



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

REJANEIDE DE FRANÇA

**O JOGO DE XADREZ COMO
INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

CAJAZEIRAS - PB

2008

REJANEIDE DE FRANÇA

**O JOGO DE XADREZ COMO
INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Plena em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Professora Ma. Maria Janete de Lima.

CAJAZEIRAS - PB

2008



F814j França, Rejaneide de.
O jogo de xadrez como instrumento pedagógico / Rajaneide de França. - Cajazeiras, 2008.
41f.: il.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2008.
Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Ludicidade. 2. Jogo de xadrez. 3. Instrumento pedagógico. 4. Interdisciplinaridade. 5. Teoria piagetiana. 6. Xadrez e a escola. I. Lima, Maria Janete de. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

REJANEIDE DE FRANÇA

O JOGO DE XADREZ COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

Aprovada em: 05 / 04 / 2008

Maria Janete de Lima

MS. Maria Janete de Lima
Professora Orientadora

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho ao meu sobrinho Ruan Ramalho de França.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Criador de todas as coisas, por nos ter concedido a vida e a oportunidade de construir tantas outras coisas, sobre as quais não encontro palavras para expressar. Obrigada por todas as boas coisas que nos concedestes, sobretudo a indiscritível graça de conhecer o sentido da vida

RESUMO

Este estudo visou analisar as questões envolvidas nas atividades em sala de aula utilizando o jogo de Xadrez como instrumento pedagógico, tendo em vista identificar de que forma essa prática vem a proporcionar o desenvolvimento intelectual do educando, bem como a interdisciplinaridade. Para essa análise, fez-se necessário o envolvimento de sujeitos com idade escolar de 9 a 12 anos, do 5º ano da escola escolhida para sua realização. A metodologia usada, para isso foi um estudo de caso, na perspectiva da pesquisa qualitativa, cuja a observação da atuação dos sujeitos envolvidos e uso de entrevistas com estes, veio a proporcionar subsídios de significativa valia para essa análise. Para o embasamento desse trabalho foi feito um aparato metodológico baseado na teoria piagetiana, tomando como referências estudos realizados por profissionais e teóricos da educação no Brasil, bem como publicações da imprensa acerca de experiências com o jogo nas escolas desse país. Os resultados dessa pesquisa, parecem indicar que o uso do Xadrez como instrumento pedagógico pode viabilizar o aprimoramento da capacidade cognitiva dos sujeitos envolvidos, além de oferecer condições para facilitar suas formas de estudar.

Palavras-chave: Teoria piagetiana, jogo de Xadrez, instrumento pedagógico, análise de erros, raciocínio lógico, observação, planejamento, antecipação.

SUMÁRIO

Introdução.....	07
Capítulo 1.....	10
1. O jogo de Xadrez e sua contribuição pedagógica.....	10
1.1 A História do Xadrez.....	10
1.2 O Xadrez e a Escola.....	15
Capítulo 2.....	22
2 Análise dos Dados.....	22
2.1 Procedimentos Metodológicos.....	22
2.2 Análise dos dados do Estágio.....	23
2.2.1 Da observação às entrevistas.....	24
Considerações finais.....	33
Referências Bibliográficas.....	36
Anexos	

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, as escolas brasileiras têm se confrontado com grandes desafios, várias questões têm sido levantadas tornando-se motivo de discussões e análise entre os profissionais da educação. Dentre elas, estão às questões voltadas para a melhoria do ensino-aprendizagem para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, afim de que se tornem cidadãos capazes de resolver problemas na sociedade na qual estão inseridos e superar a massificação.

O presente trabalho que aborda o tema “O Xadrez Como Instrumento Pedagógico”, concentrou-se na observação e análise do jogo de Xadrez, conforme utilizado na escola, qual instrumento capaz de melhorar a capacidade intelectual dos educandos. Pretendeu-se, portanto, verificar de que modo o jogo é utilizado em sala de aula, bem como sua contribuição no desenvolvimento de atividades interdisciplinares.

O interesse por esse tema veio a surgir após a iniciativa do Ministério de Educação juntamente com o Ministério dos Esportes de oferecer para professores um curso de capacitação para ensinar xadrez nas escolas através da implantação do Projeto Xadrez na Escola, promovido pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) em parceria com a Secretaria do Estado (SEEC-PB). Este Projeto além de promover curso de capacitação para professores, enviou kits de material de apoio para as escolas contempladas, como livros de iniciação ao Xadrez e kits de jogos e tabuleiros. Isso conduziu as escolas contempladas a iniciar os trabalhos com o Xadrez, com o objetivo de implementar esta atividade no currículo e poder estendê-la a todas as séries, desde a Educação Infantil.

Sendo assim, algumas atividades têm sido desenvolvidas nas escolas através da aplicação de projetos com vistas à reformulação do currículo escolar. O Projeto Xadrez nas Escolas foi desenvolvido com os seguintes objetivos:

- proporcionar aos educando o desenvolvimento do pensamento lógico, melhorando suas capacidades de memória, concentração e raciocínio;
- favorecer a interdisciplinaridade;
- melhorar ao auto-estima através do aprimoramento do autocontrole, autoconhecimento e do reconhecimento do outro;
- desenvolver valores de cortesia, respeito, ordem e responsabilidade.

Sabe-se que o jogo de Xadrez não é um esporte cultural brasileiro, por isso, é naturalmente considerado novo e desafiador, e por ter uma imagem de esporte intelectual e elitista, pode ser considerado estranho. Assim, faz-se necessário entender as bases que fundamentam a teoria da prática do Xadrez nas escolas. Haja vista, cada dia mais o jogo de Xadrez tem se tornado popular nas escolas brasileiras, atraindo a participação da comunidade nas atividades escolares relacionadas a esta prática.

Para a Fundamentação Teórica, num primeiro capítulo, é retratada a importância de conhecer as origens do jogo. Um breve histórico desse esporte pode tornar claro as implicações culturais, psicológicas e formais sofridas pelo esporte no decorrer de séculos, que o consagrou como um jogo de inteligência e destreza, capaz de proporcionar mudanças significativas no âmbito escolar.

Também, através do conhecimento do que é jogo e como se joga, é possível verificar como esse esporte pode se tornar um instrumento pedagógico de grande valia na sala de aula, principalmente no que diz respeito à proporcionar e estimular a interdisciplinaridade. A forma simples como o Xadrez é apresentado em atividades com alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental, revela que não é necessariamente ser um campeão veterano no esporte para usar o jogo na sala de aula, mas que, acima de tudo, exige que o professor tenha desenvolvido competências necessárias para atuar, assim como é exigido em toda e qualquer atividade pedagógica a ser desempenhada em sala de aula.

Portanto, convém averiguar experiências de escolas que já o utilizam e relacioná-las ao que Piaget considera como sendo de importância vital para atuação pedagógica: **um método ativo, trabalho coletivo e autonomia**. Uma vez, que a atividade enxadrística conduz a criança a ativar sua inteligência, tornando possível que se eleve a sua auto-estima e perceber a si mesma como parte integrante do processo de ensino-aprendizagem.

Conforme é salientado por teóricos da educação e é bem comentado nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Matemática, os jogos, de modo geral, favorecem o desenvolvimento de potencialidades cognitivas por meio da repetição funcional de forma lúdica e espontânea. Onde o jogo de Xadrez consegue enquadrar-se de forma privilegiada, por seu atrativo qual esporte, ciência e arte.

No segundo capítulo, relatamos os dados da pesquisa que se compõe de observação, entrevista e relato das experiências do estágio. O estudo de caso se compõe de observação da atuação dos alunos frente ao jogo de Xadrez e da utilização de entrevistas com os mesmos. Sendo estes, alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, com idade de 8 a 12 anos. Por meio das entrevistas espera-se constatar como a atividade enxadrística vem a contribuir para a percepção e compreensão da criança acerca do jogo, de si mesma, do outro e do seu ambiente escolar.

Acredita-se que como este estudo nos despertou para a compreensão e utilização do Xadrez na escola, poderá despertar também o interesse daqueles que se ocupam em introduzir novas práticas na escola, sempre em função do processo de aprendizagem dos alunos.

Tal análise envolve um aparato feito em bibliografias de fontes nacionais sobre o jogo de Xadrez. Deve-se, portanto levar em conta que as bibliografias nesse campo ainda são bem restritas. Porém, considerando o empenho para a realização dessa pesquisa e as limitações, espera-se que a mesma venha a contribuir para estimular a todos profissionais da educação que desejam implementar sua atuação pedagógica.

CAPÍTULO I

1 O JOGO DO XADREZ E SUA CONTRIBUIÇÃO PEDAGÓGICA

1.1 A História do Xadrez

Como jogo antigo, o Xadrez é investigado por teóricos levando-se em conta jogos já existentes, como uma possível forma de comprovar a origem do jogo. A história é subdividida em dois períodos, o Antigo (até 1600) e o Moderno (de 1600 até hoje).

Voltando a atenção para a modernidade, a característica principal do jogo neste período é a de esporte, sendo dada toda atenção ao elemento criativo, ao estilo, e principalmente a destreza de suas combinações, tendo como principais percursores Greco, Stamma, Philidor. No entanto, Anderssen e Morphy como também, Staunton, chegam a maturidade. Já na temporada que marca o Período Científico (1886-1946), Wilhelm Steinitz, marca esta fase lançando as bases do xadrez Moderno, seus planos eram baseados no acúmulo de pequenas vantagens cedidas pelo adversário, foi campeão mundial por 28 anos, e conforme menciona Filguth (2005):

“ Por 20 anos, com uma sucessão de vitórias incontestáveis reinou como melhor do mundo, revolucionou o jogo por sua postura profissional, convertendo em uma atividade de interesse quase científico o que até então era um nobre passatempo. Steinitz lançou as bases da ciência enxadrística atual, desenvolvendo conceitos estratégicos em vigor até hoje.” (FILGUTH,2005:203)

No Período Eclético (1946), os grandes enxadristas são exímios tanto na tática quanto na estratégia, caracterizando a incorporação e refinamento dos princípios pré-concebidos. Mas é a partir de 1946 que o FIDE (Federação Internacional de Xadrez) passa a regulamentar a disputa pelo título de campeão mundial, após a morte do até então campeão mundial Alexander Alexandrovich Alekhine, que de acordo com Filguth (2005:17) era um estudante incansável de táticas do jogo (principalmente das jogadas de Capablanca), não permitindo que suas deficiências viesse a interferir no seu aspecto profissional, conseguindo derrotar o cubano Capablanca, veterano campeão mundial, pois “ *o fator mais importante para a sua vitória foi uma extensa preparação psicológica, que lhe permitiu encontrar as melhores opções para enfrentar o cubano*”.

No campo educacional, o FIDE juntamente com a UNESCO, criaram em 1986 o Committee on Chess in Schools (CCS), com um grandioso objetivo **a difusão do ensino e a democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.**

Desde então, o país que mais se destacou no mundo, no que se refere ao jogo de Xadrez, foi a União Soviética (URRS) apresentando uma grande lista de campeões no decorrer da história. Uma vez que o esporte já fazia parte da aristocracia russa, era um jogo tradicional, destacado dentre os demais. De modo, que, além de ser um bom passatempo chega a influenciar a arte cinematográfica, literária e a educação de jovens. Considerado um jogo qual meio capaz de elevar o nível intelectual do povo por seus inúmeros mecanismos lógicos, julgavam que o jogo não só contribuía para o desenvolvimento da mente, mas também de capacidades físicas. Suas teorias baseavam-se na vontade política com origem na Revolução de 1917.

E, no que se refere a educação, o desenvolvimento do jogo neste país deve-se aos sindicatos e clubes de xadrez, criados só para crianças. Apenas em 1966, o Instituto Central de Física, em Moscou, criou a “Faculdade de Xadrez”, dirigida por Grigori Goldberg e Suetin, que promovia o estudo geral do Instituto mais as disciplinas sobre o jogo de Xadrez: teoria, pedagogia e psicologia; embora o interesse principal fosse o de formar esportistas, artistas ou cientistas. Também, controvérsias surgiram no que se refere a consideração do Xadrez como disciplina obrigatória nas escolas soviéticas, Silva (2002), menciona:

“No entanto, as escolas não desempenham um papel preponderante no ensino do xadrez, visto que o projeto visando incluí-lo como disciplina obrigatória, em 1960, foi recusado. Curiosamente, entre seus maiores opositores estavam numerosos jogadores, em particular, o mestre Panov... O argumento exposto foi o de que a escola, tal como ela existe na atualidade, é um espaço onde imperam a coerção e a obrigatoriedade, e isto impediria o desabrochar dos grandes talentos.”(SILVA,2002:6)

Ademais muitas escolas soviéticas adotaram o Xadrez como disciplina obrigatória nas escolas para crianças a partir de seis anos, e, é considerada importante ferramenta para “*exercitar o pensar*”.

Muitos outros países europeus se destacaram; importantes estudos em escolas da América latina também foram feitos em anos recentes. Por exemplo, o professor e ex-enxadrista brasileiro Wilson da Silva apresenta em seu trabalho de pesquisa dados

importantes sobre o uso do jogo de Xadrez em algumas dessas escolas. No Brasil, as etapas para a utilização do Xadrez nas escolas é bem mais recente. Taya Efremoff, destaca-se como a primeira mulher a receber o título de mestre brasileira, trabalhou com algumas turmas de 3ª e 4ª séries, em Araraquara (SP), no ano de 1967. Outro nome de destaque no Xadrez Escolar do Brasil é o do ex-campeão enxadrista, agora coordenador geral do Centro de Excelência em Xadrez, Jaime Sunye Neto, sendo também referência no Xadrez nas escolas.

No decorrer de sua história o xadrez suscita uma grande diversidade de conceitos, pois ao passo que se expande no mundo passa a sofrer influência de historiadores, filósofos, pensadores e enxadristas profissionais. Está intrínseco em seu cerne aspectos históricos, políticos e culturais, absorvidos durante um período de mais de 16 séculos.

O jogo de xadrez, é um jogo de mesa para dois participantes, praticado sobre um tabuleiro dividido em 64 casas de cores alternadas (brancas e pretas); os competidores utilizam 32 peças (16 brancas e 16 pretas) seguindo regras pré-estabelecidas reconhecidas pelas Federações de Esportes do mundo inteiro. O objetivo principal, comum aos competidores, é render o rei inimigo, e, para conseguir tal façanha é necessário que realizem movimentos (lances) seguindo as regras convencionais, o que exige além de habilidades táticas, criatividade e imaginação.

O que pode estar envolto neste jogo é bem retratado pelo que se pode chamar de uma batalha entre dois reinos, onde os jogadores que passam a travá-la devem usar muita inteligência. Nessa “batalha” que se desenvolve num tabuleiro (espaço) de xadrez, os dois jogadores procuram usar suas habilidades para que atinjam o objetivo do jogo, que depende em grande parte, da paciência, da astúcia e técnica de cada um. Para Herbert Carvalho (apud Filguth, 2005:219), o xadrez é *“uma representação intelectual da guerra, mas que apaixona a todos os que acreditam que não há limites para a mente humana e o conhecimento”*

Embora hajam controvérsias entre historiadores sobre onde e como surgiu o jogo, devido a falta de documentação que o comprovem, a maioria, apontam como tendo surgimento provável na Índia, por volta do século VI D.C.. Como o jogo foi difundido pelo mundo é provável que cada povo que o conheceu, tenha cada um deles sua forma de contar a origem do xadrez. Em seu dicionário, “Xadrez de A a Z”, Rubens FILGUTH (2005) comenta que trata-se de uma *“polêmica milenar que revela uma dimensão que chega a ser mística e representa mais um entre os muitos atrativos da arte enxadrística.”* (2005: 98.)

Uma das mais conhecidas lendas sobre a origem do xadrez, conta que o jogo fora criado para curar a depressão de um rei que havia perdido seu filho numa batalha, o que de fato atribui ao jogo o caráter intelectual e psicológico, ultrapassando o caráter de diversão e esporte, sendo capaz de “conquistar a imaginação dos nobres e dos mestres de guerra”. No decorrer da história, à medida em que o jogo passa a ser difundido pelo mundo passa a sofrer influências culturais diversas.

Esta particularidade é percebida nas transformações no jogo desde os primórdios. Podendo ser citado, como marcando o período antigo da história do xadrez, o Chaturanga, o jogo dos quatro elementos, originário da Índia por volta dos séculos VI e VII d.C.. Nesse jogo duas ou até quatro pessoas podiam jogar. Atualmente, o jogo de xadrez é praticado por duas pessoas e com o advento da tecnologia, tem aumentado o número de pessoas que jogam contra o computador, dando uma característica “solitária” ao esporte.

No Chaturanga, os participantes dispunham de 8 peças (total = 32) que corriam num tabuleiro com 64 casas, que possuía apenas uma cor. As peças de cada jogador eram diferenciadas pelas cores: vermelha, verde, preta e amarela. Cada jogador ficava com oito peças que eram: um ministro, um cavalo, um elefante, um navio e quatro soldados. A partida era iniciada após a escolha do principiante por lance de dados.

As modificações foram ocorrendo de acordo com a realidade em que se encontrava as sociedades onde o jogo chegava. Assim, o Chaturanga recebia nomes, novas peças, novos movimentos, como também, ganhava popularidade. E, em consequência, o jogo constitui-se com uma roupagem própria, com um vocábulo próprio, e portanto com conotações de cientificidade.

Um aparato na história do xadrez permite fazer uma breve descrição de seu desenvolvimento junto as transformações ocorridas. Por exemplo, no Chaturanga não existia figuras femininas, tampouco era comum mulheres participarem em campos de batalha. Mas, com a presença cada vez mais marcante da mulher na sociedade, ganhando espaço e construindo mudanças significativas na história, o xadrez passa por transformações: uma Dama (rainha) entra em cena como a peça mais poderosa do jogo modificando assim, as regras do jogo. A Dama substitui o Ministro do Chaturanga. Acredita-se que no século XV quando os árabes levaram o jogo para Europa, pode-se mencionar que, de passagem, a

ascensão das rainhas Isabel II, da Espanha, e Vitória, da Inglaterra, no século XIV, como eventos que fortaleceram o papel da Dama no Jogo.

O Cavalo, a peça mais ágil, a única que realiza o movimento de saltar sobre as peças, tanto do seu exército como do adversário, não sofreu alterações. É uma peça fundamental em ataques de surpresa. O Bispo, substituiu o Elefante, que na Pérsia dava apenas um passo, e um dos possíveis motivos da troca do Bispo pelo Elefante além da influência da Igreja, é que o animal não é nativo da Europa. Atualmente, o Bispo realiza movimentos nas diagonais quantas casas quiser e forem convenientes, por influência dos espanhóis.

A Torre substitui o Navio do antigo Chaturanga, que passou a ser chamado de Carruagem por um bom tempo. O que os árabes chamavam *ruji*, carro de guerra. Ela ganha movimentos parecidos com os dos Bispos, só que os realiza nas filas e nas colunas. As Torres fazem lembrar dos nobres europeus, que em seus castelos usavam as torres para vigiar e garantir a sua segurança.

Os Peões foram trocados pelos quatro Soldados. As inovações dos movimentos dos peões ocorreram em especial na França e na Espanha, onde tornaram os peões muito mais ágeis e ao cruzar o tabuleiro, pode ser coroado ganhando mais força e desenvoltura, muitas vezes de grande importância para garantir a vitória.

Com o advento da imprensa e o invento de Gutemberg, no século XV, inicia-se a impressão de livros de Xadrez. E por volta do século XVIII, já existiam vastas bibliografias propondo táticas do jogo de Xadrez que se tornaram clássicas. Na França, François André Danican, o Philidor, enxadrista consagrado, tornando-se também autor de muitas regras internacionais para os campeonatos enxadrísticos, lança um livro que faz a análise do jogo, em 1749. Sendo esta a primeira vez que o jogo de Xadrez é apresentado como uma ciência regida por princípios teóricos próprios.

É importante considerar que no século XX, o jogo de xadrez passa a ser visto como um jogo de elite e de gênios, e durante a Guerra Fria é dada ao jogo uma conotação política. Pois além de concorrerem nos aspectos econômicos e tecnológicos, atentavam também para os aspectos intelectuais, tanto os capitalistas (americanos), como os socialistas (soviéticos), julgavam que *“a nação de um campeão de xadrez seria, em tese, o lugar onde estariam as inteligências mais brilhantes”* (In: Nova Escola, 1998:29).

De acordo com as considerações de SILVA (2002), o Xadrez pode ser definido como **Ciência, Arte e Esporte**. Uma vez que o jogo de Xadrez em sua partida gera dados que podem ser analisados, ordenados e classificados, formando pois, um conjunto de “ferramentas conceituais” para investigação e pesquisa. O Xadrez tem método próprio, portanto, é observável, mensurável e experimental, é **Ciência**.

Relacionando a **Arte**, o referido autor, aponta o fato que os jogadores de Xadrez demonstram destreza ao manifestar sua criatividade e individualidade. Da mesma forma que os grandes pintores, escultores e poetas, os grandes enxadristas podem ser considerados artistas, deixando sua marca. Como **Esporte**, pelo fato de possuir regras oficiais da modalidade reconhecidas universalmente.

Assim, o Xadrez é uma perfeita combinação de arte e ciência que desafia a inteligência com enigmas que são verdadeiras estratégias, sendo inspiração para a produção de filmes cinematográficos, de livros, de poemas, na literatura e, até na filosofia, encontra aprovação nas palavras de Leibnitz, o Xadrez é um jogo que diferencia-se dos demais “*por aperfeiçoar a arte*”.

1.2.O Jogo de Xadrez e a Escola

Com tantos atributos, um jogo tão privilegiado assim não poderia passar despercebido por educadores do mundo inteiro e, logo ganha espaço nas escolas como disciplina escolar. O jogo de Xadrez, enquanto recurso didático, está em consonância com o que sugere os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Matemática, por ter as atribuições de *jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos com regras*, relacionando-se bem com os objetivos do ensino da Matemática. Conforme expresso em suas páginas, as principais características do conhecimento matemático e sua interação com os Temas Transversais são relatadas assim:

“Para tanto o ensino de Matemática prestará sua contribuição à medida que forem exploradas metodologias que priorizem a criação de estratégias, a comprovação, a justificativa, a argumentação, o espírito crítico, e favoreçam a criatividade, o trabalho coletivo, a iniciativa pessoal e autonomia advinda do desenvolvimento da confiança na própria capacidade de conhecer e enfrentar desafios.”
(PCN: 2001,31)

Destarte, a importância do jogo de Xadrez é vital no que se refere ao desenvolvimento lógico dedutivo do aluno. Por exemplo, embora na primeira fase das séries iniciais do Ensino Fundamental, nas idades de 6 a 10 anos, naturalmente a criança tende a repetir ações e, ao jogar Xadrez, seus primeiros lances refletem a atitude de copiar o que os outros jogadores (que julgam mais habilidosos) fazem. Aqui, o Xadrez enquadra-se como **jogo de exercício**. O educando principia a via do autoconhecimento, e o conhecimento do outro. Uma *repetição funcional* que ajuda na percepção de regularidades, de fazer analogias, de saber compreender e saber fazer, formar hábitos, gerar satisfação, interesse, e principalmente, o desafio.

É nessa condição que a criança se depara com o erro, o que pode conduzi-la a buscar saídas, a pensar que de outro modo poderia ter criado uma nova jogada (lance) mais eficaz.

Se deparar com o erro, buscar novas saídas, eis uma das grandes vantagens do jogo de Xadrez, que em suas infinitas combinações e lances favorece o aprimoramento da capacidade do pensamento. Pois em cada lance é exigido uma forma estratégica de pensar, tornando possível fazer um quadro mental: a criança pensa em seu lance, e aos poucos, apercebe-se que é preciso pensar no que possivelmente o outro está pensando.

Assim, além dos aspectos cognitivos, os aspectos afetivos também são desenvolvidos, há a necessidade de ver o outro, de se relacionar com o outro, entrando em questão as relações aluno/aluno, bem como as relações entre professor e aluno, uma vez que surgem relações de troca e situações próprias para aprendizagem.

De acordo com os PCNs, para que isso ocorra é necessário que o professor crie condições para realizar um trabalho organizado, efetivo, de forma a considerar tanto os aspectos cognitivos como os afetivos, proporcionando "*um ambiente de trabalho que estimule o aluno a criar, comparar, rever, perguntar e ampliar idéias*". (PCN, 2001:41)

Além disso, o jogo de Xadrez, abre um leque de oportunidades para se trabalhar de forma interdisciplinar. Questões matemáticas são constantemente levantadas, principalmente no que diz respeito a resolução de problemas. Em cada lance, seu ou de seu adversário, surgem desafios que oportunizam a aprendizagem em suas diversas formas. Isso por causa das suas regras e formalidades, há sempre a necessidade de fazer contagens e cálculos em vista das vantagens e desvantagens dos lances feitos.

O jogo de Xadrez, deve ser organizado na escola em ambiente adequado e propício a seu desenvolvimento. Autoridades em Xadrez nas escolas admitem que o jogo deve ser introduzido de forma gradativa e espontânea. Professores e alunos não devem sentir o jogo como algo imposto, obrigatório; antes deve ser visto como um recurso que além de proporcionar situações de aprendizagem, também poderá significar alegria e satisfação. É isto que sugerem os PCNs sobre os jogos educativos:

“Além de ser um objeto sociocultural em que a Matemática está presente, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; põem um " fazer sem obrigação externa e imposta", embora demande exigências, normas e controle”.(PCN, 2001:48)

Entretanto, o jogo de Xadrez propicia todos estes mecanismos, pois é constituído de regras que lhe dão seriedade e desenvoltura inteiramente particular. E ainda, por ter vocabulário próprio, o jogo de Xadrez permite que a criança, através de seus símbolos e convenções, faça analogias e comparações, pois se depara com uma nova linguagem, tanto da sua terminologia (do jogo) como de seus símbolos. Neste ponto o jogo de Xadrez recebe uma atribuição simbólica, permitindo à criança a imaginar e apropriar-se de uma linguagem nova em que pode ser atribuído significado próprio, possibilitando até mesmo estabelecer relações com conteúdos de outras disciplinas.

É permitido à criança estas relações, por ser conduzida, através do concreto (no manuseio /manipulação das peças sobre o tabuleiro), ao seguir uma seqüência de lances ao acionar sua memória, a medida em que decide cada jogada.

Para Piaget (1970, apud Bee, 1977:201), a criança nesta fase (6 a 10 anos), encontra-se na etapa de desenvolvimento do pensamento chamada operacional concreto, é nessa etapa que ela passa a compreender e, em seguida, a classificar. Embora ela possa compreender certos conceitos e até aplicá-los, ainda está voltada ao concreto; seu raciocínio parece estar mais voltado a indutividade do que a dedução.

Embora, deve-se considerar que cada criança poderá alcançar níveis de desenvolvimento em diferentes etapas, em idades diferentes, cada novo lance a permitirá fazer “esquemas mentais” lógicos, a partir da observação, indução e memória, que por sua vez, resultará numa demonstração de busca de solução para problemas reais, o que pode resultar na escolha do melhor lance.

Isto se dá, porque o jogo de Xadrez potencializa a memória, a atenção e a concentração, desenvolve o pensamento lógico dedutivo, pois estimula o raciocínio por hipóteses, e ainda incrementa a capacidade de percepção de tempo e espaço.

O papel da escola na formação de cidadãos conscientes é algo que tem sido pensado e discutido por pais e responsáveis pela educação. A escola que não oferece meios para o desenvolvimento cognitivo dos alunos não é bem vista pelos pais e a comunidade. Por isso, a escola deve oferecer atividades extras que favoreçam a dinamização das aulas, acrescentando conteúdos e experiências diferenciadas a seus educandos.

O ensino de Xadrez é uma boa opção como via para o desenvolvimento de tais aspectos nas escolas por ter forte imagem de intelectualidade e também, de esporte e arte. O que implica unir o lúdico e o atrativo do esporte ao conhecimento.

De acordo com Danielle Ferreira A. Christofolletti (in: Pátio, 2006:29), pesquisadora do Laboratório do Lazer da Universidade Estadual Paulista (UNESP), a mesma aborda em sua dissertação de mestrado as possíveis diferenças entre o Xadrez ministrado nas escolas e o Xadrez dos clubes, fala da atividade enxadrística como sendo privilegiada por sua *polivalência* e acrescenta:

“ Ficar concentrado e imóvel na cadeira ajuda no autocontrole psicofísico. Movimentar [as] peças após exaustiva análise de lances leva ao aprimoramento da capacidade de pensar de maneira abrangente e profunda.” (CHRISTOFOLETTI, 2006:29)

Assim a prática do Xadrez nas escolas não deve ter como principal objetivo formar jogadores/campeões, antes deve-se procurar extrair tudo que ele oferece para o desenvolvimento cognitivo dos Educandos. Estes, dentre outros motivos tem levados algumas escolas no Brasil, que buscam inovações no ensino, incluir o jogo de Xadrez no currículo escolar. E, alguns benefícios têm sido constatados em suas experiências. A exemplo, o presidente da Federação Cearense de Xadrez (FCX), Fernando Alves (2006) que é a favor da prática enxadrística nas escolas e busca a efetivação do jogo nas escolas cearenses, através de parcerias e projetos, revela: “*O que defendemos é o melhoramento do desempenho escolar, principalmente nas disciplinas exatas.*” (ALVES, in Pátio,2006:31)

É preciso repensar o que está envolvido nas situações que venham a ocorrer a partir do uso do Xadrez na sala de aula. Cabe a escola decidir de que forma ele será implantado. Assim

como qualquer outra atividade desenvolvida na escola, a atividade enxadrística deve ser analisada e discutida entre os educadores. Afim de que sejam consideradas as questões que a fundamentam.

Segundo Macedo (2000), a escola deve voltar-se principalmente para os aspectos que valorizem a curiosidade e a pesquisa, que possam desencadear soluções de problemas e ampliação da capacidade de concentração. Isso dará ampla abertura para uma nova relação com os conteúdos mais específicos. E acrescenta:

“Se a educação tem como objetivos principais promover esse desenvolvimento também deve ser entendido como um processo, cujo aspecto central é valorizar e favorecer o crescimento do sujeito por seus próprios meios, oferecendo condições para que isso aconteça.”
(MACEDO, et al. 2000:32)

Diante de todas as considerações feitas até aqui, não poderia ficar de lado a importância de saber o porquê usar o Xadrez em sala de aula. Uma vez que é sabido por todos que o grande desafio dos profissionais da educação é tornar a escola um espaço de construção, onde os conteúdos apreendidos pelos alunos cheguem a ser utilizados como meio para que eles próprios possam não somente apropriar-se deles mas também, assimilar, analisar e sintetizar tais conhecimentos de modo a proporcionar o auto-gerenciamento, a partir do reconhecimento de si mesmo como parte integrante do processo de aprendizagem. O que abre oportunidades para o desenvolvimento de características fundamentais para a vida, como a necessidade de resolver problemas na atual sociedade globalizada e informatizada.

Está relacionado a isto a importância e necessidade da escola de desenvolver uma atividade que mobilize a operação da inteligência de modo a organizar e ampliar a capacidade criativa dos alunos para tomada de decisões, estimulando também, o raciocínio, a vontade de vencer, de procurar saídas para problemas do dia-a-dia com paciência e autocontrole suficientes para melhorar a auto-estima, a valorização da vida e das coisas no ambiente em que vive.

As formas como se deve trabalhar a interdisciplinaridade em sala de aula têm que ser bem definidas e organizadas pela escola. Tais atividades devem ser cuidadosamente escolhidas e elaboradas pelo professor, o que exige um bom planejamento. Isto é de vital importância para o desempenho de um trabalho significativo. Sobre o que está envolvido nestas atividades e como devem ser tratados é bem comentado por Macedo(2000):

“[...] vamos buscar caminhos que desafiem os alunos a vivenciar situações que tratem de conteúdos essenciais à aprendizagem. Esses em geral, têm efeito multiplicador, o que poderá garantir autonomia de pensamento e fornecer condições suficientes para o aluno interpretar um texto ou fazer uma conta: se um dia ele aprendeu a aprender, esta atitude torna-se uma “propriedade” que ninguém mais pode tirar dele, tem efeito irreversível.” (MACEDO, et al. 2000:31)

Considere também, o fato de que, cada dia mais tem se tornado de interesse dos pais que a escola melhore a condição do ensino-aprendizagem, tendo em vista todas as implicações acima citadas. Assim, cabe ao professor decidir que ferramenta utilizar para desenvolver um trabalho que gere significativas oportunidades para o aprender, o aprender ser e o aprender a fazer.

A interdisciplinaridade é apontada como uma boa saída por grandes teóricos, dentre estes podemos citar o biólogo Piaget (1970). A quem nos reportamos, afim de melhor compreender os fundamentos dessa pesquisa. Piaget defende que as crianças na idade escolar referente as séries iniciais do Ensino Fundamental, estão na fase do **operacional concreto**, quando elas estão mais voltadas aplicar conceitos, mesmo que não os compreendam totalmente.

Para ele, a interdisciplinaridade é fundamental, pois a integração de conteúdos de disciplinas específicas poderá favorecer o entendimento do processo de aprendizagem de cada aluno. Sua proposta gira em torno de que se adote uma metodologia de ensino na qual o aluno seja um ser que pensa e pode aprender qualquer matéria desde que lhe apresente real significado, e a conduza a relacioná-los aos conhecimentos previamente adquiridos.

Sendo assim, vale considerar as principais características do desenvolvimento do pensamento da criança, para que as atividades com o jogo de Xadrez possam ser preparadas e ministradas seguindo tais aspectos, respeitando a idade e as condições adequadas para sua aprendizagem. Isso é necessário, principalmente por ter, este esporte, regras oficiais consideradas universais e que não podem ser modificadas e, que inevitavelmente precisam ser aprendidas. Pois o esquecimento de alguma delas pode significar na modalidade, o fim de uma partida.

Haja vista, o professor deve adotar uma metodologia de acordo com as etapas do desenvolvimento mental da criança que viabilize condições para o repasse das regras sem que se torne exaustivo e, ainda, sem que percam a vontade de jogar com entusiasmo. Porém o

Xadrez torna-se ímpar neste aspecto, seu atrativo pode conduzir a criança a absorver as regras pela necessidade e sua própria vontade de jogar.

No ínterim, deve-se considerar, que está intrínseco as questões relativas as relações pessoais e interpessoais da criança, tanto no ambiente escolar, como em família e na comunidade. Ou seja, a maneira como a criança olha para si mesma, e como olha para o outro, é um dos fatores importantes na atividade enxadrística. De acordo com Vygotsky, a criança nesta fase encontra-se no nível de desenvolvimento potencial. Para ele. “este nível” “é bem mais indicativo de seu desenvolvimento mental do que aquilo que ela consegue fazer sozinha”.(Rego, 2002:73). Ao jogar, o jogador, não pensa apenas no seu lance, mas como este poderá afetar suas próximas jogadas.

Além disso, pensa no que seu adversário pode fazer para que possa planejar seus novos lances, isto é, criar formas de ataque e defesa ao mesmo tempo. Em suma, dois fatores cruciais estão envolvidos: **a observação e a análise**. Podendo juntar-se a isso a necessidade do outro, de olhar para outro.

Entretanto, a atividade enxadrística favorece o melhoramento de virtudes essenciais a convivência, “*no ambiente competitivo, diante das regras e formalidades estabelecidas, jogar xadrez favorece o desenvolvimento de valores como cortesia, respeito, ordem e responsabilidade.*” (Oliveira, et al. 2006:28)

CAPÍTULO II

1 ANÁLISE DOS DADOS

2.1 Procedimentos Metodológicos

Este estudo trata-se de um estudo de caso, na perspectiva da Pesquisa qualitativa, que consistiu inicialmente na observação da atuação dos alunos no que diz respeito as aulas de Xadrez. E, seu universo é composto por alunos do 5º ano do ensino fundamental, com idades de oito a doze anos, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Coronel Joaquim Matos, sede em Cajazeiras-PB, na qual desde o ano 2005 tem-se desenvolvido a atividade enxadrística.

Para sua realização foi usado como instrumento de coleta de dados entrevistas, uma direcionada a gestora da escola, contendo quatro questões, com a finalidade de identificar os principais motivos que conduziu a aceitação do uso de Xadrez como instrumento pedagógico em sala de aula. E, as demais entrevistas foram direcionadas aos alunos, contendo sete perguntas de cunho objetivo e subjetivo, sendo a maioria delas subjetivas, uma vez que a proposta desta pesquisa está diretamente relacionada às características cognitivas das crianças. Assim, em uma das questões subjetivas foram dadas cinco opções elaboradas de modo simples para ajudar as crianças na organização das idéias principais, respeitando também, o nível de desenvolvimento delas, ou seja, sua faixa etária.

As outras perguntas foram elaboradas visando a verificação dos conhecimentos apreendidos pelos alunos depois de iniciadas na atividade enxadrística. Numa das perguntas objetivas foram dadas quatro opções de respostas, tendo em vista facilitar a percepção da criança acerca da natureza da entrevista e assim, identificar os conceitos por elas construídos no que se refere ao jogo de Xadrez.

As referidas entrevistas foram elaboradas cuidadosamente e aplicadas de forma individualizada para evitar constranger ou inibir as crianças. Essa modalidade de pesquisa foi escolhida por levar em consideração que, a entrevista, segundo Lüdke e André(1986):

“permite a captação imediata e corrente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos. Uma entrevista bem-feita pode permitir o tratamento de assuntos de natureza estritamente pessoal e íntima, assim com temas complexos e de escolhas nitidamente individuais.” (LÜDDK & ANDRÉ, 1986:34)

Para análise dos dados coletados foi realizado um estudo de caso, partindo da observação à realização de entrevistas com os envolvidos na atividade enxadrística na escola escolhida, com o propósito de identificar as características objetivas e subjetivas implícitas nas respostas e opiniões dos alunos com o fim de obter subsídios necessários ao alcance dos objetivos delimitados, ou seja, identificar os elementos devidos ao esclarecimento das questões levantadas para a realização dessa pesquisa.

Além disso, foram realizadas atividades como testes escritos e práticos para averiguação dos conteúdos relacionados a modalidade e os aspectos formais do jogo de Xadrez, conforme repassadas e absorvidas pelos alunos durante as aulas ministradas. Em cada momento, as aulas, as provas, da preparação à realização do torneio interno da escola, foram feito o uso do diário de campo, para o registro de questões consideradas importantes para a realização do presente trabalho.

2.2 Análise dos Dados do Estágio

O jogo de Xadrez é apontado por alguns profissionais da educação, como uma ferramenta capaz de melhorar a capacidade intelectual dos que a utilizam. É com esse intuito e, também, o de identificar como tal instrumento pode favorecer o trabalho interdisciplinar, que fora realizada esse trabalho.

Assim, é interessante notar que na escola, na qual se realizou esse trabalho, as aulas de Xadrez substituem as aulas da disciplina de Educação Física, pois o Xadrez não é reconhecido como uma disciplina do currículo escolar brasileiro. As aulas de Xadrez passaram a ocorrer nesta escola através da implantação do Projeto Xadrez nas Escolas, promovido pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) em parceria com a Secretaria do Estado (SEEC-PB). Este Projeto além de promover curso de capacitação para professores, enviou kits de material de apoio para as escolas contempladas, como livros de iniciação ao Xadrez e kits de jogos e tabuleiros. Apenas um professor da referida escola participou do curso.

Desde então, julho de 2005, a atividade enxadrística passou a ser desenvolvida nesta instituição, favorecendo a participação de mais de cinquenta alunos de 1º, 2º e 4º anos do

Ensino Fundamental. O ânimo das professoras e o interesse dos alunos conduziram a escola a decidir enquadrar as atividades com o Xadrez no Projeto Pedagógico da escola com a perspectiva de estimular as demais professoras a também iniciarem suas atividades enxadrísticas até o ponto em que toda a escola venha a desenvolvê-la.

No entanto, vale lembrar que nenhum prejuízo em relação as aulas de Educação Física ocorre, pois as atividades com o jogo de Xadrez atendem o que se espera alcançar com a implantação dessa disciplina (Ed. Física) na escola; por se tratar de um esporte, saudável e divertido e, ainda oferecer suporte para os alunos por sua polivalência, ou seja, a atividade enxadrística viabiliza a interdisciplinaridade, abrindo caminhos para se trabalhar conteúdos de outras disciplinas de forma bem mais interessante. Servindo qual estímulo para novas aprendizagens.

Também, convém esclarecer que a atividade enxadrística nesta unidade de ensino é realizada em nível Elementar, visando iniciar os alunos no jogo tendo como foco principal trabalhar a Pedagogia pelo Xadrez, ou seja, nesta condição, o jogo é utilizado apenas como ferramenta pedagógica.

De modo que a análise parte da observação dos alunos durante as aulas de Xadrez, visando identificar até que ponto têm conhecimento do jogo, como jogam e quais dificuldades sentem/sentiram para aprender a jogar. Isto, nas diversas situações desempenhadas como as que envolviam diretamente a atuação da professora, (isto é, qual a sua atuação diante do jogo: como quem apresenta o jogo; como quem atua no jogo; como quem assiste; é o juiz ou arbitro); e as que envolvem a atuação apenas dos alunos, quer de forma individual (exercícios e provas), quer em grupos (trabalhos e partidas de xadrez).

2.2.1 Da observação às entrevistas

A primeira etapa desse trabalho consistiu na observação dos alunos frente as aulas de Xadrez, afim de perceber sua atenção e interesse. Foi percebido que o entusiasmo dos alunos, o interesse e a participação destes nas aulas de Xadrez era bem mais evidente do que nas outras disciplinas. E, chegam a fazer as atividades com alegria e de modo espontâneo. Um atributo dado a maioria dos jogos quando bem utilizados em sala de aula, sendo que o Xadrez

se sobressai. Pois nesta escola o jogo não é utilizado apenas em alguns eventos, mas durante todo o ano letivo.

Uma evidência disso foi sentida pelo fato de que os alunos tinham um horário e portanto, sabiam a hora que se devia começar as aulas, ficavam olhando no relógio e perguntavam se não iria haver aula de Xadrez. Se alguma eventualidade acontecesse e não houvesse aula naquele dia eles cobravam, era o que acontecia sempre com as aulas que eles mais gostavam. Também, pode-se verificar isso na fala dos entrevistados, quando foram indagados sobre o que achavam das aulas de Xadrez, um dentre estes, a única coisa que mencionou foi que “*as aulas ficam diferentes*”. (Aluno I, 2007). Este é um dos pontos positivos para o Xadrez.

A maioria dos entrevistados, 80% deles, vieram a conhecer o Xadrez nesta escola. Apenas um dos entrevistados já tinha tido experiência noutra escola do Brasil, porém ela pôde afirmar que apenas aqui chegou a aprender o jogo. Neste momento, podemos dizer, que esta criança passou a ter outra visão do jogo de Xadrez; quando se lhe perguntou por que estudar Xadrez na escola, ela disse: “*porque influi muito pra gente passar nas provas*” (Aluno B, 2007) O que nos chama atenção é o como uma criança de apenas nove anos consegue usar a palavra “influi” e atribuir a atividade com o jogo ao fato de passar nas provas.

Seja qual for o seu pensamento, podemos estabelecer uma relação com o que fora mencionado neste trabalho, quando considerou-se que de acordo com a perspectiva piagetiana, a interdisciplinaridade é fundamental, pois a integração de vários conteúdos poderá favorecer o entendimento do processo de aprendizagem de cada aluno. Nesta premissa, faz-se necessário que se adote uma metodologia de ensino na qual o aluno seja um ser que pensa e pode aprender desde que lhe apresente o real significado das coisas, e por sua vez, a conduza a relacionar os novos conhecimentos aos (seus) conhecimentos previamente adquiridos. Apegando-se a última sentença, podemos dizer então, que a criança mencionada atingiu esse ponto, ela naturalmente, como nos lembra Piaget(1998, apud Macedo et al. 2000:32), fez “*esquemas mentais*”, e pôde por si só atribuir uma **significação**, considerando seus conhecimentos prévios.

Isto é sentido numa das questões da entrevista, que ao nosso ver, esperaríamos respostas fechadas e até redundantes, quando foram indagados sobre o que é o jogo de Xadrez, apenas um dos entrevistados não respondeu. Suas respostas, comparativamente

falando, foram todas diferentes, ou ditas de modo diferente. Nenhum dos alunos se preocupou em descrever o jogo em seus diversos detalhes, antes construíram seus próprios conceitos, de modo que podemos citar uma das respostas de um aluno de apenas nove anos que apresentou de forma sintetizada seu pensamento: *“Não é apenas uma brincadeira, é um jogo que incentiva a pensar nos lances, nos movimentos das peças”* (Aluno C, 2007) E, outro entrevistado, de onze anos, disse: *“É um jogo interessante que ensina a fazer muitas coisas.”* (Aluno H, 2007)

Desse modo, podemos dizer que um método ativo, assim como nos propõe Piaget(1989, apud, Macedo, et al. 2000) pode proporcionar aulas diferenciadas capazes de ajudar os educandos a perceber de que formas o seu pensamento pode ser conduzido. Outra característica importante do jogo, que é um dos motivos principais de se utilizar jogos em sala de aula, é o seu *caráter lúdico*. O jogo de Xadrez, portanto favorece o crescimento intelectual da criança a medida que ela joga e se diverte, tornando possível potencializar a imaginação e criatividade, viabilizando o desenvolvimento de competências necessárias à vida escolar. As palavras de Macedo, Petty e Passos (2000) encerram bem estas questões:

“Manter o espírito lúdico é essencial para o jogador entregar-se ao desafio da “caminhada” que o jogo propõe. Como consequência do jogar, há uma construção gradativa da competência para questionar e analisar as informações existentes. Assim, quem joga pode efetivamente desenvolver-se” (MACEDO, et al. 2000:24)

Notadamente a atividade enxadrística, nesta unidade de ensino, é apresentada de modo simples, pois, por não possuir sala própria, a professora utiliza o espaço da sala de aula, que é bem ampla e bem arejada. Divide os alunos em duplas e entrega para cada uma delas um jogo com o tabuleiro, o qual os alunos dispõem sobre uma mesa, e começam a jogar. Apesar de que o Xadrez tem deliberado o tempo regulamentar de uma partida na categoria mirim, na escola, porém, ao iniciar as atividades com este jogo convém, conforme as maiorias dos orientadores da área recomendam, não determinar hora para eles, afim de que possam desenvolver seus lances de forma livre e junto com o outro, seu adversário, aprender. Bem como, verificar se as regras foram seguidas. Isso ocorre sem maiores preocupações, ao passo que é possível perceber além de um silêncio inicial, o fato de ouvirmos os alunos a vezes reclamar de que alguém não está seguindo as regras do jogo.

Haja vista, o modo como o orientador deve atuar é fundamental para que esta atividade possa ser verdadeiramente desenvolvida. Um método ativo exige planejamento e

preparação para um bom desempenho. Para que as aulas de Xadrez ocorram de modo satisfatório, enxadristas e professores recomendam que as aulas sejam antes de tudo, realizadas num ambiente favorável, amplo e arejado, com boa iluminação, e a mesa deve oferecer espaço para que joguem e façam suas devidas anotações.

As anotações das jogadas são inteiramente necessárias para análise das partidas e ajudam a criança a perceber a sua atuação, e assim, poder corrigir seus próprios erros. Conforme salienta Rezende (2002) as anotações são de fundamental importância:

“É muito comum entre principiantes não querer anotar partidas jogadas por achar que se “perde a concentração do jogo” (geralmente, em torneios entre não federados). Jamais se permita este erro! A acomodação dessa tarefa impede o jogador de mais tarde analisar a partida jogada e corrigir os erros cometidos.” (2002:58)

Entretanto, cada parte que compõe o jogo de Xadrez torna-se impressionante ver como poderá ser utilizada para o crescimento intelectual dos alunos. Embora as crianças não cheguem a ter noção clara a respeito de todas elas de forma imediata, mas aos poucos elas poderão apropriar-se de uma nova linguagem (a do Xadrez), que, como já verificamos, o jogo possui linguagem própria, e apresenta uma simbologia inteiramente particular.

Para anotar uma partida faz-se necessário que o jogador anote suas jogadas e a do seu adversário. No final, os dois jogadores terão, então, toda a partida anotada. Isto facilita a análise da partida tanto pelos alunos (o que poderá significar aprender com o outro e, aprender com si mesmo, a partir do reconhecimento e correção de seus erros), como pela professora (pois a permite avaliar até que ponto o conhecimento do jogo foi absorvido pelos alunos). Por isso, é inteiramente conveniente que a professora seja a primeira a corrigir tais anotações.

Porém todo um trabalho preparatório foi desenvolvido. A princípio, e entra aqui, vários conteúdos de disciplinas específicas, como História, Geografia e Matemática. Os alunos tiveram todas as noções de conteúdos matemáticos que dispõe sobre o que se pode estudar dentro do currículo referente ao 5º ano, sobre tempo e espaço, medidas e ângulos, simplesmente com a utilização do tabuleiro de Xadrez. Pois, “*é preciso conhecer o território onde se vai pisar, ou travar sua batalha*” (SILVA, 2002:3), esses conhecimentos são importantes, até mesmo por causa da linguagem que é utilizada pelos enxadristas, sobre a qual o mesmo autor acrescenta: “*Se não de aprender uma nova linguagem que a aprendam corretamente.*” (SILVA, 2002:3) A criança precisa ter noção de que seu caminho será

disposto em filas ou horizontais e colunas (notação algébrica). As noções de maior e menor são também bem definidas por eles, nas grandes e pequenas diagonais.

Além disso, fazer anotações, o que pode parecer ser um atropelo as jogadas, manifesta-se ao contrário, não se ouviu nenhuma reclamação, e eles continuavam ansiosos para continuar a partida. No entanto, em algumas circunstâncias, a professora utilizou uma outra criança (as vezes, aquelas que não queriam jogar, ou por ainda se sentirem de alguma forma inibidas para jogar) para fazer as anotações, o que não interrompeu a aprendizagem, mas aumentava ainda mais sua atenção, pois observavam se ela estava anotando corretamente. A orientadora tinha como objetivo principal ao fazer isso, ajudar as crianças que por algum motivo sentiam-se inadequadas para jogar, possibilitando para elas uma oportunidade para aprenderem vendo os outros jogar. Desta forma, evidenciou-se uma preocupação da orientadora, que ia além de meramente aprender por aprender, ou simplesmente aprender mais um jogo, pois considerava todos os aspectos envolvidos, físicos, psicológicos e emocionais. Respeitando as individualidades dos alunos ajudando-os a melhorar a estima.

Foi para isso, para fazer as anotações, criado pela professora um modelo de 'súmula' dentro da realidade da turma, para não se distanciar do que é determinado em partidas oficiais, onde é usado uma Planilha que é a súmula do jogo na competição de Xadrez. Sylvio Rezende (2002) acrescenta mais motivos para não desistirmos de utilizar as anotações nas primeiras partidas:

“Também, do ponto de vista pedagógico é mais importante, por fazer com que a criança que aprende Xadrez exercite o raciocínio contando tanto para diante como para trás, favorecendo assim o desenvolvimento do raciocínio e a construção mais sólida do conhecimento.” (REZENDE, 2002:54).

E, relacionando estas considerações ao que fora anteriormente citado por Rego(2002:73), sobre a concepção de Vygotsky, que considera que a criança que se encontra nesta etapa está mais voltada a aprender com o outro; é notadamente percebido que a atividade enxadrística favorece ao aprendizado com o outro.

Uma partida de xadrez ajudará a criança a manter seus sentidos voltados para o outro, nesse momento, sua concentração e atenção estarão acionadas, bem como a memória, pois as regras e formalidades do jogo não devem ser esquecidas. Nesse ínterim, ocorre também a aprendizagem dos seus limites e o respeito pelo outro, fundamentais para o desenvolvimento do autocontrole. Algo determinante para Piaget (1989, apud Macedo, 2000), que orienta que

para a realização de um bom trabalho na escola é vital o *trabalho coletivo*. Macedo, e outros (2000), corroboram para um melhor entendimento do que propomos aqui:

“ A idéia de Piaget[1988] sobre esse tema é mais ampla porque considera as relações sociais como importante aspecto do contexto escolar. Nesses termos, cada um é responsável por si e pelo grupo ao mesmo tempo, ou seja, trabalhar em grupo significa aprender as conseqüências disso, o que implica respeito mútuo, troca de idéias e consideração pelo outro. Assim, descobre-se gradativamente qual o significado e extensão dos termos “reciprocidade” e “cidadania”, bem como se compreende as vantagens de fazer parte de um sistema que preza esse tipo de relação interindividual. A convivência entre iguais é essencial para o desenvolvimento do indivíduo e, portanto, trabalhar em grupo é indispensável no processo de formação da criança.” (MACEDO, et al. 2000:36)

Quando os alunos foram indagados sobre o que achavam mais difícil no jogo de Xadrez, as respostas ajuda-nos a perceber que o grau de dificuldades é consideravelmente diferente de criança para criança. Isso, levando-se em conta as peças e seus movimentos, e principalmente, os movimentos especiais, como o roque, o en passant (na passagem), a promoção ou coroação, o raio x, (os considerados mais difíceis). O grau de dificuldade também, foi dito por alguns, que era o desafio de dar o xeque-mate, capturar a Dama, veio depois. Em cada resposta, fica evidente que as crianças sentem a necessidade de reconhecer as regras e, é de interesse delas segui-las. Também, em especial, a criança encontra-se desafiada, e nesse ínterim busca as saídas para resolver o problema de chegar ao xeque-mate, que é a decisão da partida.

Neste momento, há a necessidade de uma reavaliação por parte da orientadora, tanto da sua atuação como a dos alunos. Muitos erros foram encontrados tanto na forma de anotar as partidas, como no cumprimento das regras e na realização dos movimentos das peças. Este levantamento exige constante avaliação, primordial para ajudar na elaboração de *intervenções e adaptações*, o que permitirá ao orientador planejar de acordo com os critérios considerados necessários ao desenvolvimento da criança. Cabe ao professor planejar previamente as formas de interferir nestas situações, e, ir até ao ponto de poder tornar as jogadas mais desafiantes. Nessa perspectiva, Macedo(2000) mostra porque a avaliação constante da atuação da orientadora faz-se mister ao se utilizar jogos para desenvolver a aprendizagem dos alunos, ao perceber as diferentes expressões que eles evidenciam:

“[...] o profissional deve procurar garantir o cumprimento e a compreensão das regras do jogo, sem a preocupação de modificar a qualidade de ação da

criança. Deve propor situações variadas que mostrem exclusivamente como jogar, esclarecendo todas as dúvidas que surgem. Tal forma de atuar trás duas contribuições. Uma delas é favorecer a ação espontânea da criança, que fica mais à vontade e, portanto expressa sua forma de agir. A outra é obter informações menos “contaminadas” sobre os recursos que utiliza ao jogar.” (MACEDO e outros, 2000:99)

Dentre as várias expressões dos alunos podemos mencionar algumas de suas ações. Verificou-se ao corrigir as anotações, que algumas delas apegam-se a utilizar no jogo apenas algumas das peças e jogam o tempo todo com elas. Outras, preocupam-se em ter vantagem material (isto é, capturar o maior número de peças do adversário), ao passo que outros, fixam a tenção só no Rei, (a peça fundamentalmente do jogo, pois só ocorre a vitória quando se dá xeque-mate ao Rei) não se importando em perder material. Há os que tentam modificar as regras quando se encontram sem saída. Isto evidencia, que estão criando formas de resolver por si só os seus problemas, que muitas vezes surgem no jogo por ter se cometido erros, sejam pelo esquecimento ou pelo desconhecimento das regras. Nesta situação, alguns alunos procuram também saber se não existe uma saída conveniente.

A criança está, portanto, agindo por *antecipação*, que conforme Macedo (1994, apud Passos, 2000), é fundamental tanto para a realização das tarefas escolares como para jogar, o que exige um cuidado especial do professor, que deve trabalhar de forma que ajude seus alunos a desenvolver a antecipação como “*atitude favorável á aquisição de conhecimentos, ao desenvolvimento e, portanto, à aprendizagem escolar.*”(Macedo, et al. 2000:85)

Como tal, o professor deve ser o coordenador da atuação dos alunos, que não devem ser deixados soltos, além de que, por causa da modalidade do jogo de xadrez as regras não devem ser modificadas. O referido autor argumenta que nesse momento “*o professor ajuda quando propõe à criança que ouse imaginar o resultado de uma situação, faça estimativas, se comprometa com a resposta sobre a qual a experiência anterior só pode lhe dar algumas pistas.*” (MACEDO:1994, apud, PASSOS, 2000)

Por isso, obedeceu-se alguns passos que respeitam as etapas do desenvolvimento do pensamento das crianças, de modo que as regras foram dadas gradativamente. A cada intervenção do aluno, foi dado uma oportunidade de absorver uma nova modalidade, como por exemplo, os movimentos especiais de determinadas peças, dentre outros recursos do jogo. Embora, possa parecer grande o número de regras estabelecidas para o jogo de Xadrez, mas quando apresentadas aos alunos no tempo certo, são facilmente absorvidas e seguidas sem

receio. Cada novo movimento para eles apresentados, chega a parecer que era o que queriam para virar o jogo, para inovar suas jogadas.

No ínterim, consideramos que o grau de dificuldade sentido para se aprender a jogar seja devido a falta de prática do jogo. A maioria dos alunos jogam pouco, apenas uma vez na semana, outros, jogam somente na escola. Observou-se que algumas destas dificuldades foram desaparecendo a medida que foram jogando mais vezes, como nos ensaios e treinamento para o seu primeiro torneio. No entanto, estas atividades foram bem definidas levando-se em conta a disposição de tempo conveniente para a idade dos alunos, uma vez que o Xadrez é um esporte e, para sua realização exige dos participantes disposição de tempo e energia, e por ter forte apelo cognitivo, precisam estar, em outras palavras, preparados física e psicologicamente.

O que poderíamos considerar mais significativo, na atividade com o jogo de Xadrez em sala de aula ficou claro quando se perguntou para alunos o que perceberam neles próprios após terem iniciado no jogo, em outras palavras, que influência positiva o Xadrez proporcionou á vida escolar deles. As respostas lembra-nos que o jogo de Xadrez, de fato pode propiciar o desenvolvimento do potencial cognitivo, melhorar a auto-estima e, favorecer a disciplinaridade. Pois, os alunos indicaram que após o contato com o jogo sentiram que passaram a concentrar-se mais nas aulas, a gostar mais de estudar, calcular mais rápido, se interessar pelas matérias escolares e a se dar melhor com os colegas. Vejamos o que um dos entrevistados, de nove anos, expressou sobre os benefícios que tirou depois que começou a estudar o Xadrez, Aluno B (2007): *“Me ajudou a melhorar nos estudos. Antes eu via que não passava nas provas porque não tinha muito aprofundamento no Xadrez.”* Outro comentário muito interessante sobre esta questão foi o de um aluno de nove anos, que disse que depois de começar a estudar Xadrez passou a gostar mais de si mesmo. E, explicou o porquê: *“fiquei mais inteligente”* (Aluno D, 2007).

Nos reportando ao que fora considerado anteriormente nesse trabalho, a atividade enxadrística pode favorecer o desenvolvimento e o melhoramento de qualidades essenciais para a vida escolar dos alunos, principalmente no que se refere as relações interpessoais, pois ao passo que eles buscam aplicar as regras do Xadrez em uma partida, além do esforço físico que a criança faz, por permanecer boa parte do tempo sentada, há também uma exigência emocional e psicológica. São percebidas, portanto, que isso pode viabilizar o desenvolvimento do auto-controle e do reconhecimento de seus limites a medida que o aluno

também tem que respeitar o limite do outro. A cada lance, surge um novo desafio, exige controle de suas características psicológicas, por isso pressupõe-se o aprimoramento de sua autonomia, de seu autogoverno. Pois, ela precisa observar, analisar, planejar e decidir o que fazer.

Nesse momento é vital a posição do orientador, pois as características a serem desenvolvidas não são apenas necessárias na escola, num jogo, mas em todos os aspectos da vida, pois a criança precisa aprender a tomar decisões, a trabalhar em grupo, a trocar, a conviver. Macedo (2000) comenta sobre isto, de acordo com a perspectiva piagetiana:

“Para Piaget, ter autonomia, significa tomar decisões, responsabilizar-se por elas, assumindo aquilo que não pode ser compartilhado, mas, simultaneamente, levando em conta o outro. Isso não significa que o professor deve alhear-se do processo, deixando as decisões para os alunos. Ao contrário tem uma grande responsabilidade, pois é ele que conhece o objetivo a ser alcançado, e pode oferecer condições para o aluno descobrir seu papel na sociedade e no seu processo educativo.” (MACEDO e outros, 2000:36)

É percebido diante de todas as considerações acima citadas que a utilização do jogo de Xadrez em sala de aula, apresenta-se como uma importante ferramenta pedagógica, que de fato pode melhorar as aulas proporcionando aos alunos situações próprias para a aprendizagem, por favorecer a interdisciplinaridade. E, o mais significativo, a pedagogia pelo Xadrez pode proporcionar o desenvolvimento cognitivo dos alunos, melhorando suas capacidades de memória, concentração e raciocínio, ou seja, qualidades essenciais para o aprimoramento de competências necessárias à vida escolar, bem como habilitá-los a acompanhar o ritmo das constantes transformações no mundo com condições de tomar decisões com autonomia, e, acima de tudo, exercer sua cidadania.

Considerações Finais

Diante de todos os estudos teóricos e reflexões feitas acerca do trabalho realizado na escola a qual nos dirigimos, tornou-se possível obter clareza sobre a importância de se utilizar o jogo de Xadrez como instrumento pedagógico capaz de propiciar aos educandos o desenvolvimento cognitivo e, proporcionar a atividade interdisciplinar em sala de aula.

De acordo com as nossas observações, constatamos que o termo Pedagogia pelo Xadrez, refere-se ao fato de se utilizar o jogo de Xadrez como instrumento pedagógico em sala de aula, pois o objetivo é o de ajudar o educando a desenvolver sua intelectualidade, sem a perspectiva de formar jogadores, antes, aproveitar-se do jogo qual subsídio para melhorar o desempenho dos alunos e melhorar seu rendimento escolar. Por esta razão, o jogo é apresentado na Escola na modalidade para principiantes, onde os alunos são basicamente iniciados no jogo.

Constatou-se também, que embora a Escola não tenha um espaço próprio para se jogar Xadrez, é possível, dentro de suas condições e realidades, no que se refere aos aspectos físicos e materiais, que esta atividade seja desenvolvida de forma simples, utilizando-se os materiais disponíveis na escola. Mas, para que isso ocorra, deve haver as condições mínimas exigidas pelo jogo, como um lugar e mesas apropriados, para que os alunos possam ser assim, estimulados a jogar.

Entretanto, para que a atividade enxadrística possa ocorrer de forma satisfatória exige-se do professor que, após decidir utilizar o jogo em sala de aula, escolha a metodologia adequada à sua realização. Como tal, deve ser dinâmica e assim atender as exigências necessárias do jogo, uma vez que ele demanda esforço físico e intelectual dos alunos. Assim, o educador deve considerar a atividade enxadrística como algo que deve ser planejado cuidadosamente para que o jogo seja aproveitado em seus diversos aspectos, Ciência (infern conhecimentos), Arte (beleza, destreza nas habilidades e criatividade) e Esporte (lúdico).

Para isso, convém o educador buscar conhecer um pouco mais a respeito do Xadrez; é preciso conhecer sua origem e como se desenvolveu durante o tempo em várias partes do mundo, considerando o que influenciou no jogo em termos de conhecimento histórico e cultural. E, como toda metodologia, requer que o professor analise e reflita acerca de sua utilização, principalmente porque o Xadrez, conforme salienta Silva(2002) pode potencializar