Acesso em: 12 Abr. 2021. Epub July 29,

2019. https://doi.org/10.1590/0104-4060.67031.

TEODORO, João Vitor (Org). Vivências na docência: do ensino básico ao superior. Campo Grande: Editora Inovar, 2020. 449p.

VILELA, Naiara Sousa; KATO, Marly Nunes de Castro; MELO, Geovana Ferreira. Planejamento na educação superior: uma reflexão da prática docente universitária. Didática e Prática de Ensino na relação com a Escola. EdUECE – Livro 1. 2014. Disponível em <http://www.uece.br/endipe2014/ebooks/livro1/405-

%20PLANEJAMENTO%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20SUPERIOR%20 UMA%20REFLEX%C3%83O%20DA%20PR%C3%81TICA%20DOCENTE%20UNIV

ERSIT%C3%81RIA.pdf>. Acesso em: 3 Abr. 2021.

O XADREZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

DENIS ALBERTO LEMOS ANDRADE

RESUMO

Fundamentação teórica para sabermos se o xadrez consegue desenvolver as capacidades e habilidades dos alunos no ensino fundamental, de forma a trazer benefícios para a aprendizagem. Aprofundamos o estudo no conceito de jogos com Huizinga (1980); e Piaget (1975). Na explanação sobre a origem do xadrez usei Carvalho (1982); e o grande mestre cubano Capablanca Y Graupera (1935). Na discussão dos benefícios do xadrez, me baseei em Gardner (1994). Sabemos que o xadrez têm muitos benefícios advindos de sua prática, busco com o teor do trabalho comprovar a melhora da aprendizagem global dos alunos e o desenvolvimento da autonomia, tão importante na educação contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Xadrez; Benefícios; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Temos em mão um trabalho de suma importância, que é desenvolver ao máximo um processo de ensino – aprendizagem que se aproxime mais da realidade de nossos alunos, e por conseguinte, a pesquisa de novas estratégias de ensino precisam ser levadas sempre em consideração, como já escutei uma vez, “ ser professor é agir no momento de incerteza”.

Não podemos deixar de fora no ensino de nossos alunos na infância, a grande importância do brincar e o jogar, características do lúdico. Um dos grandes desafios que encontramos no processo de ensino aprendizagem de nossos alunos, de acordo com (Macedo, 2005, p.14) “ é articular de modo independente duas tarefas muito difíceis: integrar as crianças na sociedade adulta (aprender conceitos, informações,

regras e atitudes valorizadas em uma dada cultura ou grupo social etc.) e, ao mesmo tempo, favorecer o desenvolvimento de sua autonomia”.

De fato, nessa hora, precisamos avaliar qual forma teremos mais sucesso na aprendizagem dos alunos. Trago a proposta

do xadrez como uma alternativa para desenvolver o raciocínio lógico dos alunos, pensarem um passo a frente nas suas tomadas de decisões, e também nas consequências de suas decisões. O xadrez desperta a construção de uma estratégia, respeitando as regras, as normas da vida, prestando atenção na atividade que está sendo realizada, sem dispersar ou mudar de pensamento.

Temos a dificuldade dos alunos de construírem uma sequência lógica de pensamentos, pois, quando perguntamos o que querem ser quando crescer, as vezes, nas suas respostas os alunos não têm na cabeça uma ideia clara de como chegar no seu objetivo, do que precisa ser feito, e qual caminho trilhar. São alunos muito dependentes ainda do professor para chegar a um destino.

Com todos esses problemas na aprendizagem dos alunos, vamos usar como ferramenta pedagógica o xadrez na escola, para vermos, se conseguimos diminuir problemas atuais no desempenho dos alunos, aprimorando mais a autonomia do aluno na sua aprendizagem.

Vamos discutir a seguir, o conceito dos jogos e sua importância no ensino.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Os jogos são um fenômeno da educação física, caracterizado pelas suas peculiaridades, com base em Huizinga (1980) , vemos que o jogo tem a participação voluntária, com regras combinadas e obrigatórias, acompanhados de uma tensão e alegria na sua prática.

O jogo prepara o jovem para as tarefas que a vida lhe incumbirá, através do respeito às regras e a encenação da realidade, o faz de conta, através da imitação da vida adulta. Concordamos com Freire e Scaglia (2003), destacando a importância do lúdico em tudo que a criança faz pela livre e espontânea vontade de jogar, aonde o jogo é uma metáfora da vida, simulando ludicamente a realidade, se manifestando quando as crianças brincam.

Simplificando a classificação dos jogos, feita por Piaget (1975), os jogos se classificam em jogo de exercício, no qual não modifica nenhuma estrutura de pensamento, é baseado apenas na repetição. O jogo simbólico, no qual usa a imaginação como motriz de seu pensamento. E por conseguinte o jogo de regras, que aparece na idade de 7 a 11 anos, que, diferentemente dos dois anteriores, desenvolve-se pela vida inteira, como o xadrez por exemplo.

Na infância, o jogo tem um papel de grande importância, pois, as crianças aprendem quem são, familiarizam com regras propostas e combinadas, fazendo parte da cultura da sociedade.

Piaget também ressalta a importância do jogo nessa fase para a formação do adulto, afirmando “ o jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo pensamento e raciocínio posterior”.

Para ratificar tal importância, Danoff, Breintbart e Barr (1977) afirmam “ elas (as crianças) começam a raciocinar, a desenvolver pensamento lógico, a expandir seus vocabulários e a descobrir relações matemáticas e fatos científicos”. Dessa forma, o xadrez se torna uma excelente ferramenta para atingirmos sucesso na obtenção dos objetivos citados pelos autores acima.

TIPOS DE JOGO

Agora que vimos o conceito do jogo, vamos atentar para suas categorias, o jogo desportivo ou não desportivo. O jogo desportivo é usado para fins competitivos, visam vencer não só o adversário, como também superar dificuldade e ser recompensado. De acordo com Barbanti (1994, p.9), que define o esporte como" atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico ou uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos".

Para compactuar a deixar bem claro o significado da palavra esporte, que significa regozijo, ou seja, diversão. Vamos de encontro a Barbanti com a afirmação de Betti (1991), que conceitua o esporte como uma ação social institucionalizada, composta por regras, que se desenvolve com base lúdica, em forma de competição entre dois ou mais oponentes ou contra a natureza, cujo objetivo, é comparar os desempenhos para atribuir um vencedor.

Em uma afirmação mais detalhada, temos Kolyniak Filho (1997), diz que o esporte é uma atividade derivada do jogo (no sentido da imprevisibilidade do resultado), em que duas ou mais pessoas competem através de habilidades motoras específicas, condições pré-estabelecidas de espaço e tempo, competindo através de regulamentos, normas e procedimentos reconhecidos, registrados e controlados publicamente, sendo que o resultado de tal confronto é passível de comparação com resultados verificados em outras competições similares.

Nessa primeira definição do jogo desportivo, podemos ver que ele tem o caráter profissional, uniformidade de regras definidas por regulamentos e que a competição se baseia no reconhecimento dos resultados publicamente, para a obtenção de recordes.

A partir daqui, estudaremos a segunda definição de jogo, o jogo não desportivo, que está relacionado ao lazer, diferenciando-se do esporte nos quesitos de que as regras podem ser adaptadas previamente, não há o caráter de competição para fins classificatórios e criação de recordes para obter reconhecimento e classificações.

A característica mais importante já foi tratada acima, na introdução, que é o lúdico, a obtenção do prazer pessoal. Nesse ponto, com base em Pinto (1999) vemos que o lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

Já descrita a importância dos jogos no ensino e suas características, vamos entrar agora no xadrez, primeiro com a sua criação e história.

A ORIGEM DO XADREZ

Com base em Carvalho (1982), a origem do xadrez é incerta, atribui-se a origem tanto ao Rei Salomão, quanto aos contemporâneos de Confúcio. Outros pesquisadores destacam a criação do xadrez aos egípcios.

Vamos discorrer aqui, com uma teoria muito defendida, da origem do xadrez na Índia, por volta dos séculos VI e VII. O jogo era chamado de chaturanga, jogado com da-

dos e quatro pessoas. De acordo com (Silva, Wilson,2004),foi na Europa que o xadrez recebeu o nome e a aparência que tem hoje, inclusive com as peças que fazem parte do jogo atualmente.

O Xadrez na Europa se tornou o jogo da nobreza, jogado pelos reis. A sua popularidade foi dada através da publicação de livros didáticos, e foi adotado na antiga União Soviética – URSS, como uma disciplina obrigatória aos estudantes, sendo o berço de grandes mestres enxadristas.

Atualmente o xadrez se adaptou a Internet e se espalhou muito mais pelo mundo. Sendo até tema de uma famosa séria da plataforma de streaming NETFLIX, intitulada o Gambito Da Rainha, que disparou com seu sucesso a compra de tabuleiros de xadrez pelo comércio eletrônico.

No Brasil, o jogo data de 1808, quando D. João VI, ofereceu a Biblioteca Nacional, no Rio De Janeiro, um exemplar de autoria de Lucena.

Tendo por base o livro sobre a história do xadrez " A primer of Chess", de autoria do grande mestre cubano detentor dos títulos mundiais da modalidade de 1921 a 1927 Capablanca Y Graupera, afirma que a criação do xadrez é de autoria desconhecida.

Sabemos que o xadrez não era jogado como vemos hoje, era disputado de formas diferentes, tanto no oriente quanto no ocidente. De qualquer forma, a influência europeia se consolidou nesse processo, tornando-se um passatempo universal jogado em todo mundo.

O Xadrez atual tem predominantemente o caráter medieval, semelhante a uma guerra e elementos da corte, que são marcantes nos nomes das peças. A realeza, os peões à frente da cavalaria como soldados rasos, para proteger os bispos e a realeza, enquanto as torres delimitam os espaços que envolvem a fortaleza do reino a ser defendido.

Se as revoluções políticas pelo que o mudo passou, mudaram vários regimes governamentais, o xadrez pelo seu modo, permanece até os tempos contemporâneos como um jogo de distinção social, um privilégio concedido a quem joga, cobrando uma alta capacidade e esforço, como um imposto a se pagar pelo seu deleite.

Capablanca Y Graupera (1935), alertam para a mudança do xadrez, como um passatempo somente para as classes mais nobres, sendo hoje, defendido por educadores como um excelente desafio para qualquer intelecto.

Há muito tempo o jogo é visto como uma atividade recreativa e lúdica, obedecendo a um conjunto de regras. No xadrez são definidas, e como um jogo, além do benefício da diversão traz no seu conjunto vários atrativos que brindam o praticante.

OS BENEFÍCIOS DO XADREZ

Como introito do tópico, nos esclarece muito as pesquisas realizadas por Charles Partos (Apud. FERRACINI, 1998), professor do Departamento de Instrução Pública do Cantão dos Valais (Suíça), que mostram que o xadrez auxilia no desenvolvimento de habilidades como: atenção e a concentração; o julgamento; a imaginação e a antecipação; a memória; a vontade de vencer, a paciência e o autocontrole; o espírito de decisão e a coragem; a lógica matemática; o raciocínio analítico e sintético; a criatividade e a inteligência.

Numa descrição mais elaborada, vemos uma sequência de benefícios na prática do xadrez quando a criança começa a dominar o tabuleiro, desenvolvendo assim a sua noção espaço dimensional. Através do conhecimento das peças, cada qual com suas características próprias, físicas e funções no jogo, desenvolve sua memória e concentração. Já o desenvolvimento do jogo, com o cálculo das jogadas e suas consequências, desenvolve o raciocínio lógico e a imaginação, sendo que o controle das jogadas e suas escolhas valorizam a aquisição da autonomia. (Partos, Charles 1978).

Outro importante ganho na prática do xadrez, se dá através da interação com o adversário, o contato de jogadas e pontos de vista, perfis de jogadores diferentes. Revelando assim uma arte imaginativa, com variações que surgem a cada lance, a tentativa da antecipação das próximas jogadas, o uso de lances para distrair o oponente das próximas jogadas.

Vale destacar aqui, com base em Gardner (1994), em seu livro Estruturas da Mente: Teoria das Inteligências Múltiplas, que destaca as sete inteligências. Vamos levar em análise, por ora, a lógico-matemática, onde o autor afirma que é muito desenvolvida nos enxadristas, tendo ainda aliada o aperfeiçoamento da inteligência espacial.

O xadrez pode ser usado em diferentes contextos, sendo: lúdico, desportivo, lógico-matemático, artístico e a última, e mais importante para a gente, o xadrez pedagógico.

O caráter lúdico permite a todos, inclusive aos amadores, a praticar o xadrez nos momentos de lazer, de maneira que os alunos já têm o primeiro contato com o jogo na escola, privilegiando nesse início o lúdico em sua prática.

O critério desportivo, cresceu muito com a expansão da sua prática, com campeonatos escolares em todas esferas, da municipal a nacional; e com campeonatos profissionais regulados por federações estaduais, e nacionais, pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX).

O xadrez com caráter lógico matemático, está com a finalidade de resolver problemas de forma lógica e intelectual.

Pelo lado artístico, não têm muitos estudos sobre o tema, mas temos como base Blanco (1998,p.31), a ideia de que o valor estético do xadrez se dá através de grandes duelos entre grandes mestres e personalidades famosas nos campeonatos mundiais.

O xadrez pedagógico, que será debatido mais a fundo, engloba na escola todos os contextos acima, como uma ferramenta/ estratégia que permita aos alunos a melhorar diferentes habilidades, que no futuro possa colaborar com a aprendizagem dos mesmos.

O XADREZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Um dos méritos do xadrez, com base em Sá (2005), é um jogo que permite ao jogador progredir pelo seu próprio ritmo, semelhante a seus estudos.

O xadrez por ser um jogo de regras, requer do praticante normas de planejamento e estratégia, além de julgamentos que o jogador tem que fazer.

Na escola o xadrez estabelece características essenciais aos alunos de acordo com Kamii (apud MARQUES,2004), no qual a criança ao jogar é totalmente responsável

por suas decisões, desenvolvendo sua autonomia, sem a interferência do adulto. Em sua estratégia, o aluno percebe que precisa construir um plano lógico de jogadas para chegar ao xeque-mate, resolvendo problemas estratégicos e ganhar vantagens no posicionamento de suas peças. Por último, o aluno reflete através de seu jogo, com a comunicação posterior com o adversário e professor, de seus erros e novos pontos de vista sobre suas jogadas, melhorando a sua prática.

O jogo de xadrez traz consigo muitos benefícios na ludicidade, mas também através da sua complexidade, oferecendo muitos desafios da ordem cognitiva, respeitando a estratégia, concentração e o raciocínio lógico.

Um dos principais benefícios do xadrez é a concentração, pois o jogador tem que estar sempre atento às modificações do adversário no jogo, sempre modificando as suas jogadas sem esquecer o seu objetivo. Com o ganho da concentração obtido, o aluno pode resolver problemas matemáticos mais rapidamente, assimilar conteúdos em diversas disciplinas da grade curricular.

O xadrez como ferramenta pedagógica estimula também o coletivismo, respeito à diversidade de pensamentos e ações. O xadrez utilizado de forma correta, aprimora e desenvolve as demais capacidades cognitivas. Onde Vigotsky (apud VASCONCELOS; ALONSO,2008,p.5) :

O aluno é elemento ativo na construção de seu conhecimento, através do contato com o conteúdo e da interação feita no grupo; o conteúdo favorece a reflexão do aluno, e o professor é o responsável pela orientação da construção de significados e sentidos em determinada direção.

É notável a partir daí, que a mediação do professor exerce um papel primordial para o desenvolvimento de um melhor trabalho com as capacidades exigidas no processo de ensino aprendizagem. O educador deve estar atento às necessidades e o ritmo dos alunos ao longo desse processo, oferecendo estratégias para o desenvolvimento dos alunos.

Muitos países no mundo como a França, Rússia e Inglaterra implementaram o xadrez nas escolas em projetos e turmas extracurriculares. De fato que esses projetos apresentaram uma melhoria no rendimento escolar dos alunos.

Vimos a importância do professor na mediação do processo de aprendizagem usando o xadrez como ferramenta pedagógica, e também, o xadrez é usado nas escolas do mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos são um fenômeno peculiar a educação física, como vimos, um excelente aliado no desenvolvimento da criança, pois, prepara o aluno para a vida adulta, com o contato das regras e respeito a elas, se enquadrando desde cedo aos direitos e deveres, que acompanharão o cidadão enquanto inserido na sociedade. Verificamos no xadrez, um ótimo exercício para o aluno ir tomando contato com a sua cidadania, através do respeito as regras, a competitividade e lúdico.

Através do xadrez chegamos ao desenvolvimento de muitas capacidades que

auxiliam nossos alunos em sua aprendizagem, da ordem cognitiva, principalmente citamos no que diz respeito a estratégia, concentração e raciocínio lógico. Numa partida, o jogador deve preparar seus movimentos, imaginando a sequência dos movimentos de seu adversário, exercitando a reversibilidade e a autonomia de tomar decisões por si mesmo.

Ao buscar a melhor combinação de lances, analisa os diferentes pontos de vista para resolver o próprio problema criado no tabuleiro, refletindo para a sua solução, ou não, através de seus erros e acertos. O que quando se formar um cidadão irá refletir para chegar a solução de seus problemas na vida, criando uma sequência lógica.

No inicio dos trabalhos podemos encontrar uma certa resistência entre as crianças e adolescentes, mas nada que vai atrapalhar o curso natural do aprendizado, pois, depois de conhecer as regras e a dinâmica do jogo e de suas peças, o xadrez é um jogo que conquista por não ser repetitivo, sempre flertando com o inesperado em cada jogada. Fica clara a contribuição que esse jogo/esporte traz aos alunos, ajudando a se tornarem mais reflexivos e conscientes de suas decisões.

No dia-dia escolar, lutamos para desenvolver a autonomia dos alunos, diminuindo a dependência do professor, e no xadrez, vemos que as crianças precisam refletir e resolver sozinhas seus problemas no tabuleiro.

O velho método de memorização se tornou obsoleto, precisamos de alunos mais críticos e autônomos do seu processo de aprendizagem e formação. Corroborando com a professora Simone Cristo (2005), especialista em xadrez escolar, a educação contemporânea encerra o ensino por adestramento, optando por um ensino em que o aluno é estimulado a aprimorar a sua capacidade de pensar e criar. Portanto, chegamos a conclusão que o xadrez é primordial, não atendendo só as características de um jogo na educação física, mas sim, desenvolvendo outras capacidades tão importantes que ajudam no ensino de todas as matérias como a auto confiança, desenvolvendo a tão almejada autonomia, capacidade tão predominante e necessária no ensino de qualidade.

Temos ai um importante aliado, para o desafio de formarmos cidadãos mais críticos e autônomos na construção de suas carreiras tanto profissional, social e afetiva. Num mundo em que domina as redes sociais, que apresentam uma gama variada de informações e não de pensamentos, desafiamos nossos alunos a construírem seus pensamentos.

O xadrez ganha muito espaço em todas as áreas, digitais, como exemplo, com jogos no celular e séries de televisão e filmes, passando de geração em geração, e aqui como obrigação nossa de educadores de propagar a oferta desse jogo que traz tantos benefícios para a educação.

REFERÊNCIAS:

• FERREIRA, E.R. O xadrez na educação infantil: Um estudo com professores de Educação Física na rede municipal de ensino. Disponível em: http:

//www.drive.google.com/drive/folders/1E8mZunYNAB6q3WsRgUQ3I-1-

_8ZrzqBw. Acesso em Março de 2021.

• GOULART, E.; FREI, F. O ensino de xadrez para crianças das 3º e 4º séries