infantil /Programa Pós- Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA. – 2008.170 f.
CORREIA, Marcos Miranda. Trabalhando com jogos cooperativos: Em busca de novos paradigmas na Educação Física. Campinas, SP: Papirus, 2006.
FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.
FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1996.
FROEBEL, Friedrich W. A. A educação do homem. Trad. Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.
KISHIMOTO, O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm. Acesso em: 16 de agosto de 2020.
MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para educação infantil. Conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, Vozes, 2008.
MARCELINO, Nelson Carvalho. “Estudos do lazer: uma introdução”. Campinas.
São Paulo: Autores Associados, 1996.
MOREIRA, Marco Antônio e MASINI, Elcie Salzano. Aprendizagem Significativa – A Teoria de David Ausubel. São Paulo, Centauro, 2001.
MOYLES, Janet R.A excelência do brincar: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Porto Alegre: Artmed, 2006.
PIAGET, Jean e BARBEL, Inhelder. A Psicologia da criança. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

PRATICA DO JOGO DE XADREZ E SEUS BENEFICIOS PARA O APRENDIZADO

JEFERSON RODRIGUES LOPES

RESUMO

Nesse trabalho será abordado o jogo de xadrez, que desenvolve habilidades fantásticas e por isso, pode ser uma ferramenta muito valiosa para contribuir com o desenvolvimento de estudantes dentro e fora da escola. Esse jogo tão antigo que passou por algumas mudanças até chegar ao formato atual, traz a necessidade de lidar com situações problemas, tomada de decisões, concentração, consequências a cada lance, entre outros. Situações que frequentemente nos deparamos no dia-a-dia em que temos que por em pratica algumas dessas habilidades, seja na escola ou fora dela. Quero mostrar com o presente trabalho que a pessoa que joga xadrez estará melhor preparada para lidar com essas situações, do que uma pessoa que não joga, e também mostrar que os estudantes que praticam o jogo de xadrez tem uma vantagem sobre os que não praticam, e creditar esse melhor desempenho ao trabalho que pode ser desenvolvido pelos professores das mais diversas disciplinas usando o xadrez, que pode ser trabalhado de foram transversal, contraturno ou até mesmo inserido nas respectivas disciplinas. Enfim, trazer essa discussão a tona e buscar maneiras de cativar os alunos procurando tirar o melhor de cada um, e para isso, estar sempre explorando alternativas viáveis para alcançar esses objetivos, e o jogo de xadrez nessa perspectiva pode ser um valioso auxilio.
PALAVRAS-CHAVE: Jogo; Xadrez; Educação; Habilidades.

• 1 Pós Graduado em Práticas Educativas: pela FACITE- Faculdade de Ciências e Tecnologia Paulistana.
• Graduado em Licenciatura plena em Educação Física: Pela UNIBAN- Universidade Bandeirante de São Paulo.

INTRODUÇÃO

Muito se fala em estudos, reuniões pedagógicas, entre pais e professores sobre as dificuldades no ensino aprendizagem, a falta de concentração que pode ser causada por inúmeros motivos, e a exigência da mesma que o jogo de xadrez exige a quem o pratica, pode ser uma boa ferramenta a ser utilizada para melhorar o nível de concentração, e também outras habilidades que crianças e adolescentes podem desenvolver com a pratica do jogo de xadrez.
De acordo com SANTOS (1995):

“é possível dizer que a Educação Pública no Brasil é foco de muita atenção nos últimos anos, devido ao seu constante desenvolvimento e aplicação de práticas diferenciadas para sanar os problemas detectados no dia-a-dia das escolas.”

O xadrez é um jogo de origem indiana que foi criado por volta do século IV com nome shaturanga, que significa os quatro elementos de um exercito.

O jogo passou por alguns países como China, antiga Pérsia, norte da África , Portugal e Espanha, e foi na Europa que o jogo foi modificado chegando nos moldes que temos atualmente.
Conforme (KING, 2009), “Percorrendo muitas rotas o xadrez adentra em terras europeias por mãos de invasores mouros, islâmicos e vikings e em pleno século XI o jogo torna-se bastante conhecido”.
E também (CASTRO, 1994), “Em torno de 1475 mudanças significativas ocorrem no jogo de tabuleiro onde passa a ser conhecido como xadrez europeu, neste jogo se destacaram jogadores espanhóis e italianos”.
O jogo é composto por um tabuleiro de 64 casa e peças que representam o exército, igreja e realeza, são elas: dezesseis peões, quatro torres, quatro cavalos, quatro bispos, duas damas e dois reis que são divididos em peças claras e escuras, com cada uma delas realizando movimentos diferentes, umas com mais alcance outras um pouco mais limitadas, proporcionando aos praticantes um número ilimitado de possibilidades, estimulando a imaginação e a criatividade de seus praticantes.
Nesse artigo vamos investigar benefícios que o jogo de xadrez pode trazer através das inúmeras habilidades adquiridas com a prática, e que se trabalhadas de forma conjunta com as disciplinas regulares pode ser de grande auxilio para crianças e adolescentes durante o processo de ensino aprendizagem no ensino fundamental.

(REZENDE 2002)

“O ensino e a prática do Xadrez sejam incluídos como conteúdo escolar, e defendem que a prática enxadrística quando utilizada como instrumento pedagógico, pode trazer benefícios socioeducativos, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, a autoconfiança e a organização metódica e estratégica do estudo”.

Por isso vamos tratar esse assunto apresentando benefícios que o jogo de xadrez pode trazer ao processo de ensino aprendizagem relacionando-as com as principais características desenvolvidas pelo jogo.
Nesse sentido apresentar o jogo de xadrez, suas principais característica e analisar sua aplicabilidade no ambiente escolar e os resultados esperados.
Para isso usamos como metodologia, a revisão bibliográfica a fim de buscar em artigos e livros relacionados ao tema xadrez, embasamento para o presente trabalho, e assim poder afirmar de maneira qualitativa que o jogo de xadrez pode ser uma ferramenta facilitadora que pode auxiliar o ensino aprendizagem.
Gil (2008) define “a pesquisa bibliográfica como uma produção baseada em material já elaborado”.
Então vamos expor as habilidades que o jogo de xadrez desenvolve em seus praticantes, relacionando essas habilidades adquiridas com as exigências do contexto escolar e concluir com os benefícios que a modalidade pode trazer ao estudante.
E com resultados que mostram que alunos que praticam o jogo de xadrez tem desempenho escolar superior aos alunos que não possuem essa vivência.

DESENVOLVIMENTO

1 HABILIDADES QUE O JOGO DE XADREZ DESENVOLVE

O xadrez é um jogo que não depende da sorte, e sim das habilidades do jogador, habilidades essas que são desenvolvidas através de estudos, dedicação e pratica.
Mas afinal que habilidades são essas? O jogo de xadrez desenvolve:

- Concentração
- Memória
- Planejamento
- tomada de decisões
- raciocínio lógico
- capacidade de avaliar situações
- capacidade de avaliar consequências e recompensas de suas ações.

Durante uma partida essas habilidades são colocadas a prova constantemente, a cada lance o contexto se modifica e o praticante deve se concentrar e analisar constantemente o tabuleiro, afim de buscar os melhores lances de cada posição, e em sua memória buscar situações similares pelas quais já passou em suas partidas e em partidas modelos de jogadores que usa como referência, localizar ameaças, procurar lances possíveis de seu adversário e decidir qual o melhor lance e quais serão as consequências de sua ação, então a cada jogada o praticante de xadrez está com sua mente em constante trabalho, ativando assim suas funções cognitivas.
Pensando nesse contexto Silva (2004) “o enxadrista não é capaz de calcular todas as variações e deverá conceituar as posições da partida antes de fazer suas escolhas”
E também Filguth (2007) “a concentração traz recompensas ao jogador, ou pode puni-lo imediatamente na ausência desta”.

1.1 HABILIDADES DESENVOLVIDAS COM A PRATICA DO XADREZ E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O COTIDIANO

Trazendo essas habilidades desenvolvidas com a prática do jogo de xadrez para vida em um mundo cada vez mais exigente, seja no ensino regular, técnico, superior e no mundo do trabalho, todas elas são desejáveis e de extrema importância para o ser humano em seu cotidiano, onde constantemente nos deparamos com situações onde temos que nos concentrar, tomar decisões, avaliar nossas ações pensando nas consequências e se planejar para o futuro, o jogo cumpre também essa exigência, que em muitos momentos da vida de uma pessoa serão utilizadas seja durante os estudos ou no trabalho.
Características desenvolvidas durante a prática do xadrez podem também refletir em comportamentos cotidianos de forma positiva, situações de pressão e estresse, a pessoa que pratica xadrez tende a ser mais criativa, calmo e concentrado, avaliando as situações com uma ótica diferenciada favorecendo uma tomada de decisão coerente e racional.
O ex-campeão mundial Garry Kasparov (2011) relata que “a prática do esporte dá ao praticante, a capacidade analisar determinadas situações sob várias óticas”.

1.2 BENEFÍCIOS EDUCACIONAIS PROPORCIONADOS PELO JOGO DE XADREZ

E a escola espaço privilegiado para formação, pode se aproveitar dessa ferramenta para trabalhar a criticidade de seus estudantes cumprindo assim o principal objetivo de uma instituição de ensino, que é formar um cidadão critico capaz de receber, analisar informações, assimilar, pesquisar e fazer o melhor uso destas, o que nem sempre acontece, pois vivemos em uma época onde a desinformação esta em seu auge, mensagens sobre acontecimentos, pessoas entre outros, são passados sem critério algum em diversas mídias a uma velocidade assustadora, pondo em risco reputação de pessoas, prejuízos financeiros, exposição de dados pessoais e até histerias coletivas, por isso faz-se necessário o uso critico das informações, e o xadrez em junto com a escola podem trabalhar para transformar essa realidade.
Para Filguth et al. (2007) aponta que “a prática do jogo, fornece ao indivíduo melhores condições na tomada de decisões, contribuindo diretamente para uma melhor performance do sujeito no dia a dia e em suas relações com o outro”.

2 EXIGÊNCIAS DO JOGO DE XADREZ

O jogo de xadrez requer uma certa dedicação de seus praticantes, ele é dividido em três fases.
Fase de abertura que acontece do primeiro lance até o décimo segundo lance em média, onde o jogador deve realizar três tarefas: tomar ou atacar o centro do tabuleiro, desenvolver suas peças rapidamente, isso é, colocar suas peças em uma situação em que estejam o mais ativas possível, e por ultimo por o rei em segurança executando uma jogada especial chamada roque.
Para isso existe um numero enorme de aberturas (peças brancas) e defesas (peças negras) cada uma delas com sua teoria, quando um jogador decide que vai jogar determinada abertura ou defesa, se faz necessário amplo estudo e analise de partidas jogadas por especialistas naquela posição para começar a por em prática.
No meio jogo onde o jogador deve a cada lance buscar vantagens, ganho de espaço e aplicar golpes táticos afim de obter vantagens tanto posicional quanto material,
faz-se necessário um nível muito grande de atenção e interpretação de cada lance de seu oponente para poder lutar contra suas ideias, uma desatenção pode por em risco a partida.
E nos finais o jogador deve conhecer desde os básicos de peões até os mais complexos, pois o conhecimento ou não destes, pode decidir se uma partida acabará em vitória, derrota ou empate.
Mais uma vez o estudo se mostra essencial, pois em um final a peça que estiver no tabuleiro norteará sua técnica e estratégia empregada para um resultado favorável.
Com uma variedade enorme de aberturas, golpes táticos e variadas situação de finais, o estudo é a melhor maneira para reconhecer padrões que se repetem, estando assim preparado para o máximo possível de situações e encontrando a melhor forma para lidar com problemas impostos pelos adversários.
Para Vygotsky (2001) entende que “através do jogo, o indivíduo aprende a agir, a raciocinar, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”.

2.1 EXIGÊNCIAS DA ESCOLA

Transferindo essa situação para a escola onde as exigências são similares e necessárias para o êxito escolar, o desafio está no fato de que nem sempre existe essa dedicação quando o assunto é a escola, por inúmeros motivos, a tarefa de cativar os alunos se mostra muito complexa, exigindo do docente enorme criatividade, e os resultados nem sempre são os esperados, nem todos os alunos são alcançados pelos esforços desses profissionais, pensando nisso o jogo de xadrez pode ajudar na criação de hábitos que potencializem seu desempenho em

sala de aula.
O xadrez possibilita exercitar a mente humana servindo de auxílio pedagógico no que se refere ao desenvolvimento cognitivo, bem como o aperfeiçoamento de alguns elementos pertencentes à cognição, o que faz do xadrez uma importante ferramenta a ser empregada pelos professores na escola, inclusive os de Educação Física escolar (KLEIN, 2003; FILGUTH, 2007; SPIES; CITTON, 2011; ANDRADE;
OLIVEIRA, 2014; FONSECA; FERREIRA, 2015).

E também Rizzo (1996) corrobora asseverando que" os jogos são valiosos recursos para estimular o desenvolvimento integral do educando, visto que desenvolvem aspectos como atenção, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras de acordo com o jogo utilizado".

2.2 SEMELHANÇAS ENTRE AS EXIGÊNCIAS DO JOGO DE XADREZ E AS EXIGÊNCIAS DA ESCOLA

"O xadrez pedagógico geralmente se desenvolve através de projetos educacionais que além da prática do xadrez, possam intermediar o diálogo entre saberes (matemática, física, português, inglês, história, geografia, artes, química, educação física, etc) da educação. O xadrez pedagógico pode ser introduzido nas disciplinas de todos os níveis de educação (ed. Infantil, ed. fundamental, ensino médio e superior) através de "tema transversal" em consonância com os conteúdos programáticos previstos nas disciplinas. O xadrez pedagógico possibilita também aos indivíduos que o praticam a discussão de valores morais, sociais, cognitivos e posturas individuais e coletivas. (NETTO, 2011)".

Pensando nisso podemos crer que inegavelmente as exigências do jogo se assemelham com as exigências escolares, e que o sucesso no xadrez trará consigo o sucesso no cotidiano escolar, melhorando assim a autoestima do discente através de sua maior compreensão de contextos, sua maior criticidade, dedicação e concentração, e esse aluno poderá encarar com uma ótica diferenciada os desafios que encontrará em seu cotidiano na escola e fora dela, pode também representar mais uma forma de estimular interações entre indivíduos da mesma faixa etária, de sexo oposto e também de faixas etárias diferentes onde o aprendizado acontece através da troca do aluno mais velho ou experiente para os mais novos.
"distância entre o nível de desenvolvimento real, que se pode determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes". (VYGOTSKY, 2007, p.
97)".

Em frente ao tabuleiro de xadrez dois ou mais indivíduos tem possibilidades infinitas de discussões sobre fases do jogo, melhores estratégias, erros e acertos, analises de partidas, exercícios e quebra-cabeças entre outros.
Comparando esse tipo de interação proporcionada pelo jogo, podemos dizer com certeza que professores usam de estratégias iguais ou similares em sala de aula procurando desenvolver em atividades essas interações no contexto de suas respectivas disciplinas, incentivando seus alunos a expor suas opiniões sobre temas relevantes, discutir e procurar melhores formas de desenvolver a atividade proposta, percebe-se que são maneiras e semelhantes de trabalhar a interação entre indivíduos, e estimular o estudo, a exposição de pontos de vista, a discussão e melhor forma para a execução da tarefa, proporcionando momentos impares onde o aprendizado se dá através de interações desses alunos, e proporcionar esses momentos tanto em sala de aula quanto no jogo de xadrez pode trazer grande desenvolvimento.

3 ALUNOS QUE PRATICAM O JOGO DE XADREZ TENDEM A TER MELHOR RENDIMENTO ESCOLAR.

Pensando nas informações descritas acima e verificando pesquisas quantitativas realizadas no estado de Pernambuco, município de recife por Adeilde Francisca de Santana – Doutoranda em Ciências da Educação da Universidade Autônoma de

Assunção e João Henrique de Freitas Ferreira – Doutorando em Ciências da Educação da Universidade Autônoma de assunção com 40 adolescentes onde 20 jogavam xadrez e 20 que não jogavam, de turmas do 1° e 3° anos do ensino médio, que avaliou em muito bom a muito ruim o desempenho desses alunos nas matérias de português e matemática, e os resultados foram os seguintes:

Alunos do 1° ano que jogam xadrez

Meninos 6 alunos 5 tiveram boa avaliação 1 teve uma avaliação ruim
Meninas 4 alunas 4 tiveram boa avalia-

ção Nenhuma teve uma avaliação ruim

Alunos do 1° ano que não jogam xadrez

Meninos 6 alunos 2 tiveram boa avaliação 4 tiveram uma avaliação ruim
Meninas 4 alunas 2 tiveram boa avaliação 2 tiveram uma avaliação ruim

Alunos do 3° ano que jogam xadrez

Meninos 6 alunos 5 tiveram boa avaliação 1 teve uma avaliação ruim
Meninas 4 alunas 4 tiveram boa avaliação Nenhuma teve uma avaliação ruim

Alunos do 3° ano que não jogam xadrez

Meninos 6 alunos 1 teve boa avaliação 5 tiveram uma avaliação ruim
Meninas 4 alunas 1 teve boa avaliação 3 tiveram uma avaliação ruim

E o resultado mostra um desempenho muito acima para os alunos que jogam xadrez, com essas informações temos mais uma evidencia de que o jogo de xadrez pode ser uma ferramenta importante para o melhor desempenho dos discentes.

Araújo (2007),defende “a prática do jogo para auxiliar no desenvolvimento”.

“Uma situação na qual o aluno tem a oportunidade de descobrir uma atividade em que pode se destacar, e paralelamente progredir em outras disciplinas acadêmicas” (ARAÚJO, 2007, p.7).

3.1 APLICABILIDADE DO XADREZ NA ESCOLA

Com o exemplo citado acima mostra a viabilidade de inserir o jogo de xadrez no contexto escolar, que pode ser usado em algum momento do planejamento de professores de diversas matérias seja em aula nas respectivas disciplinas ou em projetos no contraturno.
Hoje na secretaria de educação de São Paulo (SME-SP) o xadrez já é uma realidade, através do programa jogos de tabuleiro, que além do xadrez incentiva outras três modalidades (jogo de go, jogo da onça e o jogo de mancala awelé Awelé) com uma adesão muito grande, muitas escolas tem em seu Projeto Politico Pedagógico (PPP) o jogo de xadrez em forma de projetos, em sua maioria nos horários de contraturno, executados por professores de inúmeras disciplinas devidamente formados pelos cursos específicos fornecidos pelas Diretorias Regionais de Ensino (DREs). E seu sucesso é demonstrado nos torneios regionais, eventos grandiosos que contam com a participação de alunos do 1° aos 9° ano devidamente divididos em categorias, se enfrentam com objetivo de conquistar além das medalhas e troféus, uma vaga para o torneio municipal como representantes de suas respectivas regiões e DREs.
Segundo a SME-SP o incentivo ao ensino e a prática dos “Jogos de Tabuleiro”, representam um caminho de ricas experiências de aprendizagens para o estudante;
“Se quisermos que os alunos recordem melhor ou exercitem mais o pensamento, devemos fazer com que as atividades sejam emocionalmente estimuladas, A experiência e a pesquisa têm mostrado que um fato impregnado de emoção é recordado mais sólido, firme e prolongado que um feito indiferente. Cada vez que comunicarem algo ao aluno tente afetar seu sentimento. A emoção não é uma ferramenta menos importante que o pensamento” (VYGOTSKY, 1993, p. 121)

CONCLUSÃO

Após o desenvolvimento deste trabalho é possível concluir que o jogo de xadrez é uma modalidade eclética que não discrimina sexo, idade, classe social, raça e religião mostrando ser perfeitamente aplicável ao contexto escolar, trazendo grandes possibilidades de interações e desenvolvimento de muitas habilidades, que auxiliará o discente na superação dos desafios que enfrentará durante sua vida na escola e fora dela, e também a inegável relação do bom desempenho dos estudos com a prática do jogo, mostrando que essa ferramenta deve ser vista e analisada com mais afinco, pois abre ainda mais o leque de possibilidades que a escola pode desfrutar nessa tarefa de formar cidadãos críticos, capazes, realizados como pessoas, e em um futuro próximo como profissionais.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, A.A. O xadrez como atividade lúdica na escola: uma das possibilidades de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino-aprendizagem.
CASTRO, C. Uma história cultural do xadrez. Cadernos de Teoria da Comunicação, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 1-11, 1994.
FILGUTH, Rubens. A importância do xadrez. Artmed Editora, 2009. Acesso em: 08/10/2019. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&l-