

XADREZ NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA PILOTO NA EEEFM “CARLOTA BARREIRA” EM AREIA-PB

MENEZES¹, Pedro Henrique Santos de; SANTOS², Djail
CCA/DSER/PROBEX

RESUMO

Cada vez mais os jogos estão presentes no ensino, principalmente na disciplina de Matemática. O jogo de xadrez no âmbito escolar atua no desenvolvimento de aptidões, conceitos, raciocínio, desenvolvimento cognitivo e outros. Em virtude da busca por uma melhor qualidade de aprendizado, sentiu-se a necessidade de proporcionar aos alunos das redes de ensino pública e privada do município de Areia a oportunidade de conhecer e aprender o jogo de xadrez e utilizá-lo para desenvolver habilidades cognitivas, democratizando este jogo-ciência e popularizando-o nas escolas. As atividades foram desenvolvidas com estudantes das turmas do 6º ao 9º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio (EEEFM) “Carlota Barreira” situada na cidade de Areia-PB. As atividades do projeto foram desenvolvidas como prática apesar de ocorrer em turno alternado às aulas, adequando-se à proposta pedagógica da Escola, em uma perspectiva de desenvolvimento das outras atividades escolares. Os estudantes foram avaliados de forma direta através da observação semanal e de testes com análise das jogadas. Foram avaliados também a dinamicidade e o comportamento dos alunos, jogando com os monitores, com o computador e com os colegas. O interesse e a participação ativa dos alunos foi imprescindível e contribuiu diretamente para o desenvolvimento e condução do projeto até seu término. Os objetivos de desenvolver uma atitude favorável em relação ao xadrez foram atingidos, tornando-os mais sensíveis à necessidade de se analisar melhor as situações do cotidiano.

PALAVRAS-CHAVE: Raciocínio lógico, Jogos educativos, Xadrez escolar

INTRODUÇÃO

Cada vez mais os jogos estão presentes no ensino, principalmente na disciplina de Matemática, por se constituírem em importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo. Na perspectiva de Huizinga (1990), o jogo se constitui em uma atividade universal anterior à própria cultura, contribuindo para o desenvolvimento social e afetivo dos sujeitos.

Estudos citados por Ferguson (1995) sobre o jogo de Xadrez no âmbito escolar relatam o jogo de Xadrez no desenvolvimento de aptidões, conceitos, raciocínio, desenvolvimento cognitivo e outros. Dentro deste contexto, tem-se a implantação do jogo de Xadrez como uma atividade de suma importância para o treinamento do raciocínio lógico.

⁽¹⁾ Estudante de Agronomia, Bolsista PROBEX, CCA/UFPB. Rod. PB 079, Km 12, CEP 58397-000, Areia (PB). E-mail: pedro_agro@hotmail.com;

⁽²⁾ Prof. Associado, DSER/CCA/UFPB. Rodovia PB 079 – Km 12, Cidade Universitária, CEP 58397-000, Areia (PB). E-mail: santosdj@cca.ufpb.br

Há mais de dois séculos, o alemão Johann Wolfgang Goethe (1749-1832) definiu o Xadrez como sendo um “excelente exercício mental” e, desde então, vários estudos têm se ocupado em investigar a relação existente entre este jogo e o desenvolvimento da inteligência humana (ANGÉLICO & PORFÍRIO, 2010).

Estudos foram realizados em diversos países que proporcionaram a implantação do jogo de Xadrez nas estruturas curriculares de suas escolas. Assim, a presença do jogo de Xadrez no âmbito escolar solidificou-se em diversos países, inclusive no Brasil, onde as primeiras experiências com o jogo de Xadrez em uma escola se deram por volta de 1935 (SÁ et al., 1993).

Atividades com jogos devem oferecer ao aluno, segundo os PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais), a possibilidade de busca e elaboração de estratégias na resolução de problemas, além de apresentar atrativo e proporcionar simulações de situações-problema, que requer organização de procedimento de soluções. É notório que o jogo de Xadrez vem a enriquecer não só o nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, dentre outros aspectos (PIMENTA, 2006).

Em virtude da busca por uma melhor qualidade de aprendizado, sentiu-se a necessidade de proporcionar aos alunos das redes de ensino pública e privada do município de Areia a oportunidade de conhecer e aprender o jogo de Xadrez e utilizá-lo para desenvolver suas habilidades cognitivas, democratizando este jogo-ciência e popularizando-o nas escolas.

DESENVOLVIMENTO

As atividades foram desenvolvidas com estudantes das turmas do 6º ao 9º ano da EEEFM “Carlota Barreira” situada na cidade de Areia-PB. A vinculação do Projeto é do Departamento de Solos e Engenharia Rural do Centro de Ciências Agrárias, Campus II da UFPB. Previamente a submissão do projeto à PRAC, a Direção da Escola foi consultada e manifestou de imediato o interesse da participação da experiência piloto do ensino de Xadrez. As atividades tiveram início em setembro e término em dezembro de 2012, com duração de 3 meses na Escola. A atividade foi desenvolvida como prática apesar de ocorrer em horário oposto de aulas, adequando-se a proposta pedagógica da escola, dentro de uma perspectiva de desenvolvimento de outras atividades escolares.

O critério de seleção para as vagas disponíveis foi opção pessoal do aluno em participar ou não das aulas, isto é, aqueles que demonstraram interesse próprio para a prática da atividade, sem influência de terceiros, tiveram prioridade.

A carga horária semanal foi de 02 aulas de 50 minutos por dia para cada turma, com comparecimento dos instrutores à Escola 04 vezes por semana (segundas, terças, quartas e sextas-feiras). A duração total foi de 08 (oito) aulas, tempo considerado suficiente para atender aos objetivos de implementar a experiência-piloto. Para o melhor desempenho das atividades, foi necessário um tempo mínimo de atenção durante as aulas para cada aluno sendo necessários dois monitores/facilitadores de Xadrez para um maior auxílio individual, sendo um bolsista e um voluntário. O método de ensino utilizado foi o método global, que visou o entendimento do Xadrez como um todo, possibilitando fazer uma relação entre o conhecimento recebido e as disciplinas curriculares, bem como com o mundo no qual todos estão inseridos.

A participação dos alunos foi imprescindível, pois estes contribuíram diretamente para o desenvolvimento e condução do projeto até seu término. As atividades desenvolvidas em sala, teóricas e práticas, facilitaram o aprendizado, a disciplina e a comunicação com o grupo. Nas aulas teóricas foram trabalhados temas como definição e objetivo do jogo, o esporte do intelecto, lendas e origens, peças do jogo e demais tópicos que facilitaram o bom desempenho dos alunos. Já nas aulas práticas foi observado o desempenho dos alunos quanto ao manuseio de peças, linguagem enxadrística e postura. Os alunos foram avaliados através da observação semanal e de testes com análise das jogadas. Foram avaliadas também a dinamicidade e o comportamento do aluno, jogando com os monitores, com o computador e com os colegas.

Vale mencionar que poucos alunos conheciam algo sobre jogo, movimentos das peças, a representação do mesmo nas artes como sendo habilidade, imaginação criativa, beleza das peças e tabuleiro, desenvolvimento do raciocínio lógico, um jogo de estratégia e tática que poderia ser de grande utilidade para organização e planejamento do seu dia a dia. Durante o desenvolvimento do projeto alguns alunos tiveram dificuldade para frequentar as aulas, por serem residentes de áreas de zona rural e não poderem se deslocar facilmente até a Escola em horário oposto às aulas das demais disciplinas, por falta de transporte.

Alguns professores passaram a acompanhar as aulas de Xadrez incentivando e aprendendo com os alunos, facilitando assim a interação aluno-professor. Alunos que não se matricularam no projeto por motivos desconhecidos, passaram a acompanhar de forma curiosa seus colegas de turma já matriculados no projeto, formulando jogadas e participando de oficinas despertando neles a curiosidade de conhecer o jogo e sua importância.

Um ponto importante no desenvolvimento do Xadrez na Escola e na troca com o outro, e a inversão da relação entre pessoas com capacidade física mais desenvolvida e daqueles que não conseguem desenvolver suas habilidades motoras, pois como no jogo o aluno utiliza sua capacidade de concentração, memória e raciocínio este aluno pode adquirir habilidades

cognitivas e obriga a focalizar a atenção em apenas um único ponto até achar o melhor caminho para vencer o adversário, tendo também, como consequência, em algumas oportunidades a lidar com a derrota ou a adversidade, experiência inevitável para nós (Bernwallner, 2005).

Foram disponibilizados alguns Jogos de Xadrez na biblioteca da Escola para que nos horários vagos de aulas e no intervalo para a merenda os alunos pudessem exercitar jogadas novas passadas pelos monitores, jogar com seus colegas de turma, professores e funcionários, aumentando assim, seu interesse e a divulgação do projeto em toda a Escola em curto prazo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da implantação do projeto piloto em uma das Escolas Públicas do município de Areia, os objetivos de desenvolver uma atitude favorável em relação ao Xadrez, bem como propiciar formas de aumentar a capacidade de atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência, imaginação, além de garantir a aquisição de conhecimento, habilidades e destrezas básicas necessárias para incorporação à vida social dos alunos, foram atingidos, tornando-os capazes de atuar na sociedade como cidadãos preparados para analisar melhor as situações do cotidiano.

REFERÊNCIAS

ANGÉLICO, L.P. PORFÍRIO, L.C. O jogo de xadrez modifica a escola: por que se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar? **Diálogos Acadêmicos - Revista Eletrônica da Faculdade Semar/Unicastelo**, v.1, n.1, 2010. Disponível em: <http://www.semar.edu.br/revista/downloads/edicao1/artigo-lays-angelica-luciana-porfirio.pdf>. Acesso em: 27/10/2013.

BERNWALLNER, Stefan. **Aprendendo xadrez**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.

FERGUSON, Robert. Resumen sobre investigaciones del ajedrez y su impacto en la educación. In: FILGUTH, Rubens (Org). **A importância do xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007, p.18-24.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990. 236p.

PIMENTA, Ciro José Cardoso, **Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade**. Disponível em <http://www.cex.org.br>. Acessado em 15 mar. 2006.

SÁ, et al. **Xadrez: cartilha**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1993. 26p.