

O XADREZ COMO FERRAMENTA MULTIDISCIPLINAR

Lindsay Franciane da Costa Melo Reis *

RESUMO

O presente projeto busca proporcionar uma ação multidisciplinar através do xadrez na Escola de ensino Fundamental Santa Tecla, afim de, explorar as características cognitivas do jogo, auxiliando os alunos (as) no desenvolvimento de suas habilidades intelectuais.

Palavras – Chave: Jogo, lúdico, xadrez.

1 INTRODUÇÃO

O xadrez não deve ser considerado apenas um jogo de tabuleiro, ele é uma ferramenta importante de desenvolvimento intelectual, desta forma, podendo ser considerado também uma importante ferramenta educativa. A capacidade do cálculo, da concentração, a responsabilidade, e a tomada de decisões, são algumas das habilidades que a prática do xadrez ajudam a reforçar na infância.

2 JUSTIFICATIVA

Uma das maiores dificuldades encontradas entre educadores é a dispersão dos alunos, muitos jovens encontram problemas quando se deparam com atividades que exigem um esforço mental, como um exame e o próprio estudo das matérias. O xadrez, de uma forma lúdica – já que não deixa de ser um jogo – é um excelente treinamento neste sentido, pode ajudar os alunos a disciplinar sua capacidade de concentração para poder aplicá-la nos momentos necessários.

O xadrez também é uma ferramenta que ajuda a “Aprender a analisar sistematicamente os problemas, expor idéias, conclusões e soluções, avaliar antecipadamente as vantagens e inconvenientes de uma decisão, aprender a

* Graduada em Educação Física pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Pós Graduada em Desporto Coletivos pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Pós Graduada em Educação Ambiental pela Universidade Federal de Rio Grande – Professora do Estado do Rio Grande do Sul.

planejar, responsabilizar-se por seus atos e assumir suas conseqüências, aumentar a autonomia e controlar a impulsividade são apenas algumas das contribuições do xadrez na construção do caráter de uma pessoa”.

Entretanto, o imenso mérito do xadrez é que ele responde a uma das preocupações fundamentais do ensino moderno: dar a possibilidade de cada aluno progredir segundo seu próprio ritmo, valorizando assim a motivação pessoal do escolar.

Características do xadrez	Implicações nos aspectos educacionais e de formação do caráter
Concentração	Desenvolvimento do autocontrole psico-físico
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível
Movimentar peças após exaustiva análise de lances seguintes	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo
Encontrado um lance, a procura de outro melhor	Empenho no progresso contínuo
Direcionar a uma conclusão brilhante uma posição aparentemente sem possibilidades (combinação)	Criatividade e imaginação
O resultado indica quem tinha o melhor plano	Respeito à opinião do interlocutor
Entre várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa	Capacidade para o processo de tomar decisões com autonomia
Um movimento deve ser conseqüência lógica do anterior devendo apresentar o seguinte.	Capacidade para o pensamento e execução lógicos , auto-consistência e fluidez de raciocínio.

Quadro 1: Características x implicações

3. OBJETIVOS DO PROJETO

- Proporcionar a aprendizagem e desenvolvimento intelectual.
- Desenvolver raciocínio lógico.
- Trabalhar a concentração.
- Incentivar as tomadas de decisão.
- Aprender a analisar as conseqüências de uma ação.

4. METODOLOGIA

É importante que o professor saiba diferenciar o Xadrez Técnico do Xadrez Pedagógico quando este estiver trabalhando com seus alunos.

- Xadrez Lúdico: Utilizado como uma distração no qual o enfoque seria apenas o lazer e a diversão. Este enfoque tem sua importância, pois quando a criança inicia a sua vida de estudante, normalmente, ela tem que interromper suas atividades cotidianas e muitas vezes a criança não se adapta aos compromissos que a escola propõe, comprometendo seu rendimento escolar. O aspecto lúdico poderia ajudar a criança a superar essas dificuldades enquanto ela compreende essa mudança de hábitos em sua vida;
- Xadrez Técnico: Utilizado na preparação do aluno para competições. Este se especializa em uma determinada estratégia a fim de conseguir vitórias em campeonatos individuais e coletivos.
- Xadrez Pedagógico: Utilizado de forma a desenvolver habilidades nas quais o estudante tenha dificuldades e que compromete o seu desempenho escolar.

4.1 Em que consiste o projeto

O projeto consiste em realizar atividades em sala que possam servir como subsídio aos alunos para que melhorem suas capacidades de concentração e intelectuais.

4.2 Como funcionará o projeto.

Será elaborado um cronograma de abordagens do xadrez a serem desenvolvidas em cada disciplina, em sala de forma sistemática. A seguir estão listados os conteúdos que poderão ser desenvolvidos junto ao xadrez.

4.2.1 Matemática

No que concerne à matemática, podemos afirmar que o xadrez é um dispositivo eficaz para a aprendizagem da aritmética (noções de troca, valor comparado das peças, controle de casas, enquanto exemplos de operações numéricas elementares), da álgebra (cálculo do índice de desempenho dos jogadores, que é assimilável a um sistema de equações com "n" incógnitas) e da geometria (o movimento das peças é uma introdução às noções de verticalidade, de horizontalidade, a representação do tabuleiro é estabelecida como um sistema cartesiano).

As aplicações xadrez-matemática são bastante vastas e não são necessariamente de nível elementar, já que elas podem concernir: a análise combinatória e o cálculo de probabilidades; a estatística; a informática e a teoria dos jogos de estratégia.

4.2.2 Português

O professor de português pode explorar com os alunos o aprendizado da anotação algébrica, estimulando os alunos a anotar suas partidas, para uma posterior análise, estimular a jogar com outras pessoas, e disseminar através dos meios de comunicação como cartas, email, site de relacionamentos, orkut, msn.

4.2.3 Inglês

O professor de inglês pode explorar como se escreve em inglês os nomes das peças de xadrez, os resultados possíveis como vitória, derrota, empate, e outras palavras que envolvem a prática do jogo.

4.2.4 Artes

O professor de artes pode trabalhar a confecção de xadrez através de material reciclável, usando tampinhas e papelão para montar um tabuleiro de xadrez, garrafas pets para a confecção de um xadrez gigante.

4.2.5 Geografia

Dentro da geografia no ensino letras e números do tabuleiro o professor pode trabalhar as coordenadas geográficas aplicando o conceito de latitude e longitude, o movimento das peças é uma introdução às noções de verticalidade, de horizontalidade, pode também conhecer através do mapa mundi as regiões por onde se desenvolveu o xadrez e como se deu sua expansão no mediterrâneo.

4.2.6 Historia

O professor de história pode trabalhar as idéias em torno da origem do xadrez, contando as diversas lendas e versões, viajando por regiões como Pérsia e Arábia, onde o xadrez foi recebendo importantes contribuições desses povos antes de chegar a Europa por volta do século X e como hoje ele está presente nos cinco continentes.

4.2.7 Educação física

O professor desta área pode trabalhar o xadrez de forma coletiva, através de um tabuleiro gigante, onde todos cooperam durante a partida, também pode trabalhar as regras e o cumprimento das mesmas. Uma dica é a realização de torneios de xadrez na escola divididos em categorias de iniciante a avançado.

4.3 O projeto em nossa escola

O primeiro passo foi confeccionar, com a ajuda dos estudantes, um kit contendo um tabuleiro quadriculado com 64 casas e um jogo completo com as 32 peças do xadrez. Esse material serviria para que eles jogassem no colégio ou em casa e aperfeiçoasse os movimentos e compreensão das regras jogo. O tabuleiro foi construído com pedaços de cartolinas que haviam sobrado de outra atividade realizada na escola. Orientou-se que eles desenhassem na cartolina uma “rede” com oito espaços brancos na horizontal e vertical. Terminada essa construção foi orientado que cada um pintasse as casas desenhadas alternadamente. Com essa atividade notou-se que alguns alunos ficavam inseguros ao realizar o que foi

orientado. Alguns estudantes pintavam casas consecutivas mesmo tendo um modelo de tabuleiro próximo para eles visualizarem. No entanto, essa prática é comum de se observar em crianças nessa faixa etária. Piaget (1983) observou em seus estudos sobre os desenvolvimentos cognitivos que crianças entre sete e dez anos de idade estão no chamado “estágio das operações concretas”. A criança nesta fase ainda está formando muitos de seus conceitos e em algumas ainda estão desenvolvendo a noção de descentração, o que justifica esta prática.



Foto 1- Alunas aprendendo os movimentos das peças.

Após esta primeira fase, começou as explicações sobre as regras de movimento e captura de cada uma das peças que compõem o jogo. Antes de explicar o movimento de qualquer peça no tabuleiro, contava-se uma pequena história sobre sua importância para o jogo e sua evolução durante os séculos. A ordem escolhida foi baseada no grau de dificuldade encontrada no movimento e sua importância para o jogo. Logo optou-se pela seqüência: Rei, Peão, Rainha, Torre, Bispo e Cavalo.

A partir da terceira aula foi montado grupos de 3 ou 4 alunos onde um dos alunos já sabia jogar e auxiliaria os demais, desta forma, foi deixado que as crianças jogassem a vontade, sendo feitas interferências somente quando solicitado por elas ou quando eram feitas jogadas ilegais nas partidas. Uma preocupação constante foi a de acompanhar a evolução dos estudantes também em sala de aula. Esta análise foi de fundamental importância para poder constatar se a prática do xadrez estava realmente ajudando com que os estudantes tivessem uma mudança em seu comportamento em classe.

5 RESULTADOS

Inicialmente foi realizado um levantamento do número de alunos que participariam do projeto, após breve entrevista, se pode constatar que de 100 alunos participantes do projeto 77 não sabiam jogar e nunca tiveram contato com o xadrez.

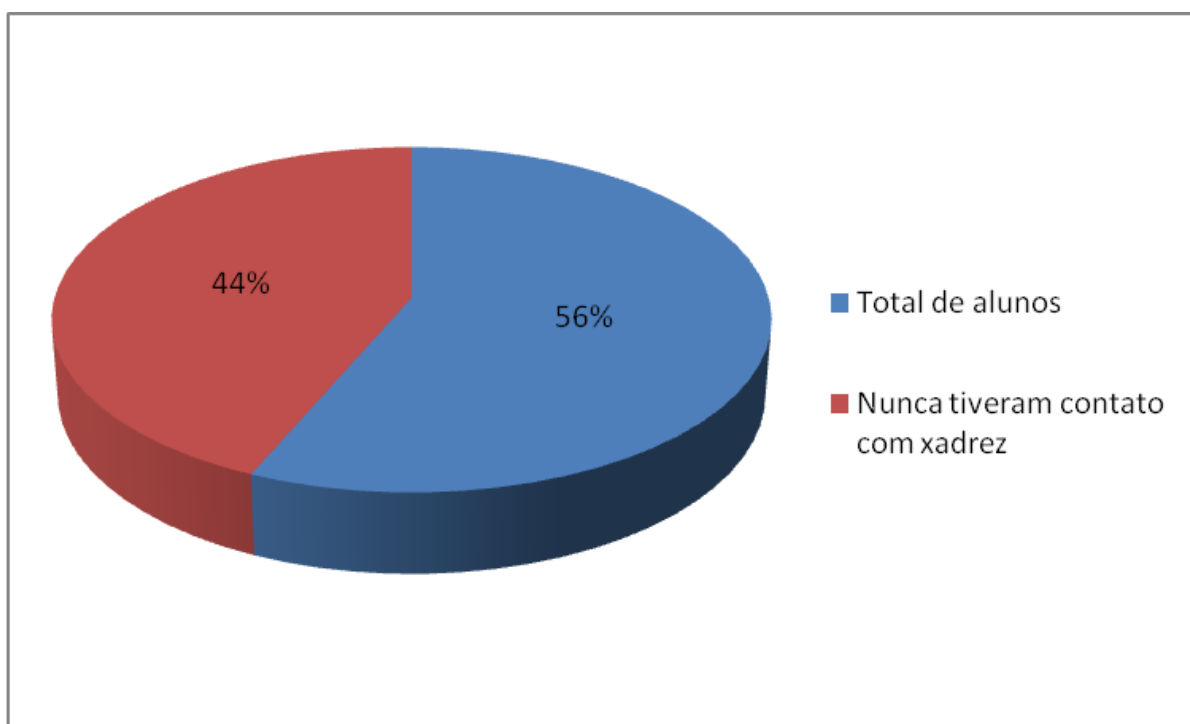


Gráfico 1- Participantes do projeto e afinidade com o Xadrez.

A avaliação foi realizada de forma prática, foi atribuído uma pontuação para cada movimento realizado no jogo, a partir desta ideia, os 100 alunos a serem

avaliados jogaram uma partida com o professor avaliador responsável pelo projeto, o qual atribuiu uma pontuação para cada movimentação realizada de forma correta, o objetivo desta partida é avaliar unicamente se o aluno aprendeu a preparar o jogo e a movimentar as peças corretamente.

Dos 77 alunos que nunca tiveram contato com o Xadrez, 59 tiveram uma avaliação muito boa, concluindo que aprenderam a jogar corretamente o Xadrez. 17 alunos obtiveram uma avaliação regular, cometendo alguns erros de movimentação, entretanto, souberam movimentar a maioria das peças corretamente, de forma, que conseguiram jogar Xadrez, pode se concluir que estes alunos aprenderam parcialmente a jogar Xadrez, 01 aluno apenas não conseguiu aprender a jogar, não soube durante a avaliação posicionar as peças para início do jogo, como também não soube movimentar nenhuma das peças do jogo, conclui-se que este aluno não aprendeu a jogar Xadrez.

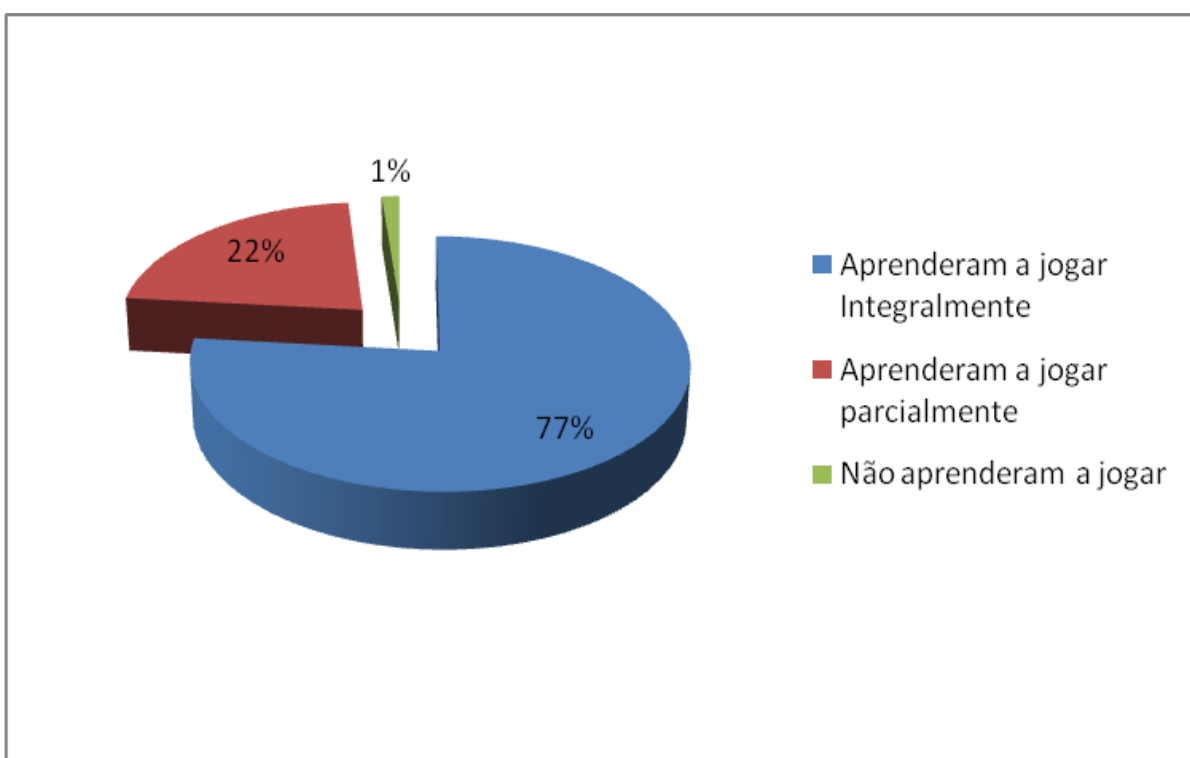


Gráfico 2- Avaliação dos participantes que nunca tiveram contato com o Xadrez.

Os 23 alunos que alegaram já jogar Xadrez passaram por uma avaliação comportamental no decorrer do projeto. Estes alunos, após a explicação teórica sobre o Xadrez, participaram do projeto na condição de monitores, uma vez que, foram elaborados grupos de 3 a 4 alunos sempre contando com um aluno que sabia

jogar e ficava responsável por auxiliar os colegas. Estes alunos, melhoraram o relacionamento com os colegas, professores e funcionários da escola, sentiram-se úteis por estar ajudando, além de seus comportamentos durante as aulas das demais disciplinas terem melhorado visivelmente, segundo os professores responsáveis.

6 CONCLUSÃO

Pode-se verificar que é possível desenvolver o xadrez com interdisciplinaridade, pois o mesmo, tem grande fundamento em todas as disciplinas, e é de fundamental importância o envolvimento do corpo escolar quando se aplica um projeto na escola, sendo assim, existe uma melhor compreensão dos alunos, trazendo benefícios não apenas para o desenvolvimento dos mesmos, mas também para os professores e para a sociedade em geral.

O Xadrez é uma ferramenta fundamental para desenvolver a capacidade de raciocínio do aluno, todos são capazes de aprender se houver um programa específico para este fim e os benefícios são muitos, comportamentais, intelectuais e principalmente a concentração e a tomada de decisão do aluno, são alguns dos benefícios que podemos constatar ao trabalhar com o Xadrez escolar.

A escola que optar por trabalhar com um programa de Xadrez interdisciplinar, deverá organizar-se primeiramente em uma reunião com todos os colaboradores voluntários, e com eles, traçar metas e formas de avaliações de seu projeto para futuramente constatar se houve progresso ou se deverão repensar na forma de trabalhar. Após o objetivo alcançado, não se deve abandonar o projeto, e sim, repensar novas metas para o ano letivo seguinte, para que desta forma o Xadrez torne-se um projeto com processo contínuo dentro da escola, envolvendo a todos, alunos e professores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. 2º ed. São Paulo: Editora Cortez, 2000. 118 P.

SILVA, W. ; TIRADO, A. **Apostila de Curso Básico em Xadrez – Projeto Xadrez nas Escolas Estaduais**. Secretaria Estadual da Educação – SEED. Curitiba, 2001.

Disponível em: <http://www.compuland.com.br/cxp/escolas.htm>

Acessado em: 26/04/2011.

Disponível

em:

http://www.sbem.com.br/files/ix_enem/Relato_de.../RE72249951187T

Acessado em: 26/04/2011.

Disponível em: <http://www.clubedexadrezonline.com.br/artigo.asp?doc=477>

Acessado em: 27/04/2011.

Disponível em: <http://cleitonmarinosantana.wordpress.com/2011/01/15/xadrez-e-interdisciplinaridade> Acessado em 27/04/2011.

Disponível em: <http://www.clubedexadrez.com.br/download/matematicaexadrez>

Acessado em: 27/04/2011.