

Os Benefícios do Xadrez como Ferramenta Pedagógica Complementar no Processo de Ensino-Aprendizagem do Centro Educacional Vivência

The Benefits of Chess as a Complementary Pedagogical Tool at the Teaching-Learning Process from the Educational Center Vivência

Agnaldo Melo dos Santos^a; Adriana Soely André de Souza Melo^{a*}

^aUnidade Integrada de Educação Superior no Brasil, PE, Brasil

*E-mail: adriana_s_1@hotmail.com

Resumo

O presente estudo objetivou apontar os benefícios do xadrez como ferramenta pedagógica complementar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do Centro Educacional Vivência. O eixo norteador da pesquisa foi descobrir se o xadrez é de fato um importante aliado ao processo de ensino-aprendizagem do aluno. O referido estudo teve caráter exploratório e descritivo com a combinação de métodos quantitativos e qualitativos, através de pesquisa bibliográfica, documental e de campo. Os dados foram obtidos mediante aplicação de questionários, tendo como sujeitos da pesquisa uma amostragem de dez alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II e três profissionais que trabalham na escola – professores e coordenadores pedagógicos. Os principais autores utilizados para fundamentar a pesquisa foram: Sá (1988), Rezende (2005), Silva (2002), Garrido (2001), dentre outros. Foi possível entender que o xadrez é uma excelente ferramenta que veio somar com as demais disciplinas curriculares. A inclusão do xadrez na grade curricular da escola agrega inúmeros benefícios para o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos. Os alunos enxadristas são unânimes ao afirmar que gostam de jogar xadrez e ressaltam que a prática do jogo desenvolve a concentração e a paciência. Fator ratificado pela equipe docente quando afirma que a implantação do xadrez na grade curricular da escola foi bastante assertiva, pois é notório o desenvolvimento e evolução da concentração na maioria dos alunos, além de outras habilidades que o ato de jogar desenvolve.

Palavras-chave: Xadrez Pedagógico. Jogo de Xadrez. Benefícios do Xadrez. Ensino-Aprendizagem.

Abstract

This study aimed at pointing out the benefits of chess as a complementary pedagogical tool for teaching-learning process of students in the Educational Center Vivência. The guiding principle of the research was to find out if chess is indeed an important ally to teaching and student learning process. The study was exploratory and descriptive with a combination of quantitative and qualitative methods, through bibliographical, documentary and field research. Data were collected through questionnaires, having as research subjects a sample of ten students of the 8th grade of elementary school II and three professionals working in the school - teachers and coordinators. The main authors used to support the research were: Sa (1988), Rao (2005), Silva (2002), Garrido (2001), among others. It was possible to understand that chess is an excellent tool to be added to the other curricular subjects. The inclusion of chess in the school syllabus brings countless benefits to the development of the students' cognitive skills. The students chess players are unanimous in stating that they like to play chess and they point out that the practice of the game develops concentration and patience. Factor ratified by teaching staff when they state that the implementation of chess in the school syllabus was quite assertive as it is remarkable the development and evolution of concentration in most students, and other skills that the act of playing develops.

Keywords: Teaching chess. Chess game. Benefits of chess. Teaching and learning.

1 Introdução

Com o advento das novas tecnologias e as práticas educacionais cada vez mais modernas, as escolas sentem a necessidade de buscarem atividades lúdicas que contribuam para melhorar a capacidade intelectual e psíquica dos estudantes, fator comprovado por especialistas na área.

Diante do exposto, é preciso fazer uso de novas ferramentas e novos mecanismos que favoreçam a aprendizagem dos alunos, bem como técnicas que facilitem o aprendizado dos mesmos. Com base nessa afirmativa, é possível destacar que a prática do jogo de xadrez contribui, efetivamente, para o desenvolvimento intelectual dos alunos, como aguçar o raciocínio lógico, a capacidade de análise, síntese e de resolução de problemas, da objetividade, do autocontrole, autoavaliação e até da autoestima, conforme reforça Rezende

(2005), dentre todos os jogos, o xadrez tem certo prestígio por ser um esporte voltado para o desenvolvimento do raciocínio lógico, a concentração e a atenção. Tudo isso é possível por que o xadrez constitui uma modalidade de jogo que requer cuidados na tomada de decisões, pois envolve todos os sentidos, que de acordo com Goethe (1876) o xadrez é a ginástica da inteligência. Assim, representa uma ginástica para o cérebro que auxilia na melhoria da capacidade, força e flexibilidade mental. Sobre isto Sá (2007), Silva (2002) e Rezende (2002) afirmam que o ensino e a prática do Jogo de Xadrez quando utilizados como instrumento pedagógico pode trazer benefícios socioeducativos, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, a autoconfiança e a organização metódica e estratégica do estudo.

Desta forma, o presente estudo buscou identificar as contribuições dessa atividade para o processo de aprendizagem, utilizando o xadrez como um instrumento pedagógico para os educandos de forma intensiva fazendo com que o xadrez se torne um exercício eficaz e se torne uma prática regular, buscando sua interação com a coletividade. Diante do exposto, objetivou-se apontar os benefícios do xadrez como ferramenta pedagógica complementar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do Vivência Centro Educacional. Para tanto, buscou-se responder ao seguinte questionamento orientador do estudo: o xadrez configura-se um importante aliado ao processo de ensino-aprendizagem do aluno?

Partindo dessa pergunta norteadora, a pesquisa se propôs a investigar os benefícios que a prática do xadrez nas escolas poderá trazer ao discente diante das novas tecnologias e ferramentas educacionais.

Para o desdobramento dos eixos temáticos, traçou-se pontos a serem seguidos para a construção deste trabalho: descrever a história do xadrez até os dias atuais; sua aplicabilidade no âmbito escolar, o xadrez no Centro Educacional Vivência; a construção do Xadrez Gigante no Vivência Centro Educacional; e os Importância Pedagógica do xadrez e os benefícios de jogar xadrez.

Participaram da pesquisa três profissionais que trabalham na escola - professores e coordenadores pedagógicos e 10 alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. Optou-se por utilizar questionários com perguntas de múltipla escolha, para os alunos e questionário aberto para a equipe docente. Para tanto, decidiu-se por uma pesquisa de cunho qualitativo, por se tratar de um tipo de pesquisa no qual, o pesquisador tem contato direto com o grupo ou indivíduos a serem estudados.

Do ponto de vista da relevância deste estudo, ele primeiramente teve uma relevância particular e afetiva, já que o xadrez permeia o universo do pesquisador desde os 18 anos de idade.

Do ponto de vista social e acadêmico, o presente estudo se configura relevante e de interesse intelectual por que ressaltará a importância do xadrez no âmbito escolar, seus benefícios na forma da produção de conhecimentos científicos, haja vista que conduz à obtenção de novos conhecimentos neste tema no âmbito pedagógico. Esta relevância é reforçada pelo fato de que o objeto desta pesquisa envolve questões que proporcionarão a produção de novos conhecimentos, bem como trará novas provocações no sentido de incentivar a adesão do uso do xadrez como uma ferramenta a mais no âmbito pedagógico. Sendo assim, este estudo despertará interesse prático tanto à comunidade acadêmica e escolar, quanto aos pais, alunos e demais interessados no que diz respeito à prática do xadrez nas escolas da região do vale do São Francisco. Além de gerar banco de dados sobre as questões que envolvem o universo enxadrístico favorecendo a viabilização de novos estudos e produções. A presente pesquisa nasce, portanto, de uma

imensa vontade de compartilhar, divulgar, essa ferramenta que é de fundamental importância no âmbito educacional e fora dele.

2 Material e Métodos

A pesquisa teve caráter bibliográfico e de campo, tendo como ambiente de pesquisa o Vivência Centro Educacional, no Município de Petrolina, PE. Criado no contexto educacional do município em 10 de novembro de 2000. Tem como proposta pedagógica oferecer Educação Básica, nas modalidades Educação Infantil e Ensino Fundamental de nove anos. Traz como lema: educando para a vida. Etimologicamente, o nome Vivência significa: experiência de vida, existência. Quanto à proposta pedagógica, a escola tem como referência a concepção do conhecimento enquanto processo de construção a partir da interação entre o sujeito e o objeto de aprendizagem. Nela se preconiza a pedagogia sociointeracionista por entender que se trata de grande eficácia no processo de construção do saber.

Utilizou-se a pesquisa de base qualitativa, na qual o pesquisador tem um contato direto com o grupo ou indivíduo a ser estudado e, após a coleta, os dados são interpretados e não quantificados, tornando, assim, uma pesquisa mais detalhada e com certeza dos dados obtidos. Para Godoy (1995), a pesquisa qualitativa não procura enumerar e/ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados.

Participaram da pesquisa uma amostragem de dez alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II tendo em vista que esses alunos vivenciam as aulas de xadrez desde o 2º ano do Ensino Fundamental I.

Utilizou-se um questionário contendo seis perguntas com opções de múltiplas escolhas, sendo uma das perguntas aberta, o qual foi aplicado individualmente dentre os alunos selecionados. E três profissionais que trabalham na escola – professores e coordenadores pedagógicos – um dos critérios de escolha foi priorizar professores que trabalham em sala de aula com disciplinas que envolvem raciocínio lógico e que acompanham essa turma de alunos desde o 2º ano do F1, e a coordenação pedagógica por que acompanha de perto o trabalho entre professor e aluno.

Na análise de dados deste estudo adotou-se os procedimentos da pesquisa qualitativa. Primeiramente, realizando uma leitura dos dados coletados buscando categorizá-los verificando as conexões entre as opções marcadas por cada entrevistado. Os questionários abertos foram analisados da mesma forma: sendo feita uma leitura, interpretação e comparação das respostas, pontos em comum e divergente.

3 Resultados e Discussão

3.1 O jogo de xadrez e a sua história

O jogo surgiu no século VI na Índia, com o nome de Shaturanga, que significa os quatro elementos de um exército,

em sânscrito. É que todos os componentes das forças militares da época estavam representados. A infantaria é formada pelos peões e a cavalaria pelos cavalos. Antigamente havia também carroças (depois trocadas por torres) e elefantes (posteriormente, bispos).

A partir da Índia, o jogo foi para a China e a Pérsia seguindo as rotas comerciais. Aliás, é da palavra persa *shah*, que significa rei, que vem o nome xadrez. Os árabes, que conquistaram a Pérsia em 651, se encarregaram de difundir a prática do jogo. Eles levaram seus tabuleiros para as terras que invadiram no norte da África e, quando ocuparam Espanha e Portugal entre 711 e 1492, trataram de introduzir a novidade na Europa. Foi nesse período que o xadrez ganhou o formato atual, incorporando elementos típicos da Idade Média, como os poderosos bispos e as torres dos castelos. Também foi introduzida a rainha, a peça mais poderosa do jogo. As regras não se alteraram desde o final do século XIV.

3.2 O xadrez escolar

A educação hoje apresenta avanços nos seus mais variados aspectos: formação de professores, infraestrutura, material didático, inovações tecnológicas, tudo isso para favorecer a aprendizagem.

O xadrez é uma ferramenta a mais que vem para somar às práticas existentes que visa trazer resultados satisfatórios no aprendizado dos discentes. De acordo com Rezende (2005), o jogo de xadrez é um esporte que possui mecanismos que contribuem para o desenvolvimento das funções cerebrais, dentre elas a atenção, concentração o julgamento, planejamento, imaginação, antecipação, memória, análise de situações problemas e a criatividade.

O xadrez enquanto instrumento pedagógico ganhou notoriedade a partir de 1986 quando a Fédération Internationale des Échecs - FIDE e a United Nations Educational Scientific and Cultural Organization - UNESCO criaram o Committee on Chess in Schools - CCS. A partir de então o xadrez escolar vem ganhando notoriedade nos ambientes educacionais e em todos os níveis de ensino.

É importante ressaltar que o xadrez pedagógico configura-se 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.

O prof. Sylvio Rezende, que estuda os benefícios do xadrez há mais de 30 anos, relata acerca da eficácia do xadrez no rendimento escolar:

Constatai em todos esses anos de pesquisa diversos aspectos benéficos trazidos pela prática do xadrez, destacando-se como os mais significativos: melhor rendimento na aprendizagem

escolar; maior conscientização da autodisciplina; maior integração social; maior autoconfiança; redução considerável e até superação de problemas ou conflitos de ordem psicossocial; casos isolados de disfunção motora em alunos hiperativos, apresentando sensível melhora e, até mesmo, a minimização do problema, após a prática regular do xadrez (REVISTA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 2009).

Araújo (2005) acrescenta que o xadrez é um precioso coadjuvante escolar, e até psicológico. Portanto, os benefícios do xadrez vão além dos resultados em sala de aula. O enxadrista no seu dia-a-dia, ao se deparar com situações complexas, costuma observar, avaliar e entender a realidade, capacidade esta que lhe foi conferida através da prática deste jogo que lhe instiga a aprender a planejar de forma equilibrada, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir sabiamente, compreender limites e valores estabelecidos, Dentre outras atitudes do ser humano.

Vale ressaltar que tais habilidades presentes no xadrez são possíveis de serem alcançadas em uma prática regular do jogo, mas nem todas as pessoas serão capazes de apresentar um desenvolvimento nestes aspectos pelo simples fato de que cada pessoa aprende e apreende de forma diferente um mesmo ensinamento. Sobre isto, Sá (1988) acrescenta:

[...] 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.

E assim, a bagagem adquirida pelo estudante dependerá dos objetivos e métodos traçados pelo professor. Haja vista que o conhecimento adquirido não pode ser limitado, já que o aluno é capaz de buscar informações que poderão ajudá-lo em sua vida pessoal e estudantil.

3.3 O xadrez e a sua aplicabilidade

Existem inúmeras maneiras de se utilizar os jogos em sala de aula. Contudo, ao falarmos de xadrez devemos evitar generalizar as técnicas ou estilos existentes, é preciso levar em consideração que estes são diferentes em seus objetivos. O xadrez pode ser trabalhado de diversas formas, dentre elas, três merecem destaque e são mais utilizadas:

- ✓ Utilização do xadrez como uma distração na qual se priorizam o lazer e a diversão. Essa forma pode ser denominada como o Xadrez Lúdico que por sinal tem sua relevância já que o ser humano é constituído de uma natureza lúdica que é utilizada principalmente para o seu descanso físico ou mental.
- ✓ Fase de preparação para competições. Nesta fase, são trabalhadas técnicas de aberturas, meio e final de jogo. Cada aluno, de acordo com seu perfil e suas habilidades adota determinada estratégia com o intuito de lograr êxito nas competições. Essa fase do jogo denomina-se o Xadrez Técnico que por sinal, é mais praticado em clubes de xadrez e também pode ser encontrado em

livros que abordam essa temática.

- ✓ Por fim, o ensino do jogo de xadrez como um meio pedagógico, o denominado Xadrez Pedagógico. Atualmente muito utilizados pelas escolas, no qual o professor trabalha o xadrez com o enfoque de desenvolver ou trabalhar habilidades nas quais os estudantes tenham dificuldades e que comprometa principalmente o seu desempenho escolar.

Assim, diante dos três métodos utilizados pelos professores seja ele o lúdico, técnico ou pedagógico vai culminar num bom desenvolvimento do rendimento escolar do aluno já que o jogo em si desenvolve as habilidades destes alunos.

3.4 a construção do xadrez gigante no Vivência

O xadrez destaca-se diante dos demais jogos por ser um esporte voltado para o desenvolvimento de algumas funções do cérebro, dentre outras, conforme já mencionado neste trabalho. Prerrogativa que o torna uma excelente matéria para ser aplicada na escola.

Deste modo, essa ferramenta pode ser utilizada de diversas formas em sala de aula, fundamentados nisto, o professor responsável pelas aulas de xadrez no Centro Educacional Vivência foi mais além: decidiu utilizar o jogo de xadrez em sala de aula de forma lúdica e, através da técnica de papietagem confeccionar um xadrez gigante. A ideia nasceu de um sonho antigo do professor que em parceria com a Ong Embrião, orientadora do projeto e uma professora e militar do Colégio Militar de Juazeiro - BA decidiram desenvolver o projeto juntos, sendo que o saldo seria a confecção de dois jogos, um para cada escola. E assim nasce os dois “xadrez gigantes” da região do vale do São Francisco, e que, segundo a Ong Embrião são os primeiros a serem confeccionados no nordeste brasileiro.

De acordo com Jardim (2012), papietagem é uma técnica artesanal em que se utiliza papel recortado e cola para dar forma a uma escultura ou objeto. Portanto, uma técnica onde se aplicam diversas camadas de cola e jornal a fim de se criar uma superfície rígida. Pela maleabilidade do papel, diversos objetos podem ser confeccionados, tudo depende da imaginação do artista. Além de tudo, realizar a papietagem é uma prática ecológica, já que na maioria das vezes o jornal é utilizado com ingrediente-base, dando utilidade a algo que iria para o lixo.

Com base nesse pressuposto, e com o apoio e orientação da Ong Embrião, uma entidade localizada em Alvorada, RS, que realiza atividades no estado e fora dele com o projeto pedagógico Educação Ecológica com xadrez nas escolas e tem como objetivo principal a educação ambiental de crianças e adolescentes, tendo como ferramenta o trabalho de xadrez, incluindo de forma lúdica os seus alunos. Trabalha em parceria com outras instituições para promover a conscientização e a inclusão. Outro importante parceiro foi o SESI de Juazeiro, BA que disponibilizou as peças de xadrez gigante em polietileno.

O processo de confecção das peças durou aproximadamente dois meses e desenvolveu-se nas seguintes etapas: o primeiro passo ocorreu através do recolhimento de jornais com os próprios alunos, doações, bem como, a utilização de livros didáticos em desuso. E assim começa-se a confecção do xadrez gigante: Intercalando camadas de jornais, folhas de revista e ou livros velhos, com cola caseira sobre moldes gigantes de peças de xadrez, uma prática que aos mesmo tempo em que trabalha a ludicidade, vai inculcando nos alunos a noção de sustentabilidade.

Doravante, a escola possui o seu xadrez gigante - material pedagógico - que se configura uma ferramenta a mais para o desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos.

Com a confecção do xadrez gigante foi possível reconhecer que é possível trabalhar a ludicidade, a sociabilidade e a educação ambiental através do jogo de tabuleiro utilizando técnicas de papietagem.

3.5 Importância pedagógica

Acerca da importância pedagógica do xadrez uma das professoras pesquisadas e que acompanha os alunos que praticam xadrez desde séries iniciais assegura que eles apresentam melhor desempenho além de uma capacidade de concentração maior e acrescenta ainda “visualiza os efeitos benéficos que sua prática proporciona, tais como o estímulo do pensamento abstrato, as conexões lógicas e o desenvolvimento criativo”, destaca a professora.

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.

3.6 Os benefícios de jogar xadrez

Considerado o segundo esporte mais praticado no mundo, ficando atrás apenas do futebol. Tem o poder de estimular a imaginação contribuindo para o desenvolvimento da memória e da capacidade de concentração, bem como, da velocidade de raciocínio. O xadrez ainda tem o poder de promover a socialização entre as pessoas, é um esporte que ensina o jogador a aceitar a vitória e ou a derrota de modo que este as visualize não como sinônimo de sucesso e ou de fracasso.

Conforme Mikhail Tal (1961), “o xadrez é a primeira de todas as artes”. É, portanto, uma arte bela e apresenta inúmeras possibilidades de ser exercida. Fator este que grandes nomes da história se renderam a essa façanha, dentre eles: Napoleão, Einstein, Voltaire, Montesquieu, Benjamin Franklin, Victor Hugo, Machado de Assis, Monteiro Lobato. Outro importante fator, é que se trata de um esporte que além de ser jogado

pessoalmente, pode ser jogado pelo computador, unindo jogadores de diversas partes do globo terrestre – característica que faz do jogo o esporte do novo milênio.

3.7 Discussão

3.7.1 Alunos

Participaram da pesquisa dez alunos de faixa etária entre 9 e 12 anos que cursam o 8º ano Ensino Fundamental. Optou-se por utilizar questionários com perguntas fechadas, abertas de base qualitativa com traços quantitativos.

Escolheu-se alunos que cursam o 8º ano do EF pelo fato desses alunos já terem acesso às aulas de xadrez desde o 2º ano do EF1. Identificar a partir de qual idade o aluno começou a jogar xadrez é relevante tendo em vista que os resultados quanto ao bom desempenho deste aluno são mais visíveis, fator que pode ser observado tanto no âmbito intelectual quanto comportamental do aluno. De acordo com Ferracini (1998), “o xadrez é um esporte que pode ser estimulado a partir dos 3 anos de idade, podendo ser desenvolvido até o momento em que a pessoa ainda tenha um raciocínio lógico sobre o jogo”.

Ao ser perguntado ao grupo pesquisado acerca de onde e com quem aprendeu xadrez a resposta é quase unânime ao afirmar que foi na própria escola, fator não muito diferente quando lhes é perguntado quem foi o professor que os ensinou, apenas dois alunos do universo dos dez alunos pesquisados mencionaram que aprenderam com outro professor. Ao ser perguntado aos alunos pesquisados se os mesmos gostam de jogar xadrez, 80% responderam que sim, apenas 20% afirmam que não gostam desta modalidade de jogo.

A partir do momento em que se descobre que a maioria dos alunos gosta de jogar xadrez, é pertinente verificar por que é bom jogar xadrez: sete alunos, o que corresponde a 70%, ao ler as opções no questionário aplicado concordam que jogando xadrez, o aluno aprende a ser disciplinado, paciente, que esta modalidade de jogo facilita o aprendizado de outras matérias; dois alunos marcaram que é bom jogar xadrez por que faz novos amigos, é um divertimento e um excelente passatempo, um aluno respondeu que a prática do xadrez é muito importante pois trabalha o raciocínio lógico e a concentração.

A prática do xadrez comprovadamente agrega inúmeros benefícios à vida do adepto desta modalidade e com o tempo, a pessoa e os outros observarão mudanças significativas no jeito de ser e de viver dessas pessoas. Essa constatação já é possível de ser verificada nos alunos entrevistados, apesar da pouca idade e do grau de escolaridade dos mesmos. Ao ser perguntado que mudanças descobriram no cotidiano dos mesmos após iniciar a prática do xadrez, obteve-se as seguintes respostas abertas:

Desenvolver a minha concentração, tirei notas melhores. (Aluno A)

Aumentou a minha concentração. (Aluno B)

Melhorei o meu raciocínio lógico, concentração e paciência

(Aluno C)

Muita concentração em sala de aula. (Aluno D)

Fiquei mais paciente e com mais vontade de aprender e com melhor raciocínio (Aluno E)

Fiquei mais confiante sabendo que sei de coisas que podem me levar a ganhar troféus e medalhas nos campeonatos de xadrez! (Aluno F).

Os demais alunos responderam que as principais mudanças foram adquirir mais concentração e paciência.

As respostas acima elencadas fazem sentido e estão compatíveis com a idade/série dos alunos pesquisados. É isso mesmo, o xadrez proporciona várias capacidades intelectuais, conforme afirma Garrido (2001), quando apresenta algumas capacidades que são exercitadas com a prática do xadrez. O autor mostra algumas capacidades intelectuais que são exercitadas na prática do xadrez. Desataca ainda, que no jogo, ocorre a representação espacial que corresponde ao espaço físico onde o jogo é praticado e a representação temporal que são as jogadas bem como o tempo do relógio de xadrez e por último, a transferência de estruturas ou estratégias que correspondem ao planejamento de tarefas ou de técnicas de estudo. Nas suas respostas, os entrevistados mesmo destacando claramente acerca das mudanças positivas no seu cotidiano, bem como os benefícios que essa prática proporciona, mostram perfeitamente que a prática do xadrez também desenvolve algumas capacidades emocionais. Segundo Garrido (2001) são dez as características emocionais e estão divididas em cinco áreas: consciência das próprias emoções, o autocontrole emocional, automotivação, o reconhecimento das emoções dos outros e o controle das relações com o outro. O mesmo autor observa que em todas elas a prática do xadrez pode ter uma influência benéfica.

3.7.2 Professores

A presente pesquisa contou também com a contribuição e apoio de professores e coordenadores pedagógicos que trabalham na referida escola. Para esse público definiu-se questionários com perguntas abertas, pois desse modo pode-se obter esclarecimentos acerca do assunto pesquisado, além de aprofundar alguns pontos específicos a partir das respostas de cada profissional. Conforme mencionado na metodologia deste trabalho, optou-se por identificar a equipe docente pela definição das principais casas de um tabuleiro de xadrez: D4, D5 e C4.

A partir dos dados coletados pode-se observar que a equipe docente tem consciência acerca da importância do xadrez no âmbito escolar. Consideram o xadrez como uma ferramenta importante para estimular aptidões que são primordiais para o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, ao ser implantado na grade curricular da escola, há mais de oito anos, a Coordenação Pedagógica assegura que “temos dados de quanto essa modalidade veio somar com as demais disciplinas curriculares” (D4).

Ao ser perguntado acerca de qual leitura é feita do desempenho dos alunos após a implantação do xadrez na

grade curricular, a Coordenadora é incisiva:

avaliamos a implantação do xadrez de um modo muito positivo. É notório o desenvolvimento e evolução da concentração em alguns alunos. Outro aspecto abrange um público maior que é a questão da disciplina ou 'lidar' com o ganhar e o perder. Esse equilíbrio de emoções é muito pertinente para o 'lidar' com o outro e com si mesmo (D5).

O depoimento da entrevistada faz sentido e é possível fundamentá-lo com o pensamento de Sá (1988), quando afirma que o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder. Ainda sobre esta linha de raciocínio, é importante ressaltar que a prática do xadrez proporciona inúmeros benefícios, entre eles, "os alunos passam a observar e pensar diante de uma situação problema, dessa forma, pode-se imaginar como eles poderiam também passar a resolver um problema fora da aula de xadrez utilizando os mesmos aspectos ao qual é aplicado a esta modalidade (C4).

Diante da importância que o jogo exerce no âmbito escolar, fez-se o seguinte questionamento: será que este jogo exerce real importância no âmbito escolar, a ponto de ser implantado na grade curricular das escolas? A resposta foi a mais positiva e segura possível:

Não temos dúvidas. Além dos aspectos positivos citados, tais como: disciplina, concentração, raciocínio lógico, temos que valorizar um fator primordial que é a inclusão. Alunos que não conseguem concentrar-se tem o xadrez como uma ferramenta lúdica para desafiá-lo, bem como, alunos que não gostam de atividades desportivas que exijam esforço físico, adotam o xadrez como esporte (D5).

Sobre isto, Oliveira e Carvalho (2011, p.2), afirmam que:

O jogo de xadrez pode ser adaptado ao cotidiano das pessoas. As crianças veem-no como um desafio ao desenvolvimento motor fino, os adolescentes o encaram como um esporte competitivo buscando sempre a vitória, os adultos se dedicam a ensinar, pesquisar, descobrir cada vez mais sobre o jogo e os idosos praticam o xadrez por passatempo, procuram o lazer e também exercícios contra a regressão de seu desenvolvimento, característico de sua idade.

Isso implica dizer que o xadrez sendo implantado na escola, irá ajudar o desenvolvimento do aluno e a partir de então, será plantada uma semente que irá dar frutos por toda a vida do indivíduo.

4 Conclusão

Cada vez mais a modalidade xadrez vem ganhando destaque nas instituições de ensino, fator comprovado e largamente debatido por especialistas da área e que nas suas pesquisas ressaltam os benefícios que essa prática milenar trabalhada de maneira pedagógica tem contribuído para o caráter formativo sobre a personalidade das crianças em idade escolar.

Desta forma, o xadrez escolar configura-se cada vez mais objeto de discussão acerca da sua inclusão nas escolas. Os profissionais da área da educação buscam fomentar a possibilidade da implantação do xadrez nas escolas.

Nesse sentido, o xadrez como conteúdo didático - pedagógico é de crucial importância para o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos. Foi possível, portanto, perceber que alunos que jogam xadrez tem maior desempenho escolar em relação aos que não praticam esse esporte.

Para ressaltar a importância do xadrez nas escolas, é preciso pensar no bem-estar psicológico que a prática do jogo pode proporcionar, tendo em vista que as crianças gostam de ser desafiadas em seu desenvolvimento, são características culturais e educacionais que podem ser ressaltadas em defesa do xadrez como uma importante ferramenta a mais no currículo escolar.

Referências

- CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A. *Metodologia científica*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.
- FARIA, F. *Um jogo a favor do conhecimento*. 2005. Disponível em: <<http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VJS0-3076-20051210-137884,00.html>> Acesso em: 15 ago. 2014.
- FERRACINE, L.G. *Xadrez no currículo escolar ensinando xadrez para crianças a partir dos três anos*. Londrina: Midiograf, 1998.
- GARCIA, M.A. A transcendência interdisciplinar do xadrez na construção do processo de ensino/aprendizagem no campo e na cidade. 2008. 111f. Monografia (Trabalho Conclusão de Curso) - Universidade de Brasília. Brasília, 2008.
- GARRIDO, F.G. *Educando desde el ajedrez*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- GIL, A.C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOETHE, J. *Uma aventura no mundo do xadrez*. 1876. Disponível em: <http://www.bsi.com.br/~landrade/>. Acesso em: 15 out. 2014.
- GODOY, A.S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. *RAE*, v.35, n.2, p.57-63, 1995.
- GONÇALVES, M.L. *et al. Fazendo pesquisa: do projeto à comunicação científica*. Joinville: UNIVILLE, 2004.
- GORMAN, R.M. *Descobrendo Piaget: um guia para educadores*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1976.
- JARDIM, A. *O que é papietagem?*. Disponível em: <http://nossalinguaportuguesa.com.br/dicionario/papietagem/>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A. *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 2001.
- OLIVEIRA-CASTRO, G.A.; LIMA, G.B.C.; VEIGA, M.R.M. Implantação de um sistema de avaliação de desempenho: métodos e estratégias. *Rev. Adm.*, v.31, n.3, p.38-52, 1996.
- OLIVEIRA, V.D.; CARVALHO, J.E. *Xadrez nas escolas: esporte, ciência ou arte*. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS, SUBJETIVIDADE E EDUCAÇÃO, 1. Curitiba. 2011. *Anais...* Curitiba: PUC, 2011.
- PIAGET, J. *A epistemologia genética*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- RAPPAPORT, C.R.; FIORI, W.R.; DAVIS, C. *Psicologia do desenvolvimento: idade escolar e a adolescência*. São Paulo: EPU, 1982.
- CAMPEÕES EM SALA DE AULA. *Rev. Impressão Pedag.*, v. 21, n.50, p. 24-26, 2012.

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR BOAS PRÁTICAS. XADREZ: aliado eficaz no desenvolvimento escolar. *Revista E.F.*, n.33, p.20-23, 2009. Disponível em: http://www.confef.org.br/extra/revistaef/arquivos/2009/N33_SETEMBRO/06_EDUCACAO_FISICA_ESCOLAR.PDF

REZENDE, S. *Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.

TIRADO, A.C.S.B. *Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares*. Curitiba. 2003.

SÁ, A.V.M. *O xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França*. Rio de Janeiro, 1988.

SÁ, A.V.M. *Considerações gerais sobre a aprendizagem de xadrez no ensino fundamental e médio*. 2005. Disponível em: <http://www.persocom.com.br/bcx/aprendxad004.htm> Acesso

em: 13 ago. 2014.

SANTOS, M.A.A. *Matemática para a formação do alfabetizador*. Brasília: Universa, 2003.

SETEC, Notícias. MEC premia projetos inovadores. 29 de março a 4 de abril de 2004. Nº 37. Disponível em: http://www.mec.gov.br/news/boletim_semtec.asp?Edicao=9. Acesso em: 15 dez. 2014.

TAHAN, M. *O homem que calculava*. Rio de Janeiro: Conquista, 1950.

TIRADO, A.C.S.B. *Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares*. Curitiba. 2003.

VERGARA, S.C. *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. São Paulo: Atlas, 1997.