

CLUBE DE XADREZ IFPB/MONTEIRO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Clécia Rodrigues Fernandes Ribeiro
Patrick Camilo Faustino da Silva
Lindberg Luiz da Silva Leandro

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência das atividades desenvolvidas no projeto de extensão intitulado Clube de xadrez IFPB Monteiro, o qual teve com o objetivo estimular o conhecimento e a prática desse jogo no ambiente escolar e na comunidade. O projeto foi realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) – *Campus* Monteiro atendendo a comunidade escolar e a comunidade externa, promoveu oficinas, estudos e minicompetições com variação na quantidade de integrantes, tendo uma média de seis pessoas por atividades desenvolvidas. Os resultados se mostraram positivos, visto que, todos os envolvidos no processo conseguiram atingir os objetivos propostos inicialmente. Desta forma, evidenciou-se que o projeto estimulou o conhecimento e a prática do xadrez tanto para aqueles que estavam iniciando, como os que já tinham conhecimento, além disso, proporcionou a integração e a cooperação entre os participantes.

Palavras-chave: Jogo xadrez. Ensino. Educação.

1 INTRODUÇÃO

A escola tem um papel fundamental no desenvolvimento social e cultural do indivíduo. Para além da educação formal, a escola permite, ao estudante, agregar novos conhecimentos que ajudam na formação do cidadão. Os projetos desenvolvidos na escola são um meio de promover novas aprendizagens, mas também, de provocar novos desafios, além de permitir a interação da comunidade com o meio escolar.

Os projetos de extensão contribuem na formação, tanto dos estudantes e servidores que participam como voluntários ou bolsistas, como para seus beneficiados (estudantes da instituição, servidores, comunidade externa). A contribuição do projeto para seus beneficiados é o principal pilar para sua realização, mas, não podemos deixar de falar sobre a contribuição na formação do voluntário e bolsista, pois, estes se beneficiam pela experiência de estar

participando da organização de um programa, de planejá-lo e de executá-lo com responsabilidade.

Nesse contexto, foi idealizado o projeto de xadrez com a intenção de estimular a prática do xadrez e contribuir na formação dos estudantes. Segundo Rezende (2013) o Xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto estimulando entre outros o espírito competitivo e a autoconfiança, como se adéqua aos anseios da educação moderna, a qual, volta-se cada vez mais para uma aprendizagem consciente, onde o aluno é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar.

Podem-se trabalhar também valores éticos e morais, quando praticam padrões sociais desejáveis de conduta do “saber ganhar e perder”, do respeito às regras e da sujeição às restrições que elas impõem e a aceitação de pontos de vista diferentes, fatores estes essenciais para a formação humana do aluno (SÁ, 1994). Este projeto fez parte de uma atividade de extensão do IFPB – Campus Monteiro tendo como objetivo estimular o conhecimento e a prática do jogo de xadrez no ambiente escolar e na comunidade.

2 MARCO TEÓRICO

O xadrez é um jogo de tabuleiro para dois jogadores. Um jogador controla as peças brancas, que sempre começam, e o outro jogador possui as peças pretas. Para jogar é necessário um tabuleiro com oito linhas e oito colunas, formando 64 quadrados (sendo 32 claros e 32 escuros), cada jogador tendo um quadrado claro no lado direito da linha de baixo. Cada jogador tem 16 peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma rainha (ou dama). Cada um dessas peças possui um movimento característico. Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que está localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa da peça oponente, que é então retirada do tabuleiro (OLIMPIO, 2006).

O rei é a única peça que nunca pode ser capturada. Quando o rei de um jogador é diretamente atacado por uma peça, o jogador está em xeque. Nessa posição, ele tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque da peça do oponente ao rei. Entretanto, essa última possibilidade não é aplicada se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode "pular" qualquer peça do tabuleiro. O objetivo do jogo é por o adversário em xeque-mate, o que ocorre quando o rei

adversário esta em xeque e nenhum movimento pode ser feito para escapar do xeque (OLIMPIO, 2006).

O xadrez é considerado um recurso a mais no processo de formação educacional “uma vez que são muitos os benefícios proporcionados por este jogo, especialmente, as capacidades e habilidades desenvolvidas no processo de ensino da matemática” (OLIVEIRA JÚNIOR, et al., 2016). Na compreensão dos autores citados a tese de que o xadrez é uma atividade mecânica que conduz ao isolamento do indivíduo não é verdadeira tendo em vista que se constatou uma experiência afetuosa e agradável entre os participantes.

Com relação aos benefícios do xadrez para o ensino Sá (1988) fez a seguinte observação do ponto de vista relacional durante as partidas há uma manifestação de proximidade psicológica entre os pares e 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”

O xadrez possibilita também o desenvolvimento da autoconfiança, isso porque, os estudantes têm a oportunidade de aprenderem o jogo (suas regras e táticas), “avançando gradativamente em suas habilidades e melhorando suas estratégias e raciocínios” (ANGÉLICO; PORFÍRIO, 2010, p. 4). Complementando os autores fazem ainda, a seguinte explanação “o xadrez ensinado metodicamente constitui um sistema de estímulo intelectual capaz de aumentar o quociente de inteligência das crianças, oferecendo aos participantes um método de raciocínio e de organização das relações abstratas e dos elementos simbólicos” (ANGÉLICO; PORFÍRIO, 2010, p. 17).

Rezende (2013) em seus estudos destacou algumas pesquisas realizadas em diversas partes do mundo sobre os benefícios do xadrez para estudantes: Na Bélgica em 1976 o Dr. Johan Christiaen, após dois anos de experiências com dois grupos de 20 crianças entre 10 e 11 anos, comprovou que o aproveitamento escolar do grupo experimental foi 13,5% superior ao do grupo do ensino regular. Em New York-USA (1981) Joyce Brown constatou considerável melhora no comportamento dos alunos — 60% menos incidentes e suspensões, além da melhora no aproveitamento escolar de até 50% na maioria dos estudantes envolvidos. Na Califórnia-USA (1985) George Stephenson, após 20 dias consecutivos desenvolvendo um trabalho com um grupo de estudantes, constatou os seguintes resultados: rendimento acadêmico (55%), Comportamento (62%), Esforço (59%), Concentração (56%) e Autoestima (55%).

Mediante ao exposto podemos dizer que enxadrismo praticado no ambiente escolar traz grandes benefícios para os estudantes melhora a concentração o raciocínio a criatividade, dentre outras benesses, no dizer de Sá (2016) “permite o aluno progredir seguindo seu próprio ritmo, o que corresponde a uma das metas primordiais da educação moderna”.

3 METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido no período de cinco meses, os encontros aconteceram na biblioteca e na sala de vídeo do IFPB – *Campus* Monteiro, atendendo a comunidade escolar e a comunidade externa, com variação na quantidade de integrantes, tendo uma média de 6 (seis) pessoas por sessão.

Nesse processo foram realizadas aulas expositivas e oficinas de jogos envolvendo o conhecimento técnico e tático do xadrez. As aulas e oficinas aconteciam uma vez por semana, sendo ministradas por alunos e professores voluntários. Nos minitorneios, os alunos puderam praticar todo o conhecimento adquirido nas aulas e oficinas. O conhecimento dos alunos foi avaliado mediante seu raciocínio lógico, capacidade de atenção, memória e imaginação durante as oficinas.

4 RESULTADOS

4.1 Das oficinas

As oficinas foram organizadas, inicialmente, tendo como base livros didáticos sobre o tema, a intenção foi conhecer sobre o jogo. Com isso, houve a utilização e indicação de estudos e leituras. Foram utilizados livros da biblioteca como o “Xadrez Fácil” de Luciano Rielo Ferreira (2007) e “Xadrez: dicas para iniciantes” de Matthew Sadler (2007). Dialogamos sobre o tabuleiro, as peças, e iniciamos com a análise de partidas famosas postas no livro de Ferreira (2007). A escolha de usarmos partidas famosas como referência se deu no intuito de dialogarmos sobre a movimentação do jogo e a escolha de estratégias, mesmo a nível elementar, inicialmente.

Outro livro que utilizamos como referência foi o “Xadrez: o guia definitivo” de James Eade (2011) e com ele iniciamos o estudo dos Xeques-mates. O xeque-mate é a conclusão de uma partida de xadrez, costumamos dizer “mate” porque o xeque é implícito (EADE, 2011). Estudar os xeques é necessário, pois, todo o jogo deve ser “montado” estrategicamente para a finalização (xeque-mate), também contribui para a formulação de soluções de “saídas” dos possíveis xeques e conseqüente xeque-mate. É primordial ao iniciante esse saber, pois, contribui para suas estratégias táticas de proteção.

Durante as oficinas fizemos as anotações das jogadas para futura análise. Esses momentos de autoavaliação e avaliação das jogadas do outro foi muito rico para a formação do conhecimento, pois, em muitas ações, durante o jogo, ocorriam falhas que poderiam não ter ocorrido se fossem pensadas com calma e estrategicamente. Porém, o jogo “quando se está em jogo” provoca uma tensão no jogador que o desestabiliza emocionalmente, fazendo-o cometer equívocos para além das suas limitações do conhecimento.

Mas, também, contraditoriamente, algumas estratégias e jogadas escolhidas durante o jogo eram motivos de autoadmiração, quando o jogador era surpreendido consigo mesmos por terem feito escolhas que extrapolavam seus conhecimentos. Como afirma Gomes-da-silva (2011) que durante o jogo os jogadores se surpreendem com os seus próprios desempenhos, e por isso divertem-se. Eles estão entregues ao prazer de brincar são absorvidos pelo jogo. Foram submersos no ambiente lúdico. Esqueceram-se do mundo e de si mesmos.

Num terceiro momento das oficinas estudamos e dialogamos sobre algumas jogadas especiais como “En passant”, promoção do peão, Roque e empate por afogamento. Como também, fizemos um estudo sobre Aberturas: Princípios clássicos, desenvolvimento rápido, princípios modernos e Tipos de jogo.

4.2 Utilização de aplicativos e minicompetições

Durante o projeto fizemos uso de ferramentas para contribuir no treino com reflexões de análise de partidas e competições online. Um dos aplicativos escolhido foi o Lichess, este é um servidor de xadrez na Internet criado por Thibault Duplessis, um programador francês. A principal característica do site é apoiar jogos de xadrez ao vivo contra jogadores por meio da rede.

O site não requer registro, portanto qualquer um pode jogar anonimamente. No entanto, para os jogadores registrados o Lichess emprega um sistema de classificação (racking), bem como a capacidade de competir em torneios, competir contra outros jogadores conhecidos ou não ou contra a máquina, postar nos fóruns e usá-lo para análise de partidas realizadas por outros jogadores. Lichess tem recursos de treinamento, incluindo noções básicas de xadrez, treinamentos táticos, coordenados e estudos de xadrez.

Essa ferramenta auxiliou as aprendizagens e permitiu a interação entre os participantes do projeto mesmo em dias que não ocorriam o encontro formal. Estimulando a aprendizagem tanto pelo desafio que o jogo proporciona, como pela ludicidade que ele estimula na relação dentro do jogo dos participantes.

Percebemos que tínhamos dois tipos de jogadores, os mais experientes e os menos experientes. Dentro de uma mesma categoria (tipos de jogadores), durante as partidas e minicompetições obtivemos diferentes colocações, isso estimulou a participação em mais competições. Pudemos perceber que os integrantes adquiriram conhecimento abordado pelo projeto, pois, mesmo os participantes mais experientes puderam renovar seus conhecimentos e até os iniciantes puderam adquirir subsídios básicos para participarem de um torneio oficial de xadrez.



Imagem 1 – Minitorneios de xadrez. Fonte: autores



Imagem 2 – Análise de jogadas. Fonte autores

Apesar de o principal objetivo ter sido observar os conhecimentos de xadrez a partir dos livros e aplicá-los durante o jogo. Durante as sessões surgiram modos diferentes de jogar xadrez. Um exemplo foi o Xadrez Australiano. O Xadrez Australiano é uma variação do Xadrez clássico, que combina trabalho em equipe, tática, velocidade e iniciativa, também conhecido como manicômio ou Bughouse. As regras são muito semelhantes ao Xadrez normal, a principal diferença é que uma dupla joga contra outra dupla e quando um jogador captura uma peça ele passa para o seu parceiro colocar no tabuleiro (os parceiros jogam com cores opostas) quando e onde quiser. As peças são colocadas em qualquer casa, sem dar xeque, e os peões não podem ser colocados diretamente na última casa (8).

As vivências com o Xadrez Australiano proporcionou incentivo aos participantes iniciantes, tanto pela dinâmica do jogo, como pela interação de conhecimento por praticantes de níveis diferentes. Isso porque os parceiros eram definidos conforme o nível de conhecimento de xadrez, unindo-se um enxadrista mais experiente com o mais iniciante.

Podemos afirmar que o projeto oportunizou aos integrantes o desenvolvimento cognitivo (tática), controle emocional, aprimoramento de raciocínio lógico e imediato e aumento da capacidade de criação de planejamentos táticos de jogo. Com isso, vale ressaltar que a prática do xadrez é uma excelente prática para contribuir na formação do indivíduo.

5 CONCLUSÃO

Tendo em vista os resultados apresentados, mesmo com poucos integrantes, evidenciou-se que o projeto favoreceu o aprendizado sobre o jogo xadrez, por meio do estímulo das vivências teórico-práticas tanto para aqueles que estavam iniciando, como os que já tinham conhecimento, além disso, proporcionou a integração e a cooperação entre os participantes, pois oportunizou um espaço de troca de conhecimento. Dessa forma, podemos certificar-nos de que o Projeto “Clube de xadrez” realizado no IFPB - campus Monteiro proporcionou benefícios na formação dos envolvidos e cumpriu com seus objetivos de forma satisfatória estreitando o relacionamento escola-comunidade.

IFPB/MONTEIRO CHESS CLUB: A REPORT OF EXPERIENCE

ABSTRACT

This work is an account of the experience of the activities developed in the extension project titled IFPB/Monteiro Chess Club, which promoted workshops, studies and mini-competitions with the objective of stimulating the knowledge and practice of this game in the school environment and in the community. The project was conducted at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Paraíba (IFPB) - campus Monteiro, attending the school community and the external community, with a variation in the number of members, having an average of 6 (six) people per session. The results were positive, since all those involved in the process were able to achieve the objectives initially proposed. In this way, it was evidenced that the project stimulated the knowledge and practice of chess for both those who were initiating and those who already knew, in addition, provided the integration and cooperation between the participants.

Keywords: play chess. Teaching. Education.

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, p.1-17, out./jan., 2010.
- EADE, J. **Xadrez: o guia definitivo**. São Roque: Editora Marco Zero, 2011.
- FERREIRA, L. R. **Xadrez fácil**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2007.
- GOMES-DA-SILVA, P. N. **O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade**. João Pessoa: Editora universitária da UFPB, 2011.
- OLIMPIO, A. **Curso básico de xadrez**, 2006. Disponível em: http://www.douradosnews.com.br/base/www/douradosnews.com.br/media/attachments/52/52/_curso_xadrez.pdf. Acesso em: 14 fev. 2017.
- OLIVEIRA JÚNIOR , José Dedilson de et al . O xadrez como ferramenta pedagógica para o ensino da matemática em uma escola de ensino fundamental. **Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo**, jul. 2016. Disponível em <http://www.eumed.net/rev/atlante/2016/07/xadrez.html>. Acesso em: 14 fev. 2017.
- REZENDE, S. **Xadrez na Escola: uma abordagem didática para principiantes**. 2 ed, Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda., 2013.
- SÁ, A. V. M. O xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, periescolar e extra-escolar. In: SEMINÁRIO SOBRE NOVAS PERSPECTIVAS DA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NO BRASIL, 4., 1994, Brasília, DF. **Anais...** Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais, 1994. p. 51-64.
- SÁ, A.V.M. **O xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França**. Rio de Janeiro,[s.n], 1988.
- SÁ, A. V. M. O enxadrismo contribui para o desenvolvimento de várias capacidades e habilidades. **Jornal do professor: xadrez na escola**, edição 124, 2016. (Entrevista).
- SADLER, M. **Xadrez: dicas para iniciantes**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2007.