



AS CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS DO XADREZ NO CONTEXTO ESCOLAR

Fábio Vitor Martins¹

Kátia Daiane de Oliveira Rosa²

Francielly Mota Pereira³

RESUMO

O xadrez no contexto escolar não deve ser entendido ou praticado como somente uma distração, lazer, seja nas horas vagas ou mesmo em sala de aula, ao contrário, a inserção do xadrez é uma ferramenta ou suporte pedagógico que favorece o desenvolvimento intelectual e social. Desta maneira, o artigo tem o objetivo de evidenciar as contribuições pedagógicas do xadrez no contexto escolar, sabendo assim, de sua importância no processo de desenvolvimento e de aprendizagem. O problema norteou-se: De que forma o xadrez como ferramenta pedagógica pode contribuir tanto no desenvolvimento quanto na aprendizagem dos alunos? Nesta perspectiva, contribui e muito na socialização, na concentração, no raciocínio lógico ou abstrato, e que contribui sistematicamente na resolução de problemas. O artigo adotou como metodologia uma abordagem bibliográfica na busca de possíveis imbricamentos das contribuições do xadrez como recurso auxiliar na prática docente, e que favorece de modo significativo na aprendizagem e no desenvolvimento integral dos alunos.

¹ Graduado em Educação Física pela Universidade Federal de Goiás (UFG) – 2002; Pós-Graduação em Deficiências Múltiplas e Intelectuais pela Faculdade Futura - 2019; Mestre em Ciências da Educação pela FICS - 2021

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) - 2005; Pós-Graduada em Educação Inclusiva e Especial pela Faculdade Ávila – 2013; Mestranda em Ciências da Educação pela FICS -2021

³ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) - 2004; Pós-Graduada em Educação Inclusiva e Especial pela Faculdade Ávila – 2013; Mestranda em Ciências da Educação pela FICS -2021

Palavras-chave: Xadrez. Desenvolvimento e Aprendizagem. Contribuições Pedagógicas. Contexto Escolar. Alunos.

ABSTRACT

Chess in the school context should not be understood or practiced as just a distraction or leisure, either in spare time or even in the classroom, on the contrary, the insertion of chess is a tool or pedagogical support that favors intellectual and social development. In this way, the article aims to highlight the pedagogical contributions of chess in the school context, knowing its importance in the development and learning process. The problem is as follows: How can chess as a pedagogical tool contribute to both students' development and learning? From this perspective, it contributes greatly to socialization, concentration, logical or abstract reasoning, and systematically contributes to problem solving. The article adopted a bibliographical approach as its methodology in the search for possible links between the contributions of chess as an auxiliary resource in teaching practice, which significantly favors students' learning and integral development.

Keywords: Chess. Development and Learning. Pedagogical Contributions. School Context. Students

RESUMEN

El ajedrez en el contexto escolar no debe ser entendido o practicado sólo como una distracción, tiempo de ocio, ya sea en el tiempo libre o incluso en el aula; por el contrario, la inclusión del ajedrez es una herramienta o apoyo pedagógico que favorece el desarrollo intelectual y social. De esta forma, el artículo pretende destacar los aportes pedagógicos del ajedrez en el contexto escolar, conociendo su importancia en el proceso de desarrollo y aprendizaje. El problema es el siguiente: ¿Cómo puede contribuir el ajedrez como herramienta pedagógica tanto al desarrollo como al aprendizaje de los alumnos? Desde esta perspectiva, contribuye en gran medida a la socialización, la concentración, el razonamiento lógico o abstracto, y ayuda sistemáticamente a resolver problemas. El artículo adoptó como metodología un enfoque bibliográfico en la búsqueda de posibles vínculos entre las aportaciones del ajedrez como recurso auxiliar en la práctica docente, que favorece significativamente el aprendizaje y el desarrollo integral de los alumnos.

Palabras-Chave: Ajedrez. Desarrollo y Aprendizaje. Aportaciones Pedagógicas. Contexto Escolar. Alumnos.

1 INTRODUÇÃO

A atividade do xadrez bem mediada pelo professor contribui significativamente com o processo de desenvolvimento e de aprendizagem dos alunos, além de

proporcionar socialização em entre seus pares. É ferramenta pedagógica que estimula, motiva e causa interesse dos alunos, além proporcionar o raciocínio lógico, melhora a concentração e estimula a memória. Deste modo, o artigo tem o objetivo de evidenciar as contribuições pedagógicas do xadrez no contexto escolar, sabendo assim, de sua importância no processo de desenvolvimento e de aprendizagem.

O problema norteou-se: De que forma o xadrez como ferramenta pedagógica pode contribuir tanto no desenvolvimento quanto na aprendizagem dos alunos? Para isso, ou para ter uma visão mais abrangente das contribuições pedagógicas do xadrez, adotou-se uma pesquisa bibliográfica, mostrando assim, fundamentações ou teorizações acerca dessas contribuições no cenário educacional, favorecendo o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

2 Concepções Gerais sobre o Xadrez

O xadrez é um jogo muito antigo, permeado de lendas acerca de sua origem, ela já foi atribuída a chineses, egípcios, persas e árabes, no entanto, nenhuma delas se confirmaram até hoje, mas algumas foram desmentidas de acordo com historiadores, seja por meio da apreciação de uma antiga pintura egípcia que mostra duas pessoas participando de um jogo parecido com o Xadrez, cerca de 3.000 anos a.C. chegando à Chaturanga, praticada mais ou menos nos anos 600 a.C. na Índia.

A Chaturanga era passatempo dos governantes e se baseava na estrutura dos exércitos da Índia, utilizando um tabuleiro e tipos diferentes de peças, sendo a possibilidade mais próxima de ter originado o Xadrez e se transformou no atual jogo de estratégias. Mais tarde teria sido introduzido nos países ocidentais por intermédio das invasões árabes e na busca por novas rotas comerciais. Passando por diversos países da Europa, o Xadrez foi jogado por grandes reis e, aos poucos, veio sofrendo alterações, ganhou novas regras e se tornou mais ágil, nascendo assim o Xadrez moderno (COSTA, 2005, p. 47)

Pode-se dizer, em linhas gerais, que o xadrez é constituído de duas partes, a material e a abstrata, a definição material é composta por peças, tabuleiro e relógio, e a parte abstrata corresponde às regras, estratégia, tática, cálculo, pensamento, análise e concentração. Tem como objetivo final a execução do movimento protagonista xeque-mate.

De acordo com Pimenta (2006), o xadrez foi jogado no Brasil pela primeira vez por Pedro Álvares Cabral durante o descobrimento em meados de 1500, Pero Vaz de

Caminha, em suas anotações, sempre mencionava as peças e o tabuleiro de xadrez. Desde então, o jogo vem se popularizando pelo país e sendo praticado de todas as maneiras, como lazer, esporte, passatempo, e até mesmo como artifício pedagógico na área escolar.

Passando a um nível mais profundo do entendimento do xadrez, utilizando como principais referências Capablanca (2011), Kasparov (2007) e Meneghel (2019), salienta-se os aspectos empíricos do jogo, bem como o emprego cognitivo durante uma partida.

É amplamente difundido, e notório, que o xadrez constitui um jogo capaz de desenvolver as funções mentais superiores, tais como: memória, atenção, percepção, pensamento, entre outras. O que é possível devido a exigência de um alto desempenho cognitivo, o que em alguns casos pode ocasionar, inclusive, uma estafa mental.

Partindo para a nuance empírica do xadrez, Meneghel (2019) apesar de ser enquadrado na categoria jogo de mesa, uma vez que, é jogado em uma superfície plana, é bem distinto, por exemplo, do jogo de mesa banco imobiliário, mesmo tendo ambos a classificação, para Meneghel (2019, p.28) o xadrez “está mais próximo do basquete, pois tem a mesma constituição essencial: objetivos mutuamente opostos dirigidos a um mesmo alvo”. Nesse sentido a classificação do jogo vai além de aparência, formato ou organização, considera principalmente seus conceitos e essência, por exemplo, o xadrez e o basquete trazem conceitos e essência semelhantes, regras, dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos.

Cabe nesse momento, retomar os termos utilizados por Meneghel (2019), de modo a deixar mais clara a ideia de que no xadrez os “objetivos são mutuamente opostos direcionados a um mesmo alvo”. Segundo o autor o referido alvo do jogo, não se resume a trave-futebol, a cesta-basquete ou a peça-xadrez, mas, principalmente, ao controle do espaço, uma vez que, tal controle possibilita a execução do gol-futebol, do ponto-basquete ou do xeque-mate-xadrez.

3 As Contribuições Pedagógicas do Xadrez no Contexto Escolar

Desde a década de 1960, que a educação brasileira vem passando por inúmeras transformações e mudando seu foco, mas sem conseguir atingir seus

objetivos de maneira efetiva. Todos os anos, são depositadas na conta da educação brasileira, gordas doses de esperança, como se ela pudesse resolver sozinha, em curto prazo, ou melhor, num “passe de mágica” todas as mazelas sociais do Brasil, situação que exige uma reflexão mais acurada.

De acordo com Pereira (2012), a educação começou a ter algum valor no Brasil, mesmo que ínfimo, a partir de meados do século XX, com a expansão da escolarização básica, porém, o investimento em rede pública de ensino, ocorreu somente com o fim da década de 70 e início da de 80, antes de 70, as características predominantes eram de um país eminentemente agrícola, com baixíssimos índices de acesso à educação e à cultura. E que teve como “marca registrada” a grande expansão da industrialização e políticas públicas na área da educação voltadas, praticamente, para capacitação de profissionais, visando somente, segmentos sociais incorporados ao mercado de trabalho, fornecimento de mão de obra para as multinacionais. As políticas públicas na área da educação não passavam de coadjuvantes no cenário político nacional.

Consoante a Pereira (2012), a partir de 1980, emergiu um olhar mais refinado para a escolarização da população, mas foi e tem sido uma árdua missão escolarizar e educar com qualidade a população brasileira. Sem entrar em méritos e nem deméritos de governantes e suas ações, baseado em estudos feitos na área de Ciência Política, Pereira (2012) evidencia que os avanços nacionais tiveram como propulsor o aparato institucional estabelecido e desencadeado pela Constituição Federal de 1988.

Num lugar onde a educação começou a ter valor somente em meados do século XX, o descaso e o desrespeito com os preceitos da Constituição de 88, por parte da população e dos governantes era algo comum, uma das situações pelas quais Gatti (2013) alega que não é fácil lecionar no Brasil. Segundo a pesquisadora, esse retardo no desenvolvimento escolar, deixaram uma herança histórica de descaso muito arraigadas na cultura brasileira, passando esse descaso e falta de interesse e desmotivação pelo estudo, de geração em geração. Atualmente tem-se uma grande porcentagem de crianças, jovens e adultos, sem ânimo, para o saber, para novas descobertas, descrentes com a escola e o ensino, mas apesar dos fatores histórico-políticos e até mesmo metodológicos, o formato de educação perpetuados também tem sua parcela de culpa, por acreditar que o professor é o único detentor do saber,

engessado e imutável, responsável por repassá-lo sob um formato tradicionalista onde existe o livro, a lousa, o giz, o mestre e o aprendiz.

Nesse sentido, o processo didático-pedagógico do processo de ensino, clama por reflexões quanto à forma de construção e apropriação do conhecimento por parte dos alunos, nesse momento emergem as novas tendências didático pedagógicas que propõem a inserção de metodologias lúdicas, para atrair a atenção e motivar a aprendizagem no espaço escolar.

Essa ideia de trazer novos métodos de ensino para otimizar a aprendizagem na educação básica, é parte central dos estudos de Silva (2012). Ele almeja refletir como o jogo de xadrez pode auxiliar na construção e apropriação de conhecimentos diversos, busca analisar de que forma o jogo perpassando o processo ensino-aprendizagem, consegue desenvolver no estudante, habilidades de forma a transformar sua realidade, apropriar-se de um saber reflexivo, competente e que dê autonomia para que ele se torne um ser político, contextualizado e crítico.

O recurso didático é um conjunto de materiais que auxiliam neste processo, os jogos são importantes ferramentas, pois permitem a experimentação e inter-relação com os conteúdos disciplinares. Desta forma o xadrez tem sua entrada garantida e amparada por diretrizes e normativas da educação brasileira, justifica-se seu uso, como abordado pelo MEC (2007, p. 107):

Os jogos, especialmente os de estratégias (xadrez, damas, trilha), como o próprio termo anuncia, favorecem a construção das estratégias pessoais para a resolução de problemas. As jogadas exigem soluções imediatas, com tomadas de decisão rápidas e sucessivas, estimulando o raciocínio e possibilitando até mesmo a construção de uma visão positiva do erro.

O professor ao fazer uso deste recurso didático exerce sua autonomia em relação às práticas pedagógicas e cabe a ele também explicitar que o jogo de xadrez apesar de competitivo também tem seu papel cooperativo e principalmente educativo, assim ele se torna prazeroso e estimulante. Segundo Jorge (*et al*, 2009) "o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor".

Segundo o pesquisador Silva (2012) é essencial o envolvimento tanto do professor quanto do aluno para que haja uma relação de ensino e aprendizagem, dessa forma pode ser prazerosa a construção do conhecimento. O professor deve conhecer seu aluno, uma vez que, o aluno necessita muito mais que escrever e

resolver exercícios, é preciso entender suas emoções para proporcionar uma aprendizagem e convivência saudável. Silva (2012) ainda pontua que durante o processo de aprendizagem é necessário que o aluno esteja motivado para que se interesse por uma alguma atividade. E essa motivação influencia no seu processo de aprendizagem e na construção de ideias e convicções próprias, integrando-se a sua personalidade.

Nessa direção, a intenção de Silva (2012) ao pontuar tais questões, é propor o jogar xadrez como um elemento de aprendizagem e desenvolvimento de adaptação social, de libertação pessoal e conservação da própria cultura ao encerrar uma série de valores, nomeadamente recreativos, pedagógicos, culturais, entre outros.

Segundo Lílian Montibeller (2003, p.320), “no jogo, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas ideias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações. ” Portanto ao levar o lúdico para sala de aula por meio de jogos e brincadeiras que envolvem raciocínio e pensamento, tomadas de decisão, proporcionamos ao alunado momentos de harmonia e entusiasmo além de sair da rotina.

O jogo de regras como o xadrez, marca a transição da atividade individual para a socializada, esse jogo não ocorre antes de 4 a 7 anos, mas predomina no período a partir de 7 anos. Para Piaget, a regra pressupõe a união de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social e afirma também que a atividade lúdica seria o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável a prática educativa.

4 METODOLOGIA

A temática “As Contribuições Pedagógicas do Xadrez no Contexto Escolar”, optou por uma pesquisa bibliográfica, que fundamentou o xadrez em suas concepções, historicidade, e como prática do professor em utilizar este recurso pedagógico no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

Severino (2014) ratifica dizendo que a pesquisa bibliográfica é aquela que utiliza de dados ou de categorias teórica já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados

e o pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos analíticos constantes dos textos.

CONCLUSÃO

O Xadrez como ferramenta pedagógica não pode e nem deve ser usado apenas na Educação Física, onde ele pode ter um cunho lúdico, esportivo, pedagógico e prazeroso. Ele pode ser utilizado nas aulas de Português produzindo, lendo e interpretando textos relacionados ao assunto, poesias, contos, histórias em quadrinhos e pode usar estes recursos para algo mais abstrato ou complexo.

Por isso, a proposta pedagógica de inserir o jogo de xadrez no processo de ensino e aprendizagem visa preparar o aluno para que seja capaz de tomar decisões em situações que exijam raciocínio rápido. outra questão fundamental é a inclusão do xadrez em ambiente escolar, principalmente em classes de alunos com dificuldades de aprendizagem além de auxiliar no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, apresenta uma situação na qual o aluno tem a oportunidade de descobrir uma atividade em que se pode destacar e, paralelamente, progredir em outras disciplinas acadêmicas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Equipamentos e Materiais didáticos**. Brasília. p. 132. MEC, 2007.

COSTA, L. **Atlas do esporte no Brasil**: atlas do esporte, educação física e atividades Físicas de saúde e lazer no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

GATTI, B. A. **O trabalho docente: avaliação, valorização, controvérsias**. Campinas: Autores Associados; Fundação Carlos Chagas, 2013

MENEGHEL, G. A. B. **O conteúdo teórico do conceito de xadrez**. 2019

MONTIBELLER, L. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. Campinas, SP: Editora Komedi, 2003.

PEREIRA, Antonio. **A pedagogia organizacional e a formação do/a pedagogo/a**: reflexões conceituais e epistemológicas. Revista Atos de Pesquisa em Educação, Universidade Regional de Blumenau, Santa Catarina, v. 7, nº 3, p. 963-984, set./dez., 2012.

PIMENTA, C. J. C. **Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade**. Disponível em: < <http://www.cdof.com.br>>. Acesso em: 21 nov. 2021.

SILVA, A.C. et al. **Concepções de professores da rede pública de ensino sobre inclusão escolar**. *Revista EFDeportes.com* [Revista Digital], Buenos Aires, v.16, n.164, 2012.