

O XADREZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLAS MUNICIPAIS

Rafaella Luiza Borges

Universidade Estadual de Goiás

Palavras chaves: xadrez, ferramenta pedagógica, lógico- matemático.

Como o ensino do jogo de xadrez pode ser utilizado pedagogicamente, em uma turma do 4º ano dos iniciais do Ensino Fundamental, de forma a desenvolver as habilidades mentais superiores, tais como: capacidade de criar estratégias de pensamento, raciocínio lógico, memorização, concentração e entre outros?

Que benefícios o ensino do jogo de xadrez proporciona na aprendizagem dos alunos?

O estudo apresenta também como objetivo geral identificar e compreender como o xadrez pode apresentar-se como uma estratégia metodológica para desenvolver o pensamento lógico-matemático nas crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental

E como objetivos específicos apresenta:

1. Identificar as possibilidades de uso do xadrez como ferramenta pedagógica, em bibliografias específicas e resultadas de estudos empíricos;
2. Estabelecer relações do estudo do xadrez com outras disciplinas específicas da matriz curricular adotada pelo município de Anápolis;
3. Ensinar as regras do jogo de xadrez às crianças de uma turma do Ens. Fundamental;
4. Analisar os resultados obtidos por meio do desempenho dos alunos em situação real de sala de aula e por meio das avaliações do desempenho dos alunos por meio de avaliações padronizadas da escola.
 - 4.1 Diagnosticar por meio de um instrumento avaliativo o estágio das capacidades de raciocínio lógico dos alunos. Exemplo simulado prova Brasil ou resultado.
5. Verificar as mudanças ocorridas na capacidade de desempenho dos alunos que aprenderam a jogar xadrez. Aplicar em uma turma de controle (4º ano A).

A abordagem da pesquisa é de cunho qualitativa, pois considerou e considerará a existência de uma relação dinâmica entre o problema e o sujeito e os procedimentos técnicos utilizados.

O pesquisador, na abordagem qualitativa, busca aprofundar-se na compreensão dos fenômenos que está estudando, valorizando também o contexto social, interpretando-os segundo a perspectiva dos participantes da situação enfocada, sem se preocupar com representatividade numérica, relações lineares de causa e efeito e generalizações estatísticas.

O método qualitativo é útil e necessário para identificar e explorar os significados dos fenômenos estudados e as interações que estabelecem, assim possibilitando estimular o desenvolvimento de novas compreensões sobre a variedade e a profundidade dos fenômenos sociais (BARTUNEK; SEO, 2002, p.32)

A pesquisa buscará, por meio do xadrez, o desenvolvimento do pensamento lógico matemático, das habilidades superiores e de valores, nas crianças de uma turma específica, de forma a considerar todo o contexto em que a turma está inserida, considerando também dificuldades e habilidades de cada indivíduo, assim realizando um estudo de caso que compreenda melhor a manifestação geral dos problemas, ações, soluções e desenvolvimento. Os benefícios que podem alcançados com o uso do Xadrez educacional são inúmeros, Rezende (2005) faz um breve relato e defesa sobre esse assunto;

“... entendam que o xadrez, tratado como ferramenta educacional, favorece o equilíbrio e o desenvolvimento mental e intelectual de seu praticante e novamente, sobre isto, podem atestar inúmeras experiências já realizadas em diversos países em todo o mundo e também no Brasil além de um grande número de casos constatados por mim ao longo dos meus 40 anos ensinando o Xadrez em todas as escolas em que lecionei e ainda leciono.” (REZENDE, 2005, p. XII)

A pesquisa irá a campo para desenvolver e promover o aprendizado e uso do xadrez escolar a fim de que este ato supere algumas dificuldades encontradas pelos alunos ao longo da sua vida escolar, e desenvolva habilidades que se farão úteis na vida escolar e na extra-escolar, assim pretendemos que na análise no fim do estudo essa diferença alcançada, por meio do jogo de xadrez, seja eficaz.

No projeto de trabalho o papel de pesquisador no momento de aplicar o xadrez em sala de aula, se tornará em papel de professor com caráter pedagógico e reflexivo, que irá trabalhar o jogo de forma educacional, sempre dando a voz às crianças e em todo encontro ocorrerá à

reflexão sobre o que o foi realizado e o que será realizado, analisando sempre como foi recebida pelos alunos as atividades.

Para se ter um registro reflexivo eficaz, deve haver uma boa observação, necessita de um preparo e planejamento bem direcionado, deve-se ter o cuidado para que não ocorra o fato de o observador ser levado pela sua história pessoal, privilegiando alguns aspectos que não são determinantes, deixando de lado outros extremamente relevantes, o planejamento de um roteiro de observação e análise é imprescindível.

O trabalho será organizado por etapas, apresentando: Introdução; contendo o interesse pela pesquisa, relatos de experiências que mostram a importância da pesquisa, com uma breve colocação da importância do jogo educacional, do papel do jogo de xadrez escolar, e da necessidade de um ensino que engloba atividades lúdicas com objetivos e planejamento; Fundamentação teórica; Que a partir de uma base teórica de pesquisas e estudos, vem trazer definições e importância do jogo de xadrez pedagógico, e ainda retrata as suas possibilidades de desenvolvimento, segundo Marconi; Lakatos (2003);

“A finalidade da pesquisa científica não é apenas um relatório ou descrição de fatos levantados empiricamente, mas o desenvolvimento de um caráter interpretativo, no que se refere aos dados obtidos. Para tal, é imprescindível correlacionar a pesquisa com o universo teórico, optando-se por um modelo teórico que serve de embasamento à interpretação do significado dos dados e fatos colhidos ou levantados.” (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 224)

A pesquisa contará posteriormente com a etapa: Regras do jogo de xadrez articuladas com os conteúdos curriculares; onde terá uma breve explicação sobre as regras e normas do jogo de xadrez, e serão depois contextualizados e articulados com os conteúdos curriculares; e a última etapa: a Análise dos resultados de aprendizagem; que irá conter a análise do resultado final, de forma a verificar o desenvolvimento da aprendizagem, tendo como referência um grupo de controle, que será outra turma da mesma série que não tiveram o aprendizado do jogo de xadrez.

Apesar de ser caracterizado como um jogo individual e competitivo o xadrez requer a convivência harmônica, é um meio de promover a socialização, o respeito mútuo e valores importantes para que o aluno possa atuar nas diferentes situações que ocorrem no cotidiano a cordialidade presente nas regras, o comportamento diante dos lances e diversas situações e ainda romper com preconceitos.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, C. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ARAÚJO, A. A. **O xadrez como atividade lúdica na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino aprendizagem**, 2007.

BARBOSA, I. G.; ALVES, N. L.; MARTINS, T. A. T. **Organização do trabalho pedagógico na educação infantil**. UFMG/Faculdade de Educação, 2010.

BARTUNEK, J. M. & SEO, M. **A pesquisa qualitativa pode adicionar novos significados a pesquisa quantitativa**. *Jornal de Comportamento Organizacional*, v. 23, n.2, mar., 2002.

BRASIL. [Lei de Diretrizes e Bases Nacional (1996)]. LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei nº 9.394/1996. Ed. atualizada. Brasília: Edições Câmara, 2010.

FERNANDES, L. D. et al. **Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria**. VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis: SBC-UFSC, 1995.

FERREIRA, M.C. R. **Creches: crianças, faz de conta e Cia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

GAMBÔA, R. **Escolas apontam que projeto xadrez na sala de aula começa a apresentar resultados**. Gravataí (RS): Clube do Xadrez. Acesso em: 10 jul. 2007.

GODOY, A. S. **Introdução à Pesquisa Qualitativa e suas possibilidades**. *Revista de Administração de Empresas*. São Paulo, mar/ag.1995.

LUDEK M.; ANDRE M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. Cadernos de pesquisa, 2013.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003.

MARTINS FILHO, A. J. **Infância plural: crianças do nosso tempo**. Porto Alegre: Mediação, 2006. NETO, E. R. Laboratório de matemática. In: Didática da Matemática. São Paulo: Ática, 1992. 200p. P. 44-84.

MOYSÉS, L. **O desafio de saber ensinar**. Campinas: Papirus, 2007.

PINHO, F. M. R. **O Ato de planejar**. In: Coleção Proinfantil: Textos de Apoio à formação do Tutor. Programa de Formação Inicial para Professores em Exercício na Educação Infantil. - Brasília: Ministério da Educação Básica; secretaria de Educação a Distância, 2007. REZENDE, S. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2005.

SCHULTZ, S.; MULLER, C.; DOMINGUES, A. **A ludicidade e as suas contribuições na escola**. Jornada e Educação, Centro Universitário Franciscano. V. 87, 2006. TRIVIÑOS, A. N. S. introdução à pesquisa em ciências sociais – O Positivismo, A Fenomenologia, O Marxismo, São Paulo: Atlas, 2013.

VELOSO, R. R. **Práticas pedagógicas no ensino-aprendizado do jogo de xadrez em escolas**. Brasília/ DF, 2009.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.



VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. P.106-118.