

XADREZ ESCOLAR: POTENCIALIZANDO CONHECIMENTOS E INTEGRANDO A COMUNIDADE

Amílcar Célio França Pessoa
John Paul Caldas Albuquerque

RESUMO

Relata as atividades desenvolvidas no projeto prática do Xadrez na Escola Municipal Carlos Alberto Medeiros Duarte Sobreira, em Princesa Isabel-PB, que proporcionou aos alunos do Ensino Fundamental maior desenvolvimento em certas áreas do conhecimento, como a Matemática e o Raciocínio Lógico, além de integrar a comunidade princesense com o Instituto Federal de Educação, ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) – *Campus* Princesa Isabel através de eventos (torneio de xadrez, jornada de educação, ciência e tecnologia). A duração do projeto foi de sete meses, onde os alunos tiveram, semanalmente, aulas de xadrez em um ambiente previamente preparado com tabuleiros, peças e mural magnético, na escola que frequentam. A cada semana, os alunos receberam material didático referente à aula dada, com atividades que estimulavam o raciocínio lógico, a paciência, a disciplina, a previsão de resultados e o cálculo matemático. Durante as aulas, também foram trabalhados valores como a ética e o respeito ao próximo. As peças e os tabuleiros foram adquiridos pela própria Escola, favorecendo a continuidade da prática do xadrez por muito tempo. Durante o projeto, foram realizadas avaliações teórico-prática, para verificar o progresso dos alunos, o que pode ser atestado pela própria gestão da escola e por familiares dos alunos. Durante a III Jornada de Educação, Ciência e Tecnologia, realizada no IFPB – *Campus* Princesa Isabel, os alunos do projeto, juntamente com os do campus, participaram da dinâmica ‘Xadrez Humano’, atividade lúdica e integradora. No final do projeto, ocorreu um Torneio de Xadrez, realizado na biblioteca do campus e com participação de 21 enxadristas, tanto da Escola Municipal como do IFPB.

PALAVRAS-CHAVE: Esporte. Lazer. Xadrez escolar.

1 INTRODUÇÃO

O Xadrez, ao longo dos tempos, tem trazido inúmeras contribuições na melhoria da capacidade cerebral em adquirir conhecimentos nas mais diversas áreas, como a Matemática e

o Raciocínio Lógico. Rezende (2002) considera que a inclusão do xadrez no contexto escolar aumenta possibilidades do aluno desenvolver competências e habilidades, melhorar a percepção em relação ao binômio espaço-tempo, bem como praticar o exercício da paciência, e do autocontrole.

Por ser considerado um esporte da mente, desde 2005, pela Associação Internacional de Esportes da Mente (IMSA), o Xadrez tem, cada vez mais, feito parte do currículo de Instituições de Ensino Público e Privado no Brasil, pela possibilidade de desenvolver habilidades e competências diversas, tais como autocontrole. Diversos municípios brasileiros, tais como Araxá-MG, Maringá-PR e João Pessoa-PB, têm o xadrez como disciplina no Ensino Fundamental. Mas, ainda há muito o que avançar! o Ministério da Educação do Brasil, em parceria com o Ministério dos Esportes, implementou a partir de 2004 o Programa Xadrez nas Escolas em todas as capitais brasileiras. Esse projeto estimulou a prática do xadrez escolar e a sua posterior interiorização, beneficiando centenas de milhares de alunos (BRASIL, 2004).

O xadrez é também uma ferramenta de integração, pois pode oportunizar ao aluno da rede municipal e estadual de ensino, novos ambientes de aprendizado e promover a competição sadia, ética e respeitosa com outras pessoas. Por isso, a prática do xadrez pode trazer uma contribuição significativa aos alunos do Ensino Fundamental da cidade de Princesa Isabel-PB, haja vista que, pelos dados do último IDEB, realizado em 2015, os resultados do aprendizado em Matemática no 5º e 9º anos foram de 31% e 6%, respectivamente, abaixo da preocupante média nacional (39% e 14%) (BRASIL, 2015). A prática do Xadrez poderá melhorar esse aprendizado, além de desenvolver competências e habilidades que serão úteis nas outras disciplinas do currículo básico das Escolas do município.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O Xadrez tem origem na Índia, por volta do século V e VI da era cristã, ao que tudo indica, por registros históricos. Surgiu como uma derivação de outro jogo de tabuleiro chamado Chaturanga (Figura 1) que era jogado por quatro pessoas.

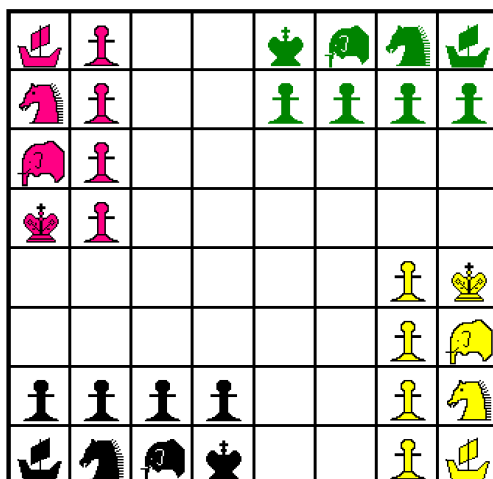


Figura 1 – Chaturanga. Fonte: <http://calazanista.blogspot.com.br/indiano-do-xadrez.html>

A partir do momento que passou a ser jogado por duas pessoas, tornou-se mais popular. A Pérsia foi provavelmente a primeira nação a conhecê-lo e quando, conquistada pelos árabes, estes o levaram juntamente com a expansão do Islamismo, até a Europa. Com o advento do Renascimento, o jogo de xadrez sofreu as alterações definitivas, transformando-se em um jogo mais ágil e atraente. Novos poderes foram dados a algumas peças (dama, bispo, peões), nascendo assim, o xadrez moderno (COSTA, 2005). O xadrez é disputado em um tabuleiro de 64 casas, tendo cada jogador, inicialmente, 16 peças (um rei, uma dama, duas torres, dois cavalos, dois bispos e oito peões), como mostra a seguir a figura 2.



Figura 2 – Xadrez Moderno. Fonte: http://www.soxadrez.com.br/conteudos/tabuleiro_pecas/

O principal objetivo do jogo é derrotar o rei adversário e para isto é necessário desenvolver uma estratégia que combina uma série de habilidades e competências. O xadrez traz, graças as suas características cognitivas e sociais, enormes benefícios para o ser humano: exercita o raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico e autoconfiança. Sua prática auxilia desde a organização do pensamento, aspectos imprescindíveis na formação do caráter; a percepção de representações exteriores até a integração social do indivíduo. Segundo a Associação Brasileira de Esportes Intelectuais (ABRESPI, 2011).

Segundo Rezende (2002), o xadrez vem sofrendo várias transformações e adaptações ao longo dos séculos, inclusive tem galgado prestígio como ferramenta pedagógica por ser um esporte voltado para o desenvolvimento da mente.

Para Santos e Melo (2015, p. 66):

ao mesmo tempo em que o xadrez é uma diversão ligada ao lazer, tem o poder de fazer lúdico um instrumento útil, o que culmina no aumento da capacidade de concentração, raciocínio, associando-se ao ensino de outras matérias. Outro ponto bastante positivo do trabalho com xadrez é o aspecto do desenvolvimento da sociabilidade entre os alunos. Ocorre, por exemplo, quando uma escola participa de competições, proporcionando o incentivo do convívio social, fazendo com que o aluno trave conhecimento com novas pessoas e conheça lugares diferentes.

Vale ressaltar que essa visão sobre o xadrez como ferramenta importante no processo ensino aprendizagem já vem sendo difundida há alguns anos, veja o que mostra Sá (1988):

[...] a estratégia do ensino seja muito próxima a do jogo de xadrez, onde a lógica e a autocrítica ocupam um lugar primordial e onde o vencido se enriquece mais que o vencedor. Do ponto de vista moral, o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, que pode ser aproveitada pelo professor através da análise de partidas comentando erros e acertos.

Santos e Melo (2015, p. 65): aduzem, ainda, que o xadrez como recurso pedagógico configurasse:

um recurso a mais, do qual o educador dispõe para facilitar o aprendizado do aluno. Assim, a prática do xadrez escolar proporcionará inúmeros benefícios para a escola e para o aluno. Para tanto, é necessário que o docente o explore da maneira correta e tenha como objetivo trabalhar os conteúdos através da utilização do jogo. Através de pesquisas e práticas é possível comprovar que o xadrez é uma excelente ferramenta para melhorar o rendimento escolar e o desempenho desportivo.

Diante do exposto é possível afirmar que os benefícios do xadrez vão além dos resultados em sala de aula, o enxadrista leva esse aprendizado para o seu dia-a-dia o que o ajuda a tomar decisões sábias nas mais diversas situações.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto foi realizado na Escola Municipal Carlos Alberto Medeiros Duarte Sobreira, em Princesa Isabel-PB, no período de maio a novembro de 2016. Inicialmente, a Escola parceira do projeto foi visitada e convidada a participar, o que foi prontamente atendida. Os alunos que tiveram acesso ao projeto foram os que frequentavam o Ensino Fundamental II (5º ao 9º ano), com idade entre 10 e 15 anos. As aulas de xadrez foram ministradas na própria Escola, no período da tarde, com duração de 50 minutos, pelo Prof. Amílcar Pessoa, com o auxílio do aluno bolsista Nilton Rodrigues e do professor voluntário John Paul, uma vez por semana, durante os sete meses.

Durante as aulas, os alunos tiveram à sua disposição dez tabuleiros com as respectivas peças para o acompanhamento do conteúdo ministrado pelo professor, através de um mural com xadrez magnético, como podemos ver nas figuras 3



Figura 3 – Uso do xadrez magnético. Fonte: material próprio

Todos os alunos receberam material didático impresso, contendo as aulas, as atividades e problemas envolvendo a Matemática e o Raciocínio Lógico. As atividades eram feitas pelos alunos durante a semana, corrigidas pelo professor na semana seguinte, servindo

para o acompanhamento do avanço dos mesmos no aprendizado do jogo de xadrez e nas outras áreas beneficiadas pelo esporte.

Durante as aulas, quando houve competições entre os alunos, foram estimulados aspectos como a ética, a disciplina, o respeito, a paciência e a autonomia.

Entre os dias 17 e 19 de outubro do ano passado, ocorreu no Campus do IFPB em Princesa Isabel a III Jornada de Educação, Ciência e Tecnologia. Durante esse evento, foi feita a dinâmica do ‘Xadrez Humano’, integrando os alunos da escola parceira do projeto com os alunos do Instituto Federal. Cada aluno representou uma peça do tabuleiro, usando para isso vestes e o símbolo da peça na cabeça (Figura 4). Foi um momento de intensa alegria e integração, atividade essa que atraiu a atenção de muitas pessoas.



Figura 4 – Xadrez humano. Fonte: material próprio

No final do projeto, foi promovido o I Torneio “Xeque-Mate” de Xadrez, integrando os alunos da Escola parceira e os alunos IFPB – *Campus* Princesa Isabel, na biblioteca do referido *Campus*. Participaram 21 enxadristas, sendo 13 meninos e 8 meninas. O torneio teve premiação com medalhas e troféus para os três primeiros colocados. O aluno Lucas Rafael, da Escola Municipal Carlos Alberto, por ter se destacado durante o projeto, foi agraciado com um jogo de xadrez.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Inicialmente, é importante salientar que os benefícios proporcionados pelo xadrez não são imediatos e têm relação direta com a disciplina, a assiduidade, o treinamento e a resolução

das tarefas. É sabido que a prática do xadrez pode aprimorar o aprendizado em outras áreas, como a Matemática e o Raciocínio Lógico.

Nas primeiras aulas, foi observado que alguns alunos participaram pela novidade do projeto na Escola. A necessidade de se cumprir tarefas, assistir as aulas com atenção, resolver problemas, foi bem aceita pela maioria dos alunos. Estes permaneceram até o final do projeto, observando-se uma mudança na postura, no respeito ao adversário quando jogavam, na pontualidade referente à entrega dos exercícios, entre outros.

O aluno Lucas Rafael, do 8º ano, quando perguntado sobre o Xadrez na Escola, relata¹:

“Bom, tem vários motivos de boas causas. Mas, as que eu vou mais destacar é que você aprende um dos melhores esportes e além do mais ele ajuda muito quando você for estudar, quando você for fazer uma atividade, já consegue raciocinar melhor e entender. Então, o xadrez é um tipo de reforço só que o melhor!” (texto na íntegra).

A diretora da Escola Carlos Alberto, Marluce Aniceto, ao final dos sete meses do projeto, escreveu:

“Durante a execução do Projeto, alguns de nossos alunos despontaram como grandes candidatos a futuros jogadores de xadrez o que muito nos orgulha, também observamos o grande interesse e a mudança de postura, concentração e melhor rendimento dos envolvidos. Procuramos divulgar nas redes sociais esta bela parceria com o IFPB - Campus de Princesa Isabel. O professor responsável promoveu momentos de interação entre os alunos da escola e do Campus, promovendo inclusive um campeonato. Sempre procuramos acompanhar o desenrolar desta ação, procurando saber como estava o andamento do projeto e também algo bastante positivo além da aprendizagem e a descoberta pelo gosto de Xadrez nos nossos educandos foi a parceria com as famílias dos alunos(as) que não mediram esforços para apoiar e para garantir a permanência dos mesmos no projeto” (transcrição de texto enviado por email).

¹ Para diferenciar as falas dos entrevistados das citações formais, as falas estão postas entre parênteses e em tamanho de fonte 12.

Cinco alunos da Escola parceira tiveram suas notas de Matemática, do ano letivo de 2016, divulgadas pela diretora, durante o período em que eles participaram do projeto. Segundo ela, estes resultados podem apontar um dos benefícios proporcionados pelo xadrez. Estes resultados estão no gráfico a seguir:

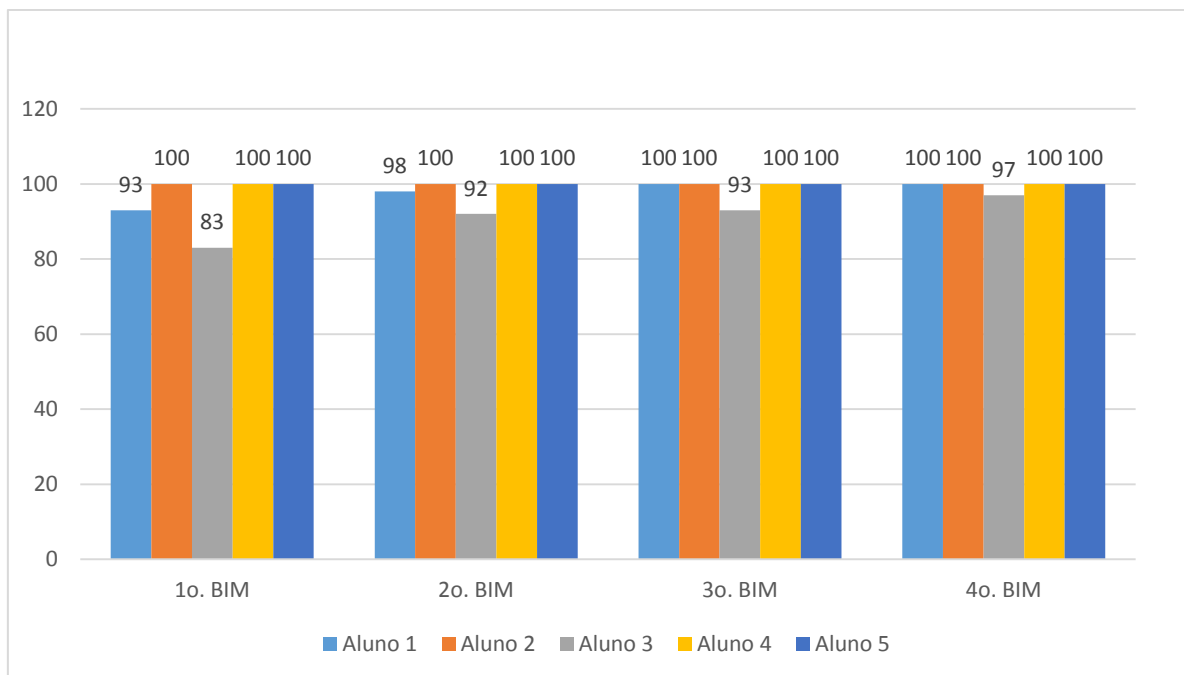


Figura 5 – Quadro de notas de Matemática dos alunos que participaram do projeto. Fonte: material próprio

Três dos cinco alunos mantiveram alto rendimento, enquanto dois alunos tiveram crescimento nas notas de Matemática. Esses resultados podem ter relação com a prática do xadrez, mas como já foi dito anteriormente, os benefícios não são perceptíveis à curto prazo.

5 CONCLUSÕES

O Projeto de Xadrez Escolar teve, como principais objetivos alcançados, a concretização da integração IFPB-Comunidade, obtida através da participação dos alunos e familiares da Escola Municipal Carlos Alberto nos eventos do Campus, a percepção da melhoria nos resultados acadêmicos dos alunos envolvidos no Projeto, relatados pela diretora da Escola Marluce Aniceto, demonstrando interesse na continuidade do mesmo, inclusive investindo em material (peças e tabuleiros) para as aulas.

O Projeto de Xadrez Escolar é atemporal e necessita de continuidade para que a médio e longo prazo sejam observadas de forma mais contundente a influência positiva que esse Esporte pode trazer na vida dos alunos, tanto na formação acadêmica, em áreas como a Matemática e o Raciocínio Lógico, como na formação cidadã, estimulando e disseminando a disciplina, a ética, o respeito ao próximo, a concentração e a cidadania, tão relegadas à segundo plano nos dias de hoje.

SCHOOL CHESS: POTENTIALIZING KNOWLEDGE AND INTEGRATING THE COMMUNITY

ABSTRACT

The project in question aimed to promote the practice of Chess at the Carlos Alberto Medeiros Duarte Sobreira Municipal School, in Princesa Isabel-PB, providing students in Elementary School with further development in certain areas of knowledge, such as Mathematics and Logical Reasoning, and also to integrate the princess community with the IFPB Campus through events (chess tournament, educational journey, science and technology). The length of the project was of seven months, where students had weekly chess lessons in a pre-prepared environment with trays, pieces and magnetic mural, in the school they attend. Each week, the students received didactic material related to the given class, with activities that stimulated logical reasoning, patience, discipline, prediction of results and mathematical calculation. During classes, values such as ethics and respect for others were also worked on. The pieces and the trays were acquired by the School itself, favoring the continuity of the practice of chess for a long time. During the project, theoretical-practical evaluations were carried out to verify the students' progress, which can be attested by the school's own management and by the students' families. During the III Conference on Education, Science and Technology, held at the IFPB, the students of the project, along with those from the campus, participated in the dynamic 'Human Chess', a playful and integrative activity. At the end of the project, there was a Chess Tournament, held in the campus library and attended by 21 chess players from both the Municipal School and the IFPB.

Keywords: Sports and Entertainment. School Chess.

REFERÊNCIAS

- ABRESPI fundada em 2011. 2011. Disponível em: < <http://www.clubedexadrezonline.com.br/artigo.asp?doc=10393>>. Acesso em: 08 mar. 2016.
- BRASIL, INEP. **Índice de desenvolvimento de educação básica** Município de Princesa Isabel/PB. 2015. Disponível em: < <http://ideb.inep.gov.br/resultado/>>. Acesso em: 09 mar. 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Relatório de avaliação do projeto xadrez nas escolas**. Brasília, DF: SEIF, 2004. 22 p.
- 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.
- REZENDE, S. **Xadrez na escola**: uma abordagem didática para principiantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
- SÁ, A.V.M. **O xadrez e a educação**: experiências nas escolas primárias e secundárias da França. Rio de Janeiro, 1988.
- SANTOS, Agnaldo Melo dos; MELO, Adriana Soely André de Souza Os benefícios do xadrez como ferramenta pedagógica complementar no processo de ensino aprendizagem do Centro Educacional Vivência. **Rev. Educ.**, v.18, n. 25, p. 63-69, 2015. Disponível em: < <http://pgsskroton.com.br/seer/index.php/educ/article/view/3479>> . Acesso em: 09 mar. 2016.