei teria que dar ao brâmane 18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo. Entretanto, o rei percebeu que não seria capaz de cumprir a promessa de lhe dar essa quantia, e o brâmane perdoou sua dívida. Com isso, o rei foi presenteado com o jogo e também com a prudência de não prometer coisas que não pudesse cumprir.

Surgimento do xadrez na Secretaria Municipal de Educação de São Paulo

Em 1986, a Federação Internacional de Xadrez – FIDE e a UNESCO criaram a Comissão para o Xadrez em Escolas, com o objetivo de semear esta prática entre professores e estudantes como instrumento pedagógico-cultural. Esta medida propiciou o surgimento de vários projetos de Xadrez escolar em todo o país. Um dos primeiros projetos de Xadrez, anterior à Comissão da FIDE, surgiu em 1935, no município de Araraquara - SP.

Para isso, a Rede Municipal de Ensino contou com o apoio da Universidade de Brasília – UnB, da Federação Internacional de Xadrez – FIDE, da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO e o Instituto Paranaense de Desenvolvimento Educacional – FUNDEPAR, obtendo autorização para reproduzir "Cartilhas de Xadrez", até então utilizadas no Distrito Federal, recebendo a doação de 300 exemplares delas. Já a FUNDEPAR permitiu a cópia do guia "Xadrez: Primeiros Passos". O maior objetivo, ao implementar o Projeto de Xadrez na Rede Municipal de Ensino, foi colaborar para a preservação e o desenvolvimento dessa prática nas escolas do Município de São Paulo e, também, alimentar um intercâmbio constante com outros programas enxadrísticos, aproximando a atividade escolar da atuação comunitária.

É comprovado que o aspecto lúdico do Xadrez leva o estudante a criar um pensamento mais estruturado e a desenvolver sua criatividade, permitindo-lhe uma compreensão mais ampla do mundo. Contribui com o aprimoramento da paciência, da concentração, da memória, da interação social, sem falar no aumento da autoestima, propiciando ao aprendiz maiores probabilidades de sucesso, pois lhe oferece instrumentos essenciais - tática e estratégia.

Como afirma o neurologista e neurocirurgião mineiro Ítalo Venturelli, em sua palestra no Fórum Mundial de Educação de 2004, com o tema "Porque o Xadrez deve ser ensinado nas escolas", este jogo é benéfico não só para quem apresenta alguma deficiência de aprendizado, mas também "é um exercício mental que ajuda a prevenir doenças degenerativas do cérebro, como o mal de Alzheimer".

Assim, de 1998 a 2001, o programa alcançou o montante de 581 educadores disseminando o Xadrez, por meio de um viés pedagógico, em aproximadamente 200 escolas municipais de São Paulo.

Vale destacar que essas escolas já atuavam em campeonatos de Xadrez, não só dentro das instituições educacionais, mas também em eventos externos - Festivais Regionais de Xadrez, Reino Mágico do Xadrez e Festival Gigante de Xadrez, (dois eventos que eram promovidos pelo SESC Itaquera), Domingo no Clube, que era realizado no Clube de Xadrez São Paulo, um dos mais antigos

Clubes ainda em atividade no mundo, entre outros. Em 2000, criou-se o "Torneio

Municipal de Xadrez para Professores", com o objetivo de motivar também os professores para a prática do jogo.

O Programa cresceu tanto que, em 2003, numa parceria entre a Secretaria Municipal de Educação e a Secretaria Municipal de Esportes, seus organizadores produziram uma série de partidas simultâneas entre 20 estudantes e o ex-campeão mundial Anatoly Karpov, para marcar a inauguração do CEU Inácio Monteiro, na zona leste de São Paulo. A esta altura, cerca de 8 mil estudantes já estavam engajados em movimentos ligados a esse esporte.

O panorama tornou-se ainda mais favorável em 2006, quando uma Portaria regulamentou os "Jogos Estudantis de Xadrez Individual" - um dos mais tradicionais eventos de Xadrez Escolar do país, que é realizado desde 1995. Em 2007, foram instituídos os "Jogos Estudantis de Xadrez por Equipe". Ambos contemplam as fases Regionais e Fjnal Municipal, que acontecem anualmente. É uma grande festa do Xadrez nas escolas do Município de São Paulo e um momento muito esperado por professores e estudantes.

Finalmente, em 2009, houve a regulamentação do Programa "Xadrez Movimento Educativo" pela Secretaria Municipal de Educação, até então carente de uma normatização por meio de uma Portaria específica, no qual apresentava as diretrizes para a implantação do Programa nas escolas da Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

O Programa também teve o intento de multiplicar o número de professores de Xadrez nas escolas, os quais, por sua vez, formaram novos docentes, com o objetivo de atender uma maior quantidade de estudantes e garantir sua permanência por um tempo maior no interior das escolas.

Em 2010, foi instituído o Projeto "Professor Formador em Xadrez", que estendeu às 13 Diretorias Regionais de Educação formação docente, com o objetivo de atender à demanda sempre crescente pelos cursos de Xadrez. A administração deste curso coube ao Assessor e Mestre Internacional de Xadrez, Jefferson Pelikian.

Um ano depois, houve uma reestruturação dos cursos de Xadrez oferecidos na Rede Municipal de Ensino, passando a ser ofertadas três etapas na formação, com métodos pedagógicos diferentes para cada etapa de aprendizado. Assim, cumprimos o objetivo de formar mais docentes desse jogo de tabuleiro.

Após tantas novidades e mudanças, outro momento importante foi a realização do 1º Seminário de Xadrez Escolar, em 2011, que, entre outros convidados, contou com a participação do enxadrista, Garry Kasparov. Na época, o russo campeão mundial almejava inaugurar a Fundação Kasparov de Xadrez para a América do Sul, com sede em São Paulo. E Kasparov ficou muito impressionado ao encontrar tantos professores de Xadrez reunidos num único espaço.

Em 2014, o Programa obteve outro grande momento: a promoção do "Seminário Internacional de Xadrez Escolar", que contou com renomados palestrantes, como o International Grand Master – IGM, Miguel Illescas,

da Espanha; Woman International Master – WIM, Adriana Salazar, Colômbia; International Master – IM, Jefferson Pelikian, Brasil; contando também com a participação da Grand Master – GM, Susan Polgar.

Foi essencial a oportunidade de reunir educadores da Rede Municipal de Ensino de São Paulo a profissionais de outros países, em uma troca de experiências e conhecimentos sobre os vários elementos pedagógicos que envolvem o ensino desse jogo em todo o mundo.

Em 2016, é instituído o "Programa Jogos de Tabuleiro" da Rede Municipal de Ensino. A partir de então, os jogos de tabuleiro considerados mais relevantes – o jogo Mancala Awelé, o Jogo da Onça e o Jogo de Go - foram integrados ao então Programa de Xadrez. São destinados aos estudantes das escolas da Prefeitura de São Paulo, matriculados nas EMEIs, EMEFs, EMEFMs, CIEJAs e nos Centros Educacionais Unificados – CEUs.

Desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e moral através do xadrez

Inicialmente é de fundamental importância que os professores e professoras transmitam aos seus estudantes os objetivos de trabalhar com o jogo de xadrez no ambiente escolar. A prática do xadrez desenvolve habilidades tendo como destaque: memória, concentração, planejamento, tomadas de decisões, entre outras.

É importante ressaltar, que à pratica deve ser iniciada de maneira lúdica, pois o jogo é complexo e devemos ficar atentos para que as crianças e adolescentes não se frustrem. Podendo ser desenvolvido no ciclo de alfabetização, ciclo interdisciplinar e no ciclo autoral, partindo sempre do mais simples para o complexo e também respeitando os conhecimentos prévios dos estudantes e suas evoluções perante o jogo.

Ao contrário do que algumas pessoas pensam, que o xadrez deve ser trabalhado apenas pelos professores e professoras de Educação Física e Matemática, pois é um jogo de tabuleiro que envolve apenas cálculo, se engana.

O xadrez é considerado como um excelente suporte pedagógico visto que se relaciona com diversas disciplinas, tais como: Matemática; Artes; História; Geografia, além da Ética, etc.

Na Matemática explora-se inicialmente o tabuleiro e a movimentação das peças associadas com a Geometria e suas dimensões.

Nas Artes, exploram-se as formas das peças através do uso da argila, pintura, técnicas com materiais recicláveis.

Na História, pode ser trabalhada a questão da origem do xadrez, a cultura dos seus povos e a relação entre aspectos sociais e políticos.

Na Geografia, pode ser abordada a localização onde o jogo de xadrez era praticado. E finalizando, quando se faz referência à Ética, seria quanto à importância das regras e o respeito que deve existir para com o parceiro de jogo.

A proposta pedagógica de inserir o jogo de xadrez no processo de ensinoaprendizagem visa preparar o estudante para que seja capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido, e em busca de formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica.

Mover as peças no jogo de tabuleiro pode aumentar o quociente de inteligência de uma pessoa. Um estudo feito com 4 mil estudantes venezuelanos mostrou aumentos significativos nas pontuações de QI de meninos e meninas após quatro meses de prática de xadrez.

O cérebro funciona como um músculo, que precisa de exercício para ser saudável. Um estudo recente publicado no The New England Journal of Medicine mostrou que pessoas que se envolvem em atividades de alongamento do cérebro, como xadrez, têm menor probabilidade de desenvolver demência do que seus colegas que não praticam jogos de tabuleiro.

Pesquisadores alemães mostraram aos especialistas e novatos em xadrez formas geométricas simples e posições de xadrez e mediram as reações dos sujeitos ao identificá-los. Eles esperavam encontrar os cérebros esquerdos dos especialistas sendo muito mais ativos, mas não esperavam que o hemisfério direito do cérebro também o fizesse. Seus tempos de reação às formas simples eram os mesmos, mas os especialistas usavam os dois lados de seus cérebros para responder mais rapidamente às perguntas sobre a posição do xadrez.

Como o hemisfério direito do cérebro é responsável pela criatividade, não é de surpreender que ativá-lo ajude a desenvolver seu lado criativo. Especificamente, o xadrez aumenta muito a originalidade. Um estudo de quatro anos fez com que alunos jogassem xadrez, usassem computadores ou fizessem outras atividades uma vez por semana durante 32 semanas para ver qual atividade promoveria o maior crescimento no pensamento criativo. O grupo de xadrez obteve maior pontuação em todas as medidas de criatividade, sendo a originalidade sua maior área de ganho.

Estudos mostram que estudantes que

jogam xadrez regularmente aumentam suas notas em todas as matérias. A melhora da memória é apontada como o motivo do aperfeiçoamento escolar, além de incentivar habilidades organizacionais.

Uma partida de xadrez é como um grande quebra-cabeça que precisa ser resolvido na hora, porque seu oponente está constantemente mudando os parâmetros. Quase 450 alunos da quinta série foram divididos em três grupos em um estudo de 1992 em New Brunswick. O grupo A foi o grupo de controle e passou pelo currículo tradicional de matemática. O grupo B completou a matemática com instruções de xadrez após a primeira série, e o grupo C começou o xadrez na primeira série. Em um teste padronizado, as notas do grupo C subiram de 62% para 81,2% e ultrapassaram o grupo A em 21,46%.

Um estudo realizado em 1991 avaliou o desempenho de leitura de 53 alunos do ensino fundamental que participaram de um programa de xadrez e avaliou-os em comparação com os estudantes que não jogavam xadrez. Os resultados mostram que o jogo aumentou o desempenho na leitura.

Desviar o olhar ou pensar em outra coisa, mesmo que por um momento, pode resultar na perda de uma partida, já que um oponente não é obrigado a lhe dizer como ele se moveu se você não prestou atenção. Diversos estudos realizados nos Estados Unidos, na Rússia e na China provaram que a capacidade de concentração dos jovens é aguçada com a prática do xadrez.

Os dendritos são os "galhos" em forma de árvore que conduzem sinais de outras células neurais para os neurônios aos quais estão ligados. São como antenas captando sinais de outras células cerebrais. Quanto mais antenas você tiver e quanto maiores elas forem, mais sinais você receberá. Aprender uma nova habilidade como jogar xadrez faz com que os dendritos cresçam.

Uma das últimas partes do cérebro a se desenvolver é o córtex pré-frontal, a área responsável pelo planejamento, julgamento e autocontrole. As crianças e adolescentes são cientificamente imaturos até que essa parte se desenvolva. Jogos de estratégia como o xadrez podem promover o desenvolvimento do córtex préfrontal e ajudá-los a tomar melhores decisões em todas as áreas da vida.

Considerações finais

O xadrez é uma ferramenta pedagógica especialmente efetiva. Pode desafiar igualmente as mentes de meninas e meninos, talentosos e medianos, atléticos e não-atléticos, ricos e pobres, brancos e negros, fazendo com que realmente aconteça à inclusão e o respeito à diversidade..

Além disso, o fato de o xadrez ser um modo divertido para ensinar as crianças a pensar e resolver uma ordem sempre variável e diversa de problemas difíceis. Com milhões de possibilidades em toda partida, os estudantes têm de enfrentar posições e problemas novos continuamente. Eles não podem resolvê-los usando uma fórmula simples ou confiando em respostas memorizadas. Em vez disso, têm de analisar e calcular, confiando em princípios gerais e padrões, mas, ao mesmo tempo, com uma dose de criatividade e originalidade – uma habilidade que crescentemente reflete o que os estudantes têm de confrontar em sua lição escolar cotidiana

Por fim e não menos importante, promove a melhoria da qualidade de ensino e da aprendizagem, contribuindo para a formação do estudante atuante e autônomo, ciente de seu papel social enquanto cidadão participativo da vida escolar e em sociedade na conquista de uma melhor qualidade de vida. Trazendo aos envolvidos um caminho de ricas e novas experiências de aprendizagem através do jogo de Xadrez, valorizando o potencial individual e concentração, raciocínio, estratégias de ação além da história e cultura de diferentes povos, auxiliando no trabalho pedagógico, o de formação integral dos estudantes.

Conclui-se, portanto, a relevância de projetos que visem aperfeiçoar e desenvolver práticas que promovam melhorias nas condições de aprendizagem e motivem o ensino em suas mais variadas formas.

Referências

https://www.tabuleirodexadrez.com.br/xadrez-escolar-um-instrumentomultidisciplinar-numa-escola-de-qualidade.html

Livro: Xadrez Coleção Jogos de tabuleiro, Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

https://www.todoestudo.com.br/educacao-fisica/historia-do-xadrez https://www.historiadetudo.com/historia-do-xadrez

https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao/o-jogo-xadrez-no-processoensino-aprendizagem.htm

https://gq.globo.com/Paternidade/noticia/2019/03/10-razoes-que-provam-jogar-xadrez-aumenta-inteligencia-dos-seus-filhos.html