

O XADREZ COMO FERRAMENTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA NA ESCOLA MUNICIPAL DE CUMARU – PE

Ricardo Jorge Gonçalves Tabosa¹
Alba Lúcia Nunes Gomes da Costa²

RESUMO: Este estudo tem como objetivo investigar o jogo de xadrez como ferramenta didático pedagógica dentro da Escola Municipal Gilda Bertino Gomes de CUMARU –PE. O interesse por esse tema surgiu dentro das aulas de educação física, através de várias dinâmicas com o jogo de xadrez, incentivos e diálogos com os alunos, que por ventura não gostavam de participar das aulas de educação física. A base teórica dessa pesquisa está nos autores Celante (2005), Kishimoto (2000), Bruhns (1996), Duflo (1999), Berger (1993). O jogo de xadrez é uma ferramenta didático pedagógica visto que, faz com que os alunos que o praticam se envolvem e gostem do que está jogando, despertando o interesse pelo o jogo e incentivando a participar com mais assiduidades das aulas práticas em outras disciplinas. Estudar o jogo de xadrez como ferramenta didático pedagógica foram caminhos percorridos como norte de experiências dentro da escola. O jogo pode auxiliar na educação escolar de tal forma que torne a aprendizagem prazerosa, possibilitando o pleno desenvolvimento do educando a vincular-se ao mundo do trabalho e na prática social, auxiliando na concentração, percepção, raciocínio lógico pelo fato que já vem sendo dentro das aulas de educação física como principais conteúdos.

Palavras-chave: A educação física. Educação. Jogos de xadrez. Ferramenta Didático-pedagógico.

ABSTRACT: This study aims to investigate the game of chess as an educational teaching tool within the Municipal School Gilda Bertino Gomes Cumaru-PE. Interest in this subject arose within the physical education classes through various dynamics with the game of chess, incentives and dialogue with the students, that perhaps did not like to participate in physical education classes. The theoretical basis of this research is in the authors Celante (2005), Kishimoto (2000), Bruhns (1996), Duflo (1999), Berger (1993). The game of chess is a pedagogical teaching tool as it causes students who practice to become involved and enjoy what is playing, awakening interest in the game and encouraging to part with, but Attendance of practical classes in other disciplines. Study the game of chess as a pedagogical teaching tool were paths taken as north of experiences within the school. The game can assist in school education in such a way that makes learning enjoyable, enabling the full development of the student to link to the world of work and in social practice, aiding concentration, perception, logical reasoning because it has already been in of physical education classes as main contents.

Keywords: Physical education. Education. Chess games. Didactic and pedagogical tool.

¹Graduado em Licenciatura Plena em Educação Física, (Universidade de Pernambuco - UPE) Recife – PE. Pós-graduação em Especialização em Administração com Ênfase em Marketing, (Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE) FACAL – Limoeiro – PE, Pós-graduação Especialização em Ensino de Geografia (Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão - FAINTVISA), Mestrando em Ciências da Educação e Multidisciplinaridade na área da Educação (Faculdade do Norte do Paraná -FACNORTE), SARANDI – PR.
² Graduada em Pedagogia (Universidade Federal da Paraíba), Especialista em Processo ensino-aprendizagem (Faculdade de Ciências Sociais e Aplicadas – FACISA), Mestre em Educação (Universidade Federal da Paraíba).

I INTRODUÇÃO

Existem vários projetos pelo mundo que já utilizam o xadrez como uma forte ferramenta à disposição dos educadores. Mas será que é necessário somente o professor saber jogar xadrez para poder trabalhar em sala de aula? Como pode ser feito esse trabalho em sala de aula? Quais mudanças alcançadas ao se introduzir a prática do xadrez na escola? É de fato uma ferramenta didático-pedagógica dentro da escola Municipal de CUMARU-Pernambuco? O jogo auxilia no processo ensino aprendizagem? Esses e outros questionamentos foram o estímulo para a realização do presente trabalho, enquanto professor de educação física com experiência nesse conteúdo dentro das aulas. Nesta experiência, percebendo que realmente esse jogo auxilia no processo de ensino aprendizagem e muitos alunos nas práticas educacionais. Compreendemos que este trabalho é de suma importância para quebrar paradigmas existentes entre o que é o jogo de xadrez e suas relevâncias na educação. Busca-se então respostas para esclarecer a maioria das dúvidas presentes nos educadores que pretendem utilizar-se deste recurso em sala de aula.

Há mais de dois séculos, o alemão Johann Wolfgang Goethe (1749-1832) definiu “o xadrez como sendo um excelente exercício mental e desde então, vários estudos têm se ocupado de investigar a relação existente entre este jogo e o desenvolvimento da inteligência humana”. Pelo fato da existência da natureza lúdica do homem, criou-se e desenvolveram-se diversos jogos que se assemelham aos aspectos da realidade social. “Dentre todos os jogos, o xadrez tem certo prestígio por ser um jogo voltado para o desenvolvimento do raciocínio lógico, concentração e atenção”. Rezende (2005, p.89).

Quando uma criança está jogando, ela deve sempre verificar qual o melhor lance a ser realizado naquela posição. O número de lances cresce de acordo com as jogadas e a criança passa, após certo tempo de prática, a descartar algumas possibilidades já estudadas e, com isso, agiliza sua análise contemplando apenas as possibilidades mais viáveis. Isto reforça nela a habilidade de observação, de reflexão, de análise e de síntese. Um bom enxadrista deve ser capaz de visualizar várias jogadas à frente, sem mover as peças até confiar em uma determinada linha de jogo. O cálculo é uma ferramenta indispensável no xadrez e ainda que sozinho não leve a uma solução. Ele deve ser acompanhado de valorações que lhe indiquem o caminho a ser seguido. “No jogo de xadrez é a capacidade de visualizar as suas jogadas e as do adversário, construindo uma árvore mental que pode conter vários galhos em um mesmo tronco”. Celante (2005, p.56).

Quando utilizamos o xadrez em sala de aula não basta, no entanto, que o aluno saiba solucionar o problema dentro do jogo, analisando apenas uma parte do tabuleiro. É de extrema importância que ele seja capaz de ver o tabuleiro como um todo, sabemos que isso se dará ao longo do tempo de jogo, mas que nada impede de se ter e todos terão com certeza, sabendo que as peças não devem ser vistas isoladamente, mas sim, que as mesmas fazem parte de um contexto geral, em que uma depende da outra para se atingir o então almejado xeque-mate. Esta característica evidencia um aperfeiçoamento da compreensão e na solução de problemas pela análise do contexto geral, e sem notar levando ele o aluno a pensar no todo e não individualmente.

O professor de educação física, principalmente mesmo tendo como base os livros que apresentam os aspectos técnicos deverão buscar conhecimento e artifícios que lhe ajude a trabalhar o lado pedagógico do jogo de xadrez em sala de aula, podendo assim tirar um melhor proveito do jogo. Seja qual for o método utilizado (lúdico, técnico ou pedagógico), ao aprender xadrez o aluno desenvolve intuitivamente algumas habilidades importantes para se tiver um bom rendimento escolar.

Com o intuito de melhorar ainda mais e aproveitar todos os benefícios que o xadrez pode oferecer, essa pesquisa trata mais especificamente do jogo de xadrez como ferramenta didático-pedagógica na Escola Municipal Professora Gilda Bertino Gomes – Cumaru - PE. Como objetivo para o aprofundamento desse estudo, analisar o jogo xadrez como ferramenta didático-pedagógica na Escola Municipal de Cumaru-PE.

2 O JOGO DE XADREZ E SUAS REFLEXÕES: DEFINIÇÕES E POSSIBILIDADES

Enquanto recurso didático, o jogo necessita ser valorizado na escola, estando intimamente ligado ao fazer pedagógico. As comprovações científicas, comprova, que por meio dele, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais e constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. O jogo está de tal forma tão associado à nossa existência que raramente se pensa em seu significado.

Enquanto pesquisador, também buscamos a partir das leituras, desenvolver reflexões teóricas com o propósito de o trabalho final que é o xadrez como ferramenta didático-pedagógica nessa escola municipal de Cumaru –PE. Portanto, buscamos abordar a amplitude das definições, dos conceitos e das possibilidades existentes sobre o xadrez, no intuito de contribuir com toda investigação. Desta forma, Kishimoto (2008, p.13) afirma que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez. Por exemplo, no faz de conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças.

Com o avanço da ciência de modo geral, uma nova visão de jogo é resgatada, sendo concebido como um fenômeno que se origina da engenhosidade humana, merecendo, por isso, a atenção dos estudiosos, provocando uma reavaliação intelectual do jogo. No século XVIII, o jogo sofre grandes preconceitos concernentes ao seu valor ético, sociopolíticos e epistemológicos, pois, entram em cena discussões de vício. A proibição pela igreja por ser fonte de prazer e por isso deveria ser banido do espírito humano, interessante ressaltar que apenas jogos das festas religiosas eram permitidos. No contexto de todas as formas de exclusão do jogo. Duflo (1999, p. 20), coloca-se “para julgar o jogo, é preciso compreender quais são suas funções e seus efeitos no conjunto das atividades humanas”. Como nos indica Duflo (1999, p. 30):

O jogo, para Schiller, como sinal de humanidade, é marcado na frase que marca a história da noção de jogo, na filosofia e além dela: “O homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga”.

Entretanto o autor aponta a dificuldade em compreender o jogo e outros autores que mostram a importância dele para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e motor ao propiciar a descentralização individual, aquisição de regras, expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. A importância do jogo na educação recebeu várias versões ao longo do tempo. Os jogos são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica.

O jogo é um elemento tão antigo na história do homem que o leva a ser questionado como um elemento natural ou cultural da espécie humana, e na sociedade desde os primórdios até os dias atuais. Percebemos que jogo também pode ser muitas vezes, assimilado como uma prática desportiva e, nesse contexto, portanto, pode ser visto como uma atividade tanto lúdica como competitiva. Assim afirma-se que o jogo de xadrez tem em sua maioria entre vários tipos de jogo, forma e conteúdo que ajudam a vereda porá ser um jogo de fato completo, pois mexe com a criança e ao adolescente em fim com qualquer pessoa que dele jogar.

Sendo um modelo do esporte atual não deve fazer com que o jogo de xadrez, seja confundido ou mesmo se transforme em esporte, e meramente esporte eu reconheço que ele pode ser os dois esporte e jogo que se completam. Não se pode traçar uma semelhança entre

jogo e esporte, mas sim algumas relações que fazem com que, se o primeiro pode se transformar no segundo, o esporte também pode vir a ser um jogo, sob determinadas condições, tais como o relaxamento das regras, uma menor organização, a ausência da busca incessante da vitória, entre outras, vemos isso realmente acontecer dentro das aulas de educação física, pois em sua maioria dentro da escola busca a participação coletiva como um todo e busca o prazer em fazer e não o que venha a trazer em relação a melhorias financeiras.

Nessa relação conceitual entre jogo de xadrez e esporte, podemos afirmar que o esporte é apenas uma das manifestações de jogo, dentro de um contexto bastante socializado e universal. Porém, deixa-se claro que não se deve restringir o jogo de xadrez, pois vejo que dentro do contexto social ele pode ser jogo meramente jogo e pode ser esporte, segundo o pensamento de Bruhns (1996, p. 39):

Como imposição de regras, modelos, busca de rendimento, recordes, medalhas, juízes, capitães, etc., que, se por um lado, caracterizam o esporte, acabam descaracterizando o jogo, o qual apresenta componente como a espontaneidade, a flexibilidade, o descompromisso, a criatividade, a fantasia, a expressividade, etc., com características culturais próprias.

Dessa forma, a autora deixa bem claro que, as relações brincadeira, jogo e esporte têm por um lado, brincadeira e jogo de xadrez, categorias absolutamente vinculadas às culturas humanas locais, e por outro lado, o esporte, um fenômeno que, por ter se globalizado, pertence a uma dimensão cultural mundial, e com esse trabalho busco que de fato seja no futuro essa dimensão de jogo de xadrez mais forte não só na minha escola, mas em uma região e quem sabe em todo estado.

Embora sejam atividades distintas, brincadeira, jogo e esporte possuem profundas relações e interfaces e, por pertencerem à grande “família” da cultura lúdica humana, seja local, ou então global, estão sempre se influenciando reciprocamente. Mais do que uma continua, estas três categorias estão sempre em contato e possuem diversas intersecções e interfaces, se modificando mútua e continuamente. A grande beleza do jogo de xadrez está no fato de o jogo ser livre e ser próprio de liberdade. Ele jamais deve ser imposto pela necessidade física ou pela obrigação moral, e nunca é constituído de tarefa, sendo praticado sempre nas horas de ócio, e também tem o poder de ser uma ferramenta de grande valor na escola. Estar ligado a noções de obrigação e dever, somente quando é constituído por uma função cultural reconhecida.

Citamos outra característica do jogo de xadrez: nega a vida corrente e a vida real. Trata, entretanto, de sair da vida real para uma esfera temporária de atividade, escolhendo

a própria orientação. A criança sabe diferenciar o faz de conta da realidade. Esse fazer de conta não impede que o jogo de xadrez seja realizado com seriedade e com entusiasmo. O conjunto das regras nos jogos disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica, representada pelo jogo e jogo de xadrez. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou os jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras se individualiza, particulariza-se.

O diversificado cenário de conceitos, definições e possibilidade conforme diversos autores ao longo da história é um meio privilegiado de acesso à cultura do jogar, com tudo isso eu defendo que o jogo e principalmente o jogo de xadrez seja elevado ao seu devido lugar dentro das escolas, como até seu valor dentro dos currículos escolares, pois de fato é uma ferramenta didático pedagógica de grande valia, e realmente tudo que se ver sobre o xadrez enquanto jogo e jogo enquanto xadrez tem de fato contribuído nas mudanças a forma de ver e ser das crianças e adolescentes dentro e fora do ambiente escolar.

2.1 O XADREZ NAS ESCOLAS: COMPETIR VERSUS MOTIVAR

As escolas públicas, privadas e federais estão descobrindo que as atividades em salas de aula, e de principalmente nas aulas de educação física, utilizando o jogo de xadrez, vem apresentando mudanças positivas no comportamento dos alunos dentro e fora da sala de aula, estimulando a inteligência e valorizando a socialização. Portanto, nesse sentido o jogo de xadrez pode ser entendido como atividade teórica prática e um jogo prazeroso que, em suas várias manifestações e abordagens, pode ser uma ferramenta didático pedagógica de aprendizado para o lazer, para o aprimoramento da saúde mental e para integrar os sujeitos em suas relações sociais.

Na prática e estudo que o jogo de xadrez cada vez ganha mais espaço nas atividades do cotidiano escolar e isto se reflete na popularização da internet que se ver jogos on-line, e a mídia das TV e todo contexto de publicações que afirmam que a sua prática o jogo de xadrez é o segundo esporte mais praticado em todo o mundo, abaixo apenas do futebol. Diante dessa realidade a “Escola Municipal de Cumaru – PE”, apresenta estímulos e mudanças significativas principalmente nas duas turmas finais do Ensino Fundamental - 8ª e 9ª anos, instigando o pesquisador e professor da referida escola a promover a inclusão do xadrez nas atividades pedagógicas.

Ciente da responsabilidade na formação integral dos alunos, o profissional de educação física pode oportunizar por meio do conteúdo didático pedagógico, o jogo de xadrez, estruturado nas Diretrizes Curriculares, atividades de conscientização, integração e cooperação, que sejam mais valorizados dentro da escola bem como fora dela no município de CUMARU – PE. O quadro da página seguinte mostra de forma simples o demonstrativo entre as dificuldades na educação e as contribuições do jogo de xadrez para a educação esse quadro mostra de forma sucinta o real modificação e contribuição para o aluno.

Quadros 1- A diferença entre a Educação sem o xadrez e com a contribuição do jogo de xadrez no contexto da educação.

Dificuldades Em Educação	Contribuições Do Jogo De Xadrez Para A Educação
É preciso memorizar muitas coisas.	Disciplinado estudo, planejamento concentração e controle das emoções.
É necessário realizar muitos cálculos	Raciocínio lógico e abstrato, inteligência espacial e criativa.
Os alunos ficam nervosos nas provas	Controle das emoções, planejamento, saber enfrentar as derrotas e concentração.
Aceitas as regras	Disciplinado estudo, controle das emoções e raciocínio lógico.
Aluno não sabe por onde começar a estudar.	Concentração, disciplina no estudo, planejamento e tomar decisões.
Os alunos desistem em respostas e questões muito longas.	Planejamento, disciplina no estudo, concentração e controle das emoções.
Dificuldade em distribuir o tempo de estudo	Raciocínio lógico, planejamento e tomar decisões.

Fonte: Primária, 2014

As Diretrizes Curriculares para Educação Básica, apontam que o esporte praticado na escola tem sido pautado por uma competição exacerbada que acaba por excluir parte de seus participantes, esse não é o objetivo do jogo de xadrez e sim quanto mais se compete e se ganha vem a estimular ambos a em busca da melhoria de suas capacidades perante o jogo e estimula o jogador de xadrez a melhorar seu jogo, mas por outro lado existem escolas onde desvirtuando os objetivos da Educação Física Escolares, ver-se que existe principalmente em algumas escolas privadas, onde busca no esporte o crescimento do nome da sua instituição e com isso mais alunos iram se matricular, haja visto hoje que existem também as escolas que tem a competição de levar mais alunos à faculdade, e geralmente suas práticas pedagógicas e conteúdos dados são de mero fazer com que passe no vestibular.

Com tudo isso os profissionais de educação física desejam que tratem os alunos como um todo e não mero exemplo de propaganda e reconhecimento da sociedade para o vestibular e se deseja em si que, os alunos não sejam considerados uma máquina que aprende e passa a ser pensante que consiste em desenvolver as atividades psicomotoras como os aspectos sociais e culturais inseridas no contexto histórico, valorizar a participação e a formação de um aluno crítico, capaz de se inserir e mudar a sociedade em que vive.

“É necessário lembrar que, o esporte vinculado principalmente na mídia televisão, enfatiza o vencer a qualquer preço, valorizando somente os vencedores, influenciando negativamente na prática esportiva escolar”. Seed (2008, p. 38). Podemos afirmar, que esse esporte de alto nível em que só se espera o resultado positivo, a rivalidade é acentuada, o nível de tensão dos jogadores e torcedores é elevado, é grande a possibilidade de gerar exclusão dentro e fora do esporte. Assim, Berger (1993, p. 33) ressalta:

[...] sabe-se que no esporte hoje você é desconhecido e amanhã poderá ser um nobre e famoso jogador ou atleta de maneira geral, da noite para o dia mudar a vida de uma pessoa e bem sabemos que o inverso também pode ser verdadeiro, pois você pode ser um cara famoso dentro do esporte em geral e se transformar em uma pessoa não digna na sociedade e principalmente na mídia que eleva ou derruba um atleta da noite para o dia [...].

Diante da fala do autor o esporte de rendimento ou alto nível serve de modelo para o esporte praticado na escola, o caminho a perseguir é o de uma reinvenção do esporte, valorizando a cultura corporal através da prática efetiva das atividades, mostrando ao aluno que devemos sempre valorizar a vida e para isso, deve-se praticar o movimento seja através de um esporte ou até do ato de caminhar, pois com isso melhora o seu cardiovascular, auxiliando a melhoria de todas as funções corporais como o todo e com hábitos de alimentação e fora o consumismo de bebidas e comidas que por ventura faça mal a sua saúde e resgatando o significado e os valores do mundo por ele representado e também construído.

Nesse contexto, o fator motivação foi uma possibilidade encontrada cômodo center para que os alunos entendam e gostem do jogo de xadrez e com isso venha a ganhar tudo o que esse conceituado jogo trás em benefícios do sujeito aluno no processo ensino aprendizagem, evitando dessa forma a exclusão dos alunos. O Xadrez foi à modalidade elencada no qual permite trabalhar valores pessoais importante em diversas faixas etária, bem como os adolescentes estão numa fase de afirmação social e bem como educacional, pois se ver que cada dia é mais importante à busca do conhecimento, pois com ele tem bom ou ruim acesso aos meios econômicos e social, pois os adolescentes querem tudo que o valor

econômico possa lhe dar e o xadrez é uma ferramenta de grande valia para melhorar o conhecimento geral sendo prazerosa sua prática e mais motivaste.

3 PERCUSO METODOLÓGICO

Neste estudo procuramos identificar os significados e as influências da prática do xadrez na escola Municipal Professora Gilda Bertino Gomes – CUMARU - PE, baseando-nos em referenciais teóricos, analisando, identificando e conceituando o xadrez e a disciplina de Educação Física. Desenvolvemos um projeto que permitiu ao aluno o acesso ao conhecimento e uma reflexão no sentido de melhorar a compreensão sobre a vida escolar e social, realizando ações que venham colaborar para a formação de um cidadão crítico, consciente, evitando que a não participação nas atividades escolares possa intervir no processo do aprendizado. O esporte com possibilidades metodológicas diferenciadas pode ser uma ferramenta de aprendizado para o lazer, para a saúde e um eficiente caminho, capaz de interferir nos rumos de sua vida individual e na sociedade onde está inserido.

Trata-se de um estudo de natureza descritiva exploratória, elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos, e material disponibilizado na internet através do qual foi feita uma abordagem. O estudo terá abordagem qualitativa.

145

Classifica-se como bibliográfica, considerando que foram utilizadas diversas pesquisas em trabalhos já realizados sobre o tema em estudo, já que esses são fontes de informações relevantes sobre o tema. A pesquisa bibliográfica não é somente uma exposição de ideias pré-concebidas, mas que pode ser inovadora quando o seu autor chega a uma nova conclusão, propiciando um novo enfoque ou abordagem a um tema já analisado. “Posteriormente foi realizada uma revisão bibliográfica criteriosa, onde buscou-se apenas os aspectos mais relevantes na área estratégica com foco no cliente”. Lakatos, (2003, p.46).

Dessa forma, como proposta metodológica se pretende desenvolver o assunto com embasamento em obras que tratam questões ligadas ao xadrez na Escola Municipal Professora Gilda Bertino Gomes, teve seu início nas aulas de educação física, nos anos 2005. Enquanto professor, considerava pertinente que aqueles alunos que não gostavam de praticar esporte principalmente do sexo feminino, percebesse no xadrez uma possibilidade de praticar um esporte. Após iniciara prática do jogo de xadrez, percebemos em um reduzido intervalo de tempo, a melhora na participação de algumas alunas e com mais assiduidade, devido ao dinamismo e a expectativa que esse jogo gera nas pessoas. Em seguida, utilizamos

sempre essa ferramenta de grande valia nas aulas de educação física e em 2009 com a divisão da carga horária para aulas teóricas e práticas, conseguimos implementar definitivamente o jogo de xadrez como ferramenta de grande valor didático – pedagógico nas aulas de educação física dado a grande força que advêm desse jogo.

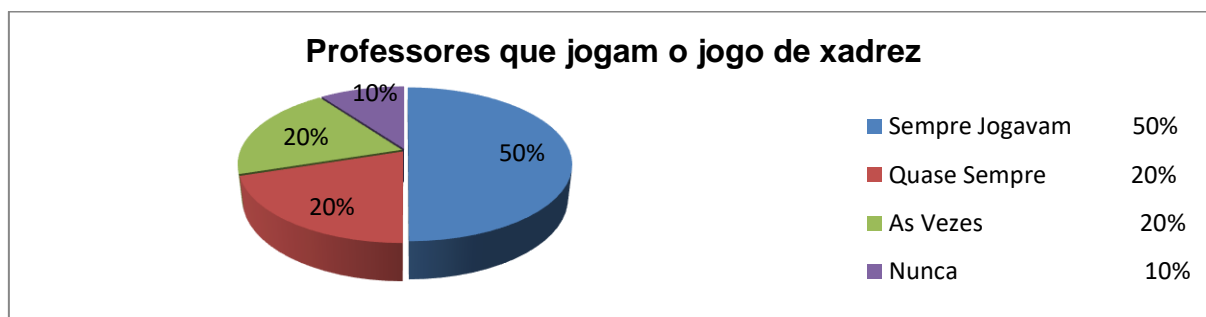
4 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

Os métodos apresentados para as análises e discussões dos dados com os procedimentos utilizados para coletar foram através de questionários com a quantidade dos sujeitos da pesquisa que são dez professores do 8º ano e vinte alunos do 9º ano da escola municipal de Cumaru - PE. Utilizamos um questionário para aplicar com os professores, contendo seis perguntas e outro questionário para os alunos do 8º e 9º ano. A análise dos dados foi realizada por meio de estatística descritiva com valores de média e desvio padrão e cálculos percentuais ilustrados pela construção de gráficos em questões abertas para examinar O xadrez como ferramenta didático–pedagógica na escola municipal de Cumaru – PE.

Notamos que foi implantado como um dos principais conteúdos o jogo de xadrez, uma melhora na concentração dos alunos que eram acompanhados por esse pesquisador e percebemos o jogo de xadrez como uma ferramenta de grande valia para melhorar o interesse com todos os alunos nas diversas disciplinas em sala de aula.

Quando perguntado aos professores se os mesmos jogavam xadrez 50% responderam que sempre jogam 20% quase sempre, 20% às vezes e 10% nunca jogam xadrez.

Figura 1 - Gráfico baseado nos dados obtidos das perguntas 3 a 6 do questionário aplicado com os professores. Professores que jogam o jogo de xadrez

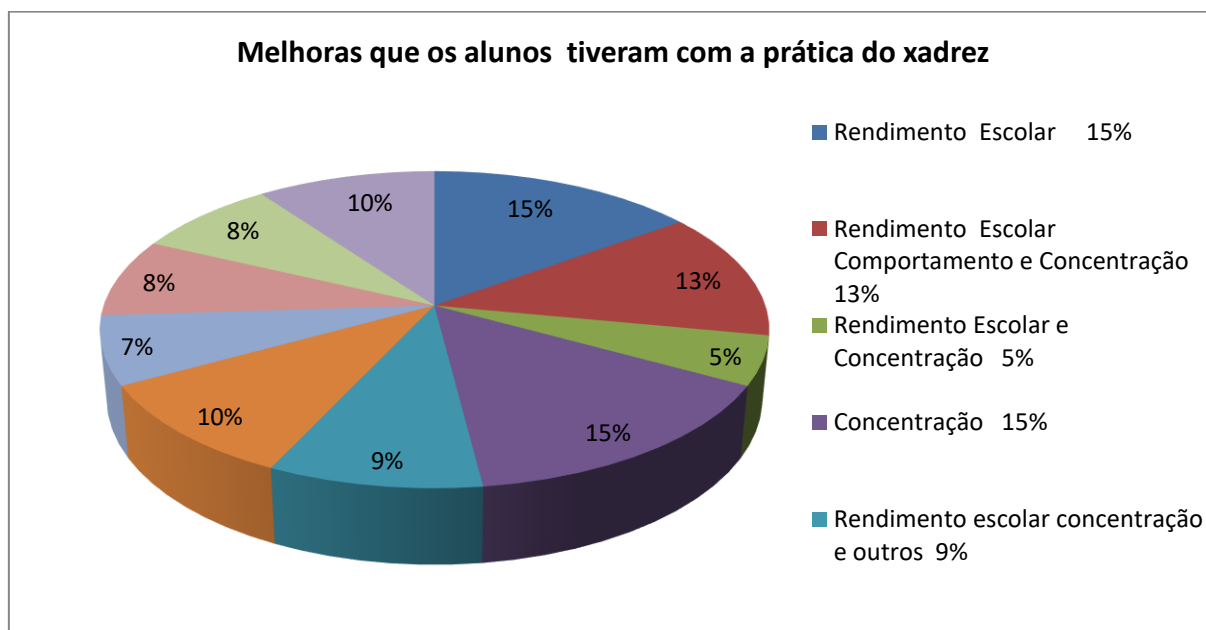


Fonte: Primária, 2015

Ensinar educação física é desenvolver o raciocínio inovador, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Nós, professores de educação física, devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a

aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, a concentração, a atenção, o raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas.

Figura 2 - Gráfico baseado nos dados obtidos das perguntas 3 a 6 do questionário aplicado com os professores. Sobre melhoras que os alunos tiveram com a prática do xadrez.



Fonte: Primária, 2015

Para averiguar se os alunos melhoraram após terem frequentado aulas de jogos de xadrez, a resposta foi unânime, ou seja, 100% verificaram melhoras em relação aos alunos após o início da prática de xadrez. Dentre estas melhoras: 15% responderam que as melhoras ocorreram no rendimento escolar; 15% que melhorou o rendimento, o comportamento e a concentração; 5% rendimento escolar e concentração; 15% que os alunos melhoraram o comportamento e a concentração; 9% no rendimento escolar, concentração, comportamento e outros; 10% responderam que seus alunos melhoraram no rendimento escolar; 7% rendimento escolar e comportamento; 8% rendimento escolar, comportamento e outros; 8% na concentração; e, 10% outras melhoras.

De acordo Rezende (2005, p. 45)

Trabalhos em psicopedagogia demonstram que o jogo de xadrez é um precioso coadjuvante escolar e psicológico. Assim, pode-se utilizar inicialmente a motivação espontânea do aluno em relação ao xadrez, visando provocar ou facilitar a sua compreensão em outras disciplinas.

Neste sentido, o tabuleiro do xadrez passa a ser também um grande agente desinibido e, não são raras às vezes em que o aluno, mesmo sendo iniciante, demonstra potencialidade suficiente para derrotar seu professor. É esse momento em que discípulo percebe que pode

superar ou ser igual ao mestre, é de suma importância, pois é aqui que se restaura a autoconfiança perdida com o uso equivocado da autoridade paterna, da professora e das demais instituições sociais isso eu vejo como o real valor, pois demonstra que esse nobre conteúdo didático pedagógico foi assimilado e de fato fico muito grato àqueles alunos que se destacaram, e vejo o meu trabalho de fato valorizado e tamanhas proezas dos alunos.

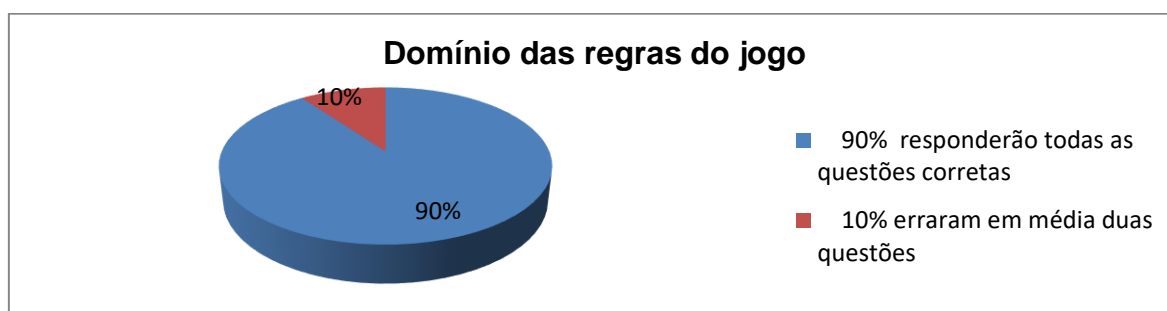
5 RESULTADOS DA PESQUISA REALIZADA COM OS ALUNOS

No presente estudo foram avaliados vinte alunos dos 8º e 9º ano da Escola Municipal Professora Gilda Bertino Gomes sendo cinco do sexo feminino e quinze do sexo masculino. A média de idade está entre quinze e dezesseis anos. Em relação ao tempo de atuação que jogam o jogo de xadrez em sua maioria em média jogam a mais de 3 (três) anos.

Inicialmente os dados coletados através do questionário buscou investigar o domínio das regras do jogo xadrez saber e o tempo em que prática essa modalidade esportiva. No segundo momento verificou se também que 70% jogam sempre pelo menos 4 vezes por semana, 10% jogam sempre pelo menos 2 (duas) vezes por semana e 10% só joga de vez em quando 1 vez no mês. 10% só jogam de vez em quando 2 vezes no mês, como mostram os gráficos a seguir:

148

Figura 3 - Gráfico baseado nos dados obtidos do questionário aplicado com os alunos das perguntas: da (1) primeira até (15) a quinze onde, foi verificado com as respostas dos alunos e no contexto geral se deu essa percentagem. Domínio das regras do jogo.



Fonte: Primária, 2015

Observou-se que o ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento provoca no exercício da sociabilidade, do trabalho da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo.

Assim enfatiza Sá (1988, p. 94) acredita que:

A estratégia de ensino seja muito próxima a do jogo xadrez, onde a lógica e a autocrítica ocupam um lugar primordial e onde o veículo 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.

No geral, a turma apresentou um crescimento gradual e contínuo ao longo do ano no que se refere à execução das atividades propostas, com maior agilidade, autonomia, atenção, concentração e raciocínio lógico-matemático. Associado ao xadrez, outras atividades foram realizadas a fim de construir para desenvolvimento de tais habilidades.

Figura 4 - Gráfico baseado nos dados obtidos do questionário aplicado com os alunos.



Fonte: Primária, 2015

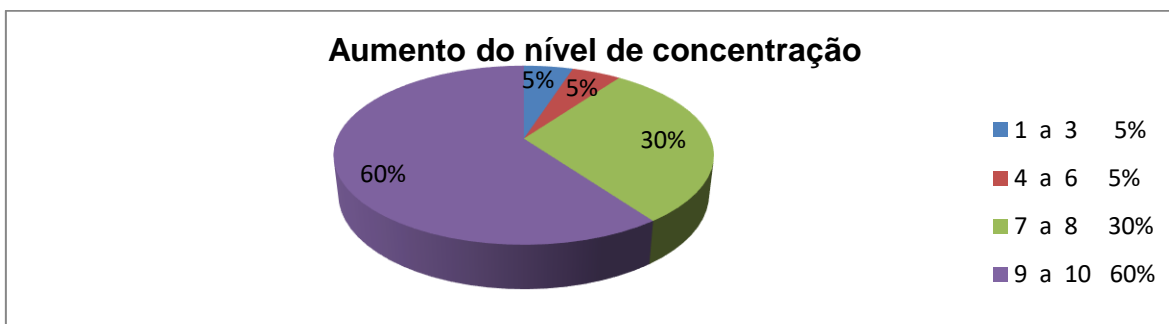
Constatamos que 10% dos alunos dessa amostra não acreditam que mude e melhore o raciocínio lógico. Embora prevaleça os 90% dos alunos que acreditam nos estímulos que o xadrez propicia e que estimula o raciocínio lógico.

Veloso Silva (2008, p.20) afirma que:

Em seu aspecto formal, o jogo de xadrez tem sido utilizado para estudar a memória, a linguagem, lógica, inteligência; abarca igualmente a arte, devido ao impacto e valor estético, desafia a criatividade; também o esporte por envolver adversários, sob regras previamente definidas e mais atualmente vem despontando como uma ferramenta poderosa de aprendizado na educação superior e básica.

O valor pedagógico da prática do jogo de xadrez reside no fato do mesmo ser um jogo que reproduz uma situação de guerra de forma lúdica, onde cada jogador tem que criar suas estratégias, sendo assim essa atividade proporciona muito mais que uma opção de lazer.

Figura 5 - Gráfico baseado nos dados obtidos na segunda etapa do questionário aplicado com os alunos. Aumento do nível de concentração.



Fonte: Primária, 2015

Observamos que 5% só dos alunos dessa amostra não acreditam que ajude na concentração e mais 5% também não acredita, mas já está tendendo a acreditar, sendo que 30% acreditam e veem que pode acontecer e onde, 60% fielmente acreditam nessa hipótese que realmente o jogo ajuda na concentração, dos 20 (vinte) alunos.

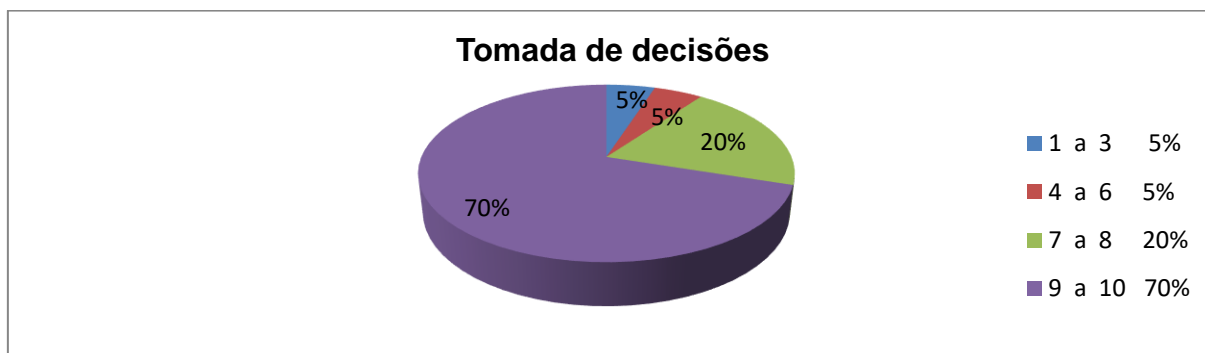
Podemos identificar os diversos benefícios da prática do xadrez, desde quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional. Depois são apresentadas as peças, cada qual com suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o desenvolvimento da memória e da concentração. O desenvolvimento da partida, com a integração das peças e os cálculos das jogadas exercitam o raciocínio lógico e imaginação, assim como a escolha do próximo lance valoriza a iniciativa e autonomia.

De acordo com Veloso Silva (2008, p.21):

Do ponto de vista pedagógico, é inegável que este jogo estimula capacidades do desenvolvimento cognitivo como raciocinar na busca dos meios adequados para alcançar um fim; organizar uma variedade de elementos para uma finalidade; imaginar concretamente situações futuras próximas; tomar decisões vinculadas à resolução de problemas.

Podemos identificar os diversos benefícios da prática do xadrez, desde quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional. Depois são apresentadas as peças, cada qual com suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o desenvolvimento da memória e da concentração. O desenvolvimento da partida, com a integração das peças e os cálculos das jogadas exercitam o raciocínio lógico e imaginação, assim como a escolha do próximo lance valoriza a iniciativa e autonomia.

Figura 6 - Gráfico baseado nos dados obtidos na segunda etapa do questionário aplicado com os alunos. Tomada de decisões.



Fonte: Primária, 2015

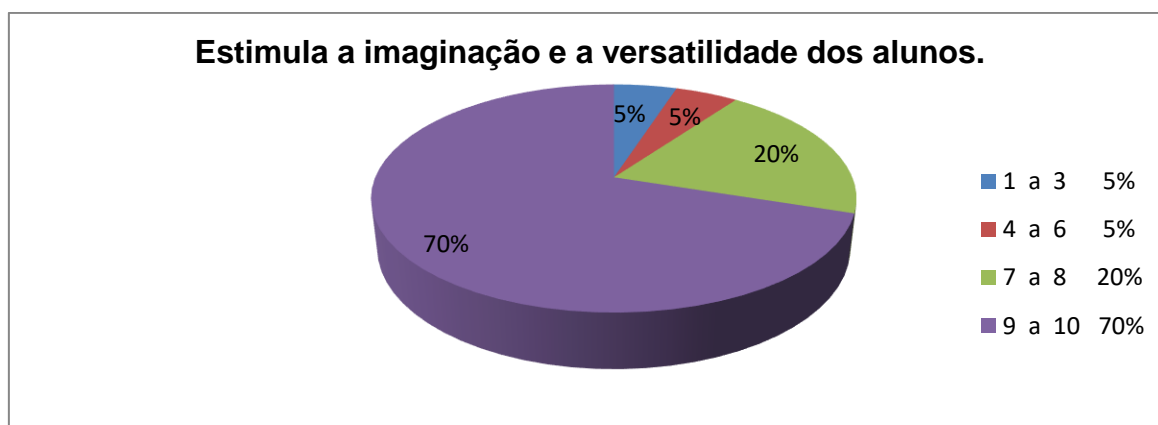
Verificamos que 20% acreditam e veem que podem acontecer melhorias tomada de decisões e onde, 10% entre os que não acreditam nesse caso. 70% fielmente acreditam nessa melhoria fielmente tomada de decisões e que realmente o jogo de xadrez ajuda.

Segundo Veloso Silva, (2008, p.25):

Solucionar problemas de ordem corporal em diferentes contextos, regulando e dosando o esforço em um nível compatível com as possibilidades, considerando que o aperfeiçoamento e o desenvolvimento das competências corporais decorrem de perseverança e regularidade e devem ocorrer de modo saudável e equilibrado.

O xadrez pela sua natureza desenvolve muito rapidamente esse sentimento de pertencimento, e a relação entre suas ações com as conseqüências, sejam elas benéficas ou não. Assim como um lance mal feito pode acarretar uma derrota, as escolhas que você faz determinam o seu estilo de vida e conseqüentemente a qualidade da mesma.

Figura 7 - Gráfico baseado nos dados obtidos na segunda etapa do questionário aplicado com os alunos. Estimula a imaginação e a versatilidade dos alunos.



Fonte: Primária, 2015

Constatamos que 10% só dos alunos dessa amostra não acredita que o jogo de xadrez, estimula a imaginação e a versatilidade dos alunos. Sendo que 20% acreditam e veem que pode acontecer a estimulação e a imaginação com isso melhorando a versatilidade dos alunos. E onde, 70% fielmente acreditam que realmente o jogo de xadrez estimula a imaginação e a versatilidade dos alunos.

A amostra apresenta que o xadrez tem a real aceitação, promovendo no aluno melhoras significativas que contribuem no desenvolvimento de competências e habilidades do contexto pessoal e escolar, uma vez que, ajuda no desenvolvimento no desenvolvimento intelectual, para a educação social e desportiva, para atingir objetivos culturais e ampliar conhecimentos, para o desenvolvimento pessoal e formação do caráter.

Figura 8 - Gráfico baseado nos dados obtidos na segunda etapa do questionário aplicado com os alunos. Escala de satisfação ao jogar xadrez.



Fonte: Primária, 2015

Verificamos a partir dos dados coletados que 20% realmente tem prazer em jogar o jogo de xadrez acredita e vê que pode acontecer melhorias. E onde, 65% fielmente acredita que acontece algo bom em sua vida e sente prazer em jogar com isso se esquece dos problemas e o bom de tudo isso com prazer e satisfação quando estiver jogando. Sendo que 15% não gostam e nem tem prazer tanto como afirma a pergunta e eles dizem que jogam por jogar e no tempo que estão ociosos e passando o tempo.

A Educação Física, baseada na celebre frase de Juvenal, *mens sana in corpore sano*, mente sã em corpo são, busca desenvolver ao mesmo tempo os aspectos físicos e intelectuais do ser humano. O Conselho Nacional de Educação BRASIL, (2002, p.12), a definiu como:

Um campo de intervenção profissional que, por meio de diferentes manifestações e expressões da atividade física / movimento humano / motricidade humana (tematizadas na ginástica, no esporte, no jogo, na dança, na luta, nas artes marciais, no exercício físico, na musculação, na brincadeira popular, bem como em outras manifestações da expressão corporal), presta serviços à sociedade, caracterizando-se pela disseminação e aplicação do conhecimento sobre a atividade física, técnicas e habilidades, buscando viabilizar aos usuários ou beneficiários, o desenvolvimento da consciência corporal, possibilidades e potencialidades de movimento, visando a realização de objetivos educacionais, de saúde, de prática esportiva e expressão corporal.

Buscando atender a necessidade de se assegurar se o xadrez atende aos objetivos propostos pela educação física escolar, consultamos os Parâmetros Curriculares Nacionais e encontramos de forma bem clara que a educação física deve assegurar que ao final do ensino fundamental os alunos sejam capazes de: participar de atividades corporais, estabelecendo relações equilibradas e construtivas com os outros, reconhecendo e respeitando características físicas e de desempenho de si próprio e dos outros, sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o término desta pesquisa constatamos que o jogo de xadrez não é só estratégias metodológicas do ensino nas escolas, mais também, um objeto de reflexão para integrá-lo ao currículo escolar, evidenciando sempre a real necessidade do enfoque multidimensional, e, nesse sentido, atendendo aspectos transdisciplinares, tão ofuscados em âmbitos escolar, procurando evitar o reducionismo pedagógico no trato como xadrez escolar.

Ao analisar o jogo xadrez como possível ferramenta didático-pedagógica na Escola Municipal de Cumaru - PE, percebemos que o xadrez tem demonstrado ter enorme potencial enquanto ferramenta pedagógica, não apenas por promover o desenvolvimento cognitivo contribuindo, assim, com o aumento das notas em matérias que exigem mais o raciocínio lógico e abstrato como é o caso da matemática, mas também e principalmente, porque o jogo de xadrez demonstrou sua capacidade em atingir os principais objetivos da educação física escolar, além de ser uma ferramenta de fácil interdisciplinaridade.

A proposta de introdução do jogo de xadrez como ferramenta didático pedagógica em auxiliar no processo de ensino aprendizagem da escola Gilda Bertino, ainda é pouco trabalhado no âmbito escolar, só trabalhado dentro das aulas de educação física dificulta a assimilação dos alunos. Por isso, buscamos um paralelo interdisciplinar no ensino-aprendizagem, que seja trabalhado em várias disciplinas. Há necessidade de maior reflexão no âmbito escolar acerca da contribuição do jogo de xadrez na aprendizagem, para isso, necessitamos de políticas que incorporem essa atividade como conteúdo curricular em todas as áreas do conhecimento. Acreditamos que a busca pela qualidade na educação pode ser alcançada com ferramentas simples, mas de grande eficácia, como é o caso do jogo de xadrez, pois ele de fato não é uma inovação, mas uma ferramenta didático-pedagógica de grande valia e que de fato muda as crianças, adolescentes e adultos que o praticam diariamente e com prazer em o que fazem e agora mais ainda sei o real valor do jogo de xadrez dentro e fora da escola.

A escola é um espaço onde se passa a maior parte das vidas, e, em um tempo no qual as informações e conhecimentos se excedem em abundância e a vida é efêmera, um dos melhores ensinamentos que a criança pode ter na escola é como organizar seu pensamento seguindo as necessidades atuais de cada sociedade, esta, um local de socialização, interação, aprendizagem, cultura, é onde se aprende e se educa para encarar os desafios da vida moderna e viver em sociedade. Nesse contexto o jogo de xadrez auxilia na educação escolar e deverá

propor que o xadrez seja de fato introduzido como forma de currículo e como forma de matéria de sala de aula para os alunos meios e estímulos para auxiliar no ensino aprendizagem prazerosas o pleno desenvolvimento do educando, vinculando-se ao mundo do trabalho e a prática social, auxiliando na concentração, percepção, raciocínio lógico e rápido para isso, é preciso corresponder aos objetivos da educação e educação física então para acolher a todas as expectativas usa-se o jogo de xadrez se faz imprescindível, dentro da Escola Municipal de Cumarú – PE, pelo fato que já vem sendo utilizado dentro das aulas de Educação Física, como um dos principais conteúdos. O jogo de xadrez como interface curricular e meio de auxílio na aprendizagem do desenvolvimento interdisciplinar. Este estudo terá como pressuposto identificar o jogo xadrez como possível ferramenta didático-pedagógica na Escola Municipal de Cumarú – PE. Esta pesquisa busca contribuir para uma maior compreensão de como o xadrez na escola pode fornecer uma ferramenta no desenvolvimento integral didático - pedagógico dos alunos.

O jogo de xadrez como interface curricular e meio de auxílio na aprendizagem do desenvolvimento interdisciplinar. Este estudo terá como pressuposto identificar o jogo xadrez como possível ferramenta didático-pedagógica na Escola Municipal de Cumarú –PE. Esta pesquisa busca contribuir para uma maior compreensão de como o xadrez na escola pode fornecer uma ferramenta no desenvolvimento integral didático - pedagógico dos alunos.

154

É preciso e necessário que o educador o explore dê forma a utilizar todas as suas ferramentas e sempre planejar antecipadamente suas aulas. O jogo de xadrez, é um esporte que pode desenvolver habilidades que ajudam os alunos a melhorarem seu desempenho escolar.

REFERÊNCIAS

BERGER, P. I.; LUCKMANN, T. **A Construção Social da Realidade**. 10 ed. Petrópolis: Vozes, 1993, p.33.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer CNE/CES n. 0138, de 03 de abril de DIRETRIZES CURRICULARES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SEED**, 2002. p.12.

BRUHNS, Heloísa. **O jogo nas diferentes perspectivas teóricas**. *Motrivivência*, São Paulo, VIII (9), dez. 1996, p. 39.

CELANTE, Adriano Rogério. Pinóquio e a experimentação pessoal na infância: reflexões sobre o jogo no processo socioeducativo. IN: Freire, João Batista. **O jogo dentro e fora da escola** (Org.). Campinas: Autores Associados, 2005, p. 56..

- DUFLO, Colas. **O jogo:** de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artmed, 1999, p.20.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** II. ed. São Paulo: Cortez, 2008, p. 13.
- LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico:** procedimentos básicos. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2003, p. 46.
- LASKER, Eduard. **História do xadrez.** IBRASA. 1999. São Paulo.
- REZENDE, Sylvio. **Xadrez pré-escolar:** uma abordagem pedagógica. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2005, p. 45.
- SÁ, Antônio V. M. **O Xadrez e a educação:** experiências nas escolas primárias e secundárias da França. Rio de Janeiro, 1988, p. 94.
- VELOSO SILVA, R. R. Práticas pedagógicas no ensino-aprendizado do jogo de xadrez em escolas. **Revista Motrivivência**, v. 31, 2008, p. 20 - 25.