



CONTRIBUIÇÕES DO XADREZ NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL DO COLÉGIO ESTADUAL APLICAÇÃO LAURO JACINTO DA
SILVA, ASPECTOS PEDAGÓGICOS E SOCIAIS

Eduardo Ribeiro Silvio¹
Leon Alves Correia²

Resumo: *O objetivo deste estudo está centrado na reflexão acerca dos aspectos sócio-pedagógicos referentes a prática do jogo de xadrez no contexto escolares, focalizando a sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem. O desenvolvimento deste estudo será dividido em duas partes, sendo a primeira relativa a uma revisão de literatura, a qual abrangerá a temática em questão, como o intuito de captar as produções existentes relacionadas, neste caso, aos temas referentes ao ensino do xadrez em diferentes âmbitos. A segunda etapa será desenvolvida uma pesquisa exploratória, na qual se poderá adentrar no universo da população analisada.*

Palavras-chave: *Xadrez, Ensino Fundamental, Processo Ensino Aprendizagem.*

INTRODUÇÃO

Este estudo pretenderá compreender os benefícios da prática do Xadrez no contexto escolar. O xadrez é um jogo clássico de estratégia, sua origem é certamente o maior mistério existente no mundo, como atividade milenar, estruturada em torno de uma federação, fundada em Paris em 20 de julho de 1924, a Federação Mundial de Xadrez (Federation Internationale des Echecs, conhecido como FIDE da sua sigla em francês) é reconhecido pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), como órgão supremo, responsável pela organização de campeonatos de Xadrez e sua a nível mundial e continental. Na sequência do seu reconhecimento como uma organização internacional em 1989, a FIDE foi reconhecida pelo COI em junho de 1999 como uma Federação Internacional de Esportes que congrega mais de 150 países, além de ter milhares de confederações e clubes organizados, por todo planeta ele é praticado regularmente e diariamente por milhões de pessoas no mundo. Sua importância não se deve apenas por sua grandeza ou popularidade em alguns países, mas também é principalmente por seus benefícios no desenvolvimento intelectual e às habilidades/aptidões interpessoais que geram uma positiva influência na qualidade de vida dos seus praticantes.

O interesse particular sobre ao tema surgiu a partir da realização do estágio supervisionado no Colégio Estadual Presidente Castelo Branco, no ano de 2009 municípios

¹ Graduando do 4º ano do Curso de Educação Física UEG - Quirinópolis - GO

² Professor Orientador do Curso de Geografia UEG - Quirinópolis - GO



de Quirinópolis – GO, a partir do projeto Xadrez na Escola, desenvolvido nas séries iniciais do Ensino Fundamental, relatei a carências de atividades extracurriculares voltadas aos alunos. Contudo, foi fácil constatar a oportunidade do jogo de xadrez de somar efetivamente a uma melhor formação do ambiente escolar, oferecendo positivamente uma escola mais atrativa e um universo mais amplo de conhecimento.

O jogo na escola traz benefícios a todas, proporcionando momentos únicos de diversão. Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência, o lúdico acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. Sabendo que o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, trabalhando também o desempenho dentro e fora da sala de aula.

Além de sua importância no âmbito esportivo, aumenta no contexto atual, o número de países que começam a adotar o ensino do Xadrez como instrumento didático-pedagógico. Cada vez mais pesquisadores descobrem benefícios educacionais diretos e indiretos, decorrentes de sua prática. (FILGUTH 2007 p.07).

O jogo de Xadrez já no seu aprendizado mediante sua complexidade possibilita desenvolvimento cognitivo, tais como raciocínio lógico, estratégia e concentração, faz parte do jogo de Xadrez também o outro jogador, e neste sentido a relação com ele é indispensável, principalmente na infância oferece oportunidade para o fortalecimento das relações humanas tais como amizade e o companheirismo, através da forma lúdica do jogo de Xadrez, proporcionando desafiar igualmente as mentes de meninos e meninas, atléticos e não-atléticos, ricos e pobres.

Segundo BECKER (1978), Como jogo o xadrez é esporte intelectual, competição, expectativas, desafio criador, divertimento, higiene mental, repouso. Como ciência o xadrez é estratégia (tática e técnica), estudo, pesquisa, imaginação, descobrimento (e descoberta) ideal de perfeição. Como arte xadrez é harmonia, mensagem de beleza, encanto espiritual, emoção, prazer cultural, felicidade.

O Xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas disponíveis para fortalecer a mente de uma criança. É bastante fácil de aprender a jogar, a maioria das crianças com 6 ou 7 anos pode seguir as regras básicas. Até mesmo com 4 ou 5 anos podem jogar.

Como no aprendizado de um idioma ou música, o início precoce pode ajudar a criança a torna-se proficiente. Porém, qualquer que seja a idade do indivíduo, o xadrez pode aumentar a concentração, a paciência e a perseverança, como também desenvolver a criatividade, a intuição, a memória e, mais importante, a habilidade para analisar e deduzir a partir de conjunto de princípios gerais, aprendendo a tomar decisões difíceis e a resolver problemas de maneira flexível. (FILGUTH, apud DAUVERGNE, 2007 p.11).



RESENDE (2006), afirma que o ensino de xadrez para crianças é um ótimo recurso para desenvolver habilidades mentais, entender valores e desenvolver habilidades, pois o jogo vai trabalhar a atenção, a imaginação, a projeção, a recordação, o pensamento obtido, a percepção de mundo, o planejamento, o rigor mental, a análise sistemática e a matemática.

O xadrez possibilita, freqüentemente, como ponte, reunindo criança de sexos, idades e raças diferentes em uma atividade onde todos podem participar. O jogo ajuda a construir amizades individuais, bem com o espírito escolar, além de ensinar a criança como ganhar com cortesia e não desistir após uma derrota. Para crianças com necessidade de ajuste, o xadrez conduz o aumento da motivação, melhor comportamento, melhora a auto-estima e até mesmo maior freqüência escolar. O xadrez provê uma saída social positiva, uma atividade recreativa saudável que pode ser aprendidas com facilidade e desfrutadas em qualquer idade. Filguth (apud DAUVERGNE, 2007 p.15).

FILGUTH (2007), o xadrez também ajuda a construir a autoconfiança e a auto-estima, sem egos inflados, pois algumas perdas são inevitáveis. Também ajuda potencialmente as crianças menos talentosas a aprender a estudar, gerando nelas, talvez, até mesmo a paixão ao aprender.

Mediante todos estes benefícios, o Xadrez como já é sabido ajuda de forma muito aguda no desenvolvimento da criança. Nas palavras de Garry Kasparov³, o xadrez aumenta o grau de disciplina, imaginação, lógica e senso responsabilidade por meio de um custo muito baixo, comparado a ginásios e outros materiais esportivos como tatame, piscinas, etc. Pode-se afirmar que é uma das melhores relações custo-benefício que se promove no sistema educacional. Sendo, portanto muito adequado a grande maioria da realidade dos sistemas educacional brasileiro.

JUSTIFICATIVA

Por meio da vivencia no ambiente escolar, oferecida durante o principio da graduação no curso de Educação Física, percebe-se a oportunidade de diagnosticar e constatar vários contextos pedagógicos, várias ações metodológicas e suas respectivas usualidades, vantagens e fragilidades. Dentre estas ações e suas numerosas formas e objetivos, todas elas se ligam pelo intuito de promover uma melhor forma de ação no ambiente escolar, algo que pudesse assimilar as necessidades educacionais com os atuais anseios destes novos tempos.

No entanto o aspecto que mais desperta essa observação é a capacidade formativa, educadora e ainda político-social que o jogo infere ao ambiente escolar. Estando tão presente quanto esta dificuldade pedagógica e seus reflexos, fica facilmente evidenciado o fascínio que o jogo promove nas crianças. Independente se o jogo é de palavras, bola, tabuleiro, corda, corrida, pontos, mímica, etc.; o jogo estimula as mesmas crianças

³ Garry Kimovich Kasparov nasceu em Baku, capital da Azerbaijão, no dia 13 de abril de 1963, campeão mundial de Xadrez no período de 1985–1992.



cotidianamente desmotivadas de uma forma quase mágica. Obtendo delas atenção, objetividade, a busca por concentração e criatividade. Por isso não raro nos deparamos com alunos com grandes dificuldades de assimilação de conteúdo ou de adequação as normas escolares que se dedicam de forma exemplar as aulas praticas de educação física, aos seus esportes e a seus jogos.

São fragrantas as dificuldades metodológicas no tocante a motivação, apreensão do interesse, respeito às regras e aos limites e a ainda a notável dificuldade de direcionar o aluno ao seu ápice de concentração, interpretação e criatividade. Participando do dia a dia escolar e me interagindo com outros professores foi fácil a constatação que este diagnostico primário não se prendia apenas as aulas de educação física, e que a mesma verdade se faziam presentes nas outras disciplinas, no ambiente escolar como um todo e a longo passo na vida social de cada aluno e, portanto culminando a sociedade.

Apoiado nestes pontos, e no meu conhecimento específico sobre o jogo de Xadrez, apura-se uma oportunidade de somar efetivamente a uma melhor formação do ambiente escolar, do aluno por si só e conseqüentemente somar positivamente a sociedade envolvida, oferecendo um jogo, que é ao mesmo tempo um esporte e uma ciência e que carrega consigo a capacidade de estimular a concentração, raciocínio lógico, criatividade, a cooperação, o espírito competitivo, autoconfiança, auto-estima. Buscando trazer para o ambiente escolar, uma linha de ação que esteja um pouco mais próxima dos novos acontecimentos e a dinâmica de informações, que traga junto com a formação convencional o despertar de valores que possam contribuir para a formação do individuo como pessoa e como ser social ativo, que interaja com o meio que vive buscando sempre as melhores alternativas e as melhores soluções para si e para a comunidade que ele convive.

É de primaria importância esclarecer que uma pesquisa dessa magnitude não se destina a apontar uma solução imediata e nem mesmo única para as adversidades comuns ao cotidiano escolar; sabemos que a baixa estima educacional, a pouca capacidade criativa, a falta de disciplina e limitadíssima motivação para a prática da concentração, são fatores comuns a educação e profundamente analisados por vários e vários estudos. Sendo assim, este estudo situa-se como mais um entre as infindáveis possibilidades pedagógicas para o melhor desenvolvimento da criança, visando sempre fortalecer e aprimorar nossa capacidade de ensino, no âmbito de direcionar nosso plano de ação como professor aos interesses mais imediatos e específicos da criança, oferecendo uma escola mais atrativa e um universo mais amplo de conhecimento.

QUESTÕES NORTEADORAS

A pratica do xadrez e capaz de incorporar elementos bem como, raciocino lógico, paciência, perseverança, concentração, disciplina, no contexto escolar do colégio pesquisado?

OBJETIVO GERAL

O objetivo desta pesquisa é centrado na reflexão acerca dos aspectos sócio-pedagógicos referentes a pratica do jogo de xadrez no contexto escolares, focalizando a sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem.



OBJETIVO ESPECIFICO

- Estimular a concentração e o raciocínio lógico e a memória.
- Proporcionar ações de sociabilidade, Auto-estima, Autocontrole, perseverança, espírito de equipe e senso cooperação.
- Desenvolver a habilidades na resolução de problemas, liderança e autonomia.
- Torná-los pessoas mais seguras e melhores preparadas para a vida
- Vivenciar o histórico do xadrez.

METODOLOGIA

Este estudo é de natureza qualitativa, por entender, que este tipo de método pode descrever, analisar, compreender e classificar qualquer tipo de processo vivenciado, procurando aprofundamento em relação ao entendimento de fenômenos e de suas mudanças, dentro do processo social.

Também ressalta a importância deste tipo de pesquisa, evidenciando que ela propicia melhor percepção das descrições, a análise e a interpretação das informações a serem colhidas durante o processo de investigação.

O desenvolvimento deste estudo será dividido em duas partes, sendo a primeira relativa a uma revisão de literatura, a qual abrangerá a temática em questão, como o intuito de captar as produções existentes relacionadas, neste caso, aos temas referentes ao ensino do xadrez em diferentes âmbitos.

A segunda etapa será desenvolvida uma pesquisa exploratória, na qual se poderá adentrar no universo da população analisada, auxiliando o conhecimento da situação, na tentativa de averiguar os principais problemas para, em uma fase posterior, apresentar possíveis soluções.

As pesquisas exploratórias proporcionam ao pesquisador a oportunidade de averiguar, de maneira minuciosa, a construção prévia do assunto abordado, evidenciando-se as possibilidades de se avançar nas reflexões propostas.

O projeto terá a duração de quatro meses, o público alvo será 20 alunos, sendo 10 meninas e 10 meninos, com faixa etária entre seis a dez anos. As atividades da pesquisa exploratória serão traduzidas em aulas e serão dadas três vezes por semana, com duração de uma hora a cada dia, visto que os alunos muitas vezes têm dificuldades em se concentrar durante um longo período.

O presente aborda a utilização da prática do Xadrez na sala de aula nas séries iniciais do Ensino Fundamental e, composta por duas fases:

A primeira trata-se de pesquisa bibliográfica constituída em três partes:

- Leitura exploratória de material teórico que relate sobre o tema pesquisado;
- Seleção do material que venha corresponder à necessidade da pesquisa;
- Ordenação de informações contidas nesse material selecionado.

O segundo trata-se de instrumento técnico utilizado é a coleta de dados, abrangendo três etapas:

- Elaboração de instrumentos (questionários) para a coleta de dados com o objetivo de verificar opiniões de cada aluno da amostra cujo público-alvo é alunos de 1ª a 5ª séries do Ensino Fundamental do *Colégio Estadual Aplicação Lauro Jacinto da Silva*.

- Aplicação dos questionários para verificação da opinião dos alunos em relação ao ensino de xadrez na Escola;



CONCOCE / CONDICE 2010

IV Congresso Centro-Oeste de Ciências do Esporte
I Congresso Distrital de Ciências do Esporte
22 a 25 de setembro de 2010 - Brasília, DF

ISSN 2178-485X



- Tabulação dos dados com a comparação de resultados obtidos, em percentual em relação aos alunos que participam do projeto Xadrez na Escola.

REFERENCIAS

FILGUTH, Rubens. **A Importância do Xadrez**, Porto Alegre: Artmed, 2007.

BECKER, Idel. **Manual de Xadrez**. 7ª edição. São Paulo: Ed. Nobel, 1978.

RESENDE, Consolação **Os benefícios do xadrez para crianças** Disponível em:
<http://excr2007.blogspot.com/2009/08/os-beneficios-do-xadrez-para-criancas.html>. Acesso em: 12 abril 2010.

<http://www.fide.com/fide/fide-world-chess-federation.html>. Acesso em: 14/08/2010