O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

2010

VOLUME I

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

XADREZ NA ESCOLA: COMPETIR OU MOTIVAR?

Autor: Daniel Antonio Ruaro[1]

Orientador: Christine Vargas Lima[2]

RESUMO

Neste estudo procuramos identificar os significados e as influências da prática do xadrez na escola. Baseando-nos em referenciais teóricos, analisando, identificando e conceituando o xadrez e a disciplina de Educação Física. Desenvolvemos um projeto que permitiu ao educando 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. Nesse sentido, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o Xadrez, com influência nas atividades que pode aumentar e melhorar a participação dos alunos. Foram também executadas algumas ações educacionais, realizados jogos nas aulas de Educação Física para os alunos do sexto ano do Colégio Estadual Cristo Rei. Através dessa pesquisa, foram realizadas discussões no Grupo de Estudos (GTR) com professores da rede do Estado do Paraná. Ficou constatado que atividades de xadrez nas aulas de Educação Física integrado com outros esportes, melhora a participação e o desempenho escolar.

PALAVRAS CHAVE: Educação Física, Esporte, Xadrez.

---

[1] Docente da Secretaria Estadual de Educação do Estado do Paraná (SEED). danielruaro@seed.pr.gov.br.

[2] Mestre em Educação – UNICAMP - Ministra a disciplina Pedagogia e Movimento: Jogos e Brincadeiras –(UNICENTRO), Guarapuava,/PR.

INTRODUÇÃO

Percebe-se uma constante preocupação entre professores e pedagogos com relação à falta de participação dos alunos nas atividades teóricas e práticas de todas as disciplinas. Outra preocupação diz respeito ao enfoque da Educação Física no processo ensino-aprendizagem, ou seja, a exagerada tendência nos esportes coletivos.

O referido trabalho surgiu da observação desse pesquisador de uma Educação Física que supervaloriza a competitividade pautada em uma metodologia esportivizada, podendo levar o aluno a se tornar mais individualista e menos participativo.

Nesse sentido, utilizou-se a prática pedagógica do xadrez como alternativa de aumentar a participação dos alunos nas aulas de Educação Física, e uma melhoria do processo ensino-aprendizagem.

As Diretrizes Curriculares (SEED, 2008) apontam que o esporte praticado na escola tem sido pautado por uma competição exacerbada que acaba por excluir parte de seus participantes, desvirtuando os objetivos da Educação Física Escolar, 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.

Nesse sentido Kunz (1994), refere-se ao esporte como um fenômeno social de maior expansão e valorização no mundo. Fenômeno este que despertou e desperta interesse de setores da economia e do mercado.

Para a sociedade contemporânea segundo Bourg (1995 apud ASSIS, 2005, p. 90) “o esporte aparece como uma nova religião, o único modo de comunicação universal e acessível”.

Pode-se 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. Para Assis (2010), 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, resgatando o significado e os valores do mundo por ele representado e também construído.

Nesse contexto, o fator motivação foi uma possibilidade encontrada por esse pesquisador para que os alunos entendessem a visão do referido projeto, evitando dessa forma a exclusão dos alunos. O Xadrez foi a modalidade elencada no qual permite trabalhar valores pessoais importante nessa faixa etária.

Para desenvolver a proposta metodológica de intervenção pedagógica na escola e na construção do Artigo Final, este projeto fundamentou-se na perspectiva teórica de aprendizagem crítico - emancipatório, que segundo Kunz (2004) baseia-se enquanto trabalho, interação e linguagem.

Dessa maneira, é possível que o aluno assimile uma competência comunicativa, com o objetivo de “aprender a se entender melhor e a entender melhor o outro na situação do diálogo” (KUNZ, 2004).

A prática pedagógica do xadrez não se desenvolve isoladamente. Procura-se vincular o novo a ser aprendido ao que o aluno já sabe, ou ao que já constitui sua experiência. A solução de problemas no xadrez quando colocados nessa relação ao aluno, traz alegria e satisfação.

Motivos que levam a não participação dos alunos nas aulas de Educação Física

A falta de participação dos alunos nas aulas de Educação Física tem gerado grandes preocupações para os professores. Nas aulas de educação Física pode-se identificar diferentes situações em que esta falta de participação acontece. As razões podem estar relacionadas com as metodologias do professor que por acomodação passa a reproduzir conteúdos, ou falta motivação para inovar suas aulas, ocasionada pela falta de recursos físicos e materiais. Não podemos esquecer dos meios de comunicação, dos recursos tecnológicos, como vídeo game, internet, Orkut, rede social, que na maioria das vezes essas atividades tornam-se mais interessantes e atrativas que nossas aulas. Outro fator relevante é o fato de muitos

alunos encontrarem-se acima do peso ideal para a prática esportiva, sentindo com isto dificuldades e certo desconforto perante os colegas, quando da realização de atividades como: correr, saltar, rolar, etc. Podemos destacar também os problemas familiares e a violência dentro e fora da escola, como motivos que levam nossos alunos a abdicarem do direito da participação na prática desportiva. A falta de motivação tem sido foco de interesse de vários pesquisadores nas últimas décadas, pois incide direta ou indiretamente na participação desportiva, como também no processo de ensino-aprendizagem.

No contexto de aprendizagem esportiva, (HARTER, 1978; RUDISIL, PERBERTON, 1990, apud Material Didático Segundo Tempo p.139) afirmam que: “Crianças competentes em uma atividade, tendem a persistir por mais tempo e continuar em tentativas de executar a habilidade com maestria”.

Nesse sentido verifica-se a necessidade de novas alternativas que possibilitem uma maior participação dos alunos nas aulas de Educação Física, pois a participação não pode ser uma possibilidade restrita apenas a alguns privilegiados, mas um direito de todos. Participação esta que exerce um papel fundamental e insubstituível no processo ensino-aprendizagem, Segundo (CHARLOT, 1996). A respeito da participação, pretende-se oportunizá-la a todos os alunos, independentemente da idade, sexo, cor ou raça, pois somente com uma atuação ativa nas aulas é que alunos e professores poderão se desenvolver como profissional e sujeito. (FREIRE, 2007).

Adentrando nessa problemática, cabe também ao professor apontar soluções para o desenvolvimento integral do ser humano, valorizando a participação, buscando sempre situações criativas que possam valorizar e auxiliar o aluno em todos os momentos de sua vida.

O xadrez como Conteúdo Estruturante da disciplina de Educação Física, pode ser um jogo intelectivo de fácil assimilação, pode proporcionar uma melhor participação dos alunos nas aulas de Educação Física e também colaborar para um melhor aproveitamento escolar.

A sua origem é certamente o maior mistério existente no mundo. A história ninguém conhece ao certo. Há indícios de sua existência no Egito a mais de 2.000 anos, também pensou fosse o xadrez um passatempo somente para as classes privilegiadas. No Brasil, segundo Becker (1989, p.273) o xadrez surgiu em 1887, com Artur Napoleão e Machado de Assis, quando fundou-se o primeiro clube de

xadrez do Rio de janeiro, revelando o enxadrista Caldas Viana. Somente em 1925 é realizado o primeiro campeonato nacional, sendo Dr. João de Souza Mendes o primeiro Campeão Brasileiro de Xadrez. Hoje o jogo é defendido por educadores e filósofos como excelente atividade para qualquer pessoa. Segundo Horowitz (1979, p.13) “o fascínio do xadrez provém da diversidade de movimentos das peças, cada uma com seu movimento específico”.

O xadrez permite inúmeras possibilidades de jogadas, que não podem ser repetidas em nenhum outro jogo de tabuleiro, numa tentativa de definição (IDEL BECKER, 1989, p.9) onde define-se: “Como jogo é esporte intelectual. Como ciência é estratégia, imaginação. Como arte é harmonia, prazer cultural, felicidade”.

Nessa tentativa de conceituar o xadrez, Seirawan e Silman (2006, p.15), afirmam que “o xadrez é um jogo de estratégia, em que duas pessoas aplicam toda a sua inteligência na tarefa de mobilizar suas peças e elaborar planos com base em elementos como força, o tempo, espaço e a estrutura de peões”. Nessas definições ou conceituação, encontramos nos estudos de (HOROWITZ E REINFELD, 1979, p.99) a seguinte definição: “O xadrez é um jogo em que é vital a habilidade no ataque e na defesa”.

Como atividade pedagógica o xadrez é estimado em elevado conceito, fazendo parte do currículo básico e de aprimoramento complementar em vários países. Através da sua prática o nível de ansiedade diminui, cresce a concentração o prazer de aprender e a participação nas aulas. Para Augusto Cury (2003, p.34), “A personalidade das crianças está em constante ebulição, porque nunca se interrompe a construção de pensamentos”.

Importante destacar que tanto para jogar como para entender o xadrez, a tomada de decisões é fundamental. O aluno é estimulado a pensar, por meio de estratégias, decidindo por si, sabendo jogar e raciocinar, mostrando autonomia em jogos individuais ou coletivamente, quando a atividade for realizada em grupo. Autonomia tão importante na formação do indivíduo como mostra os Projetos Políticos Pedagógicos das escolas públicas do Estado do Paraná.

Nesse sentido, Grando (2008) afirma que o jogo além de proporcionar inúmeras possibilidades de jogadas, ele auxilia o desenvolvimento da análise e da criação de estratégias. No decorrer do jogo o aluno enfrenta inúmeras situações em que é estimulado a desenvolver estratégias para solucionar problemas. (GRANDO,

2008) aponta que a criança elabora estratégias com o único objetivo de vencer o jogo.

Salazar (apud RESENDE, 2004) apontou exemplos em que o xadrez pode desenvolver as seguintes áreas: recreativa, desportiva, cultural, ética e intelectual. Para Salazar na concepção recreativa, o jogo é visto e mostrado de forma lúdica, mágica e alegre, que são características do contexto de vida da criança. Na concepção desportiva, o aluno aprende através do respeito ao adversário, na pontualidade em jogos e da autoestima que faz com que acredite em si. Na parte cultural, ao praticante é proporcionado por meio de jogos o conhecimento de novas culturas e costumes. Na questão ética, como na anterior, trata-se de um jogo que possibilita a aquisição e a consolidação de valores éticos, como: respeito ao adversário e cordialidade. Na perspectiva intelectual, o xadrez colabora a criança a memorizar, a ter atenção e concentração. Na concepção emocional, o xadrez proporciona aos praticantes, autodisciplina, autocontrole, aprende a ter autonomia em busca de novos objetivos.

Logo o xadrez possibilita mudanças positivas no comportamento dos alunos dentro e fora da sala de aula, estimulando a inteligência e valorizando a socialização.

Motivação e Autonomia no Esporte

Diariamente crianças e adolescentes iniciam ou abandonam a prática esportiva. Segundo (SAMULSKI, 1992) os principais motivos alegados para iniciar e persistir na prática esportiva foram: “diversão, competição, bem estar físico e novas amizades”. Já os principais fatores alegados para o abandono da prática foram: “falta de competição, ênfase exagerada na vitória e excesso de pressões por parte dos pais e técnicos”.

Em pesquisa realizada em 1989 por Ewing e Seefeldt (apud WEINBERG & GOULD, 1995) foram encontradas em crianças atletas razões que motivam para essa prática esportiva:

ESPORTE ESCOLAR

GAROTOS	GAROTAS
Ter diversão	Ter diversão
Aprender novas habilidades	Ficar em forma
Excitação da competição	Fazer exercícios
Fazer algo que sou bom	Aprender novas habilidades
Ficar em forma	Fazer algo que sou bom
Desafio de competição	Fazer parte de uma equipe
Fazer parte de uma equipe	Excitação da competição
Pela vitória	Melhorar minhas habilidades
Alcançar altos níveis de competição	Espírito de equipe
Fazer exercício	Desafio da competição

Percebe-se que o motivo de ter diversão na prática esportiva foi o mais relevante para garotos e garotas, independente do sexo e do local da prática.

Com relação à orientação da motivação, (NICHOLLS, 1989) sugere que “as atividades propostas podem ser realizadas com o intuito de avaliar a si próprio em comparação ao desempenho de outros, ou em relação a padrões pessoais”. Considerando esses fatores, a motivação para aprender pode ser influenciada de forma positiva ou negativa pelo contexto que se estabelece na aula de Educação Física.

Nesse contexto, recentes pesquisas em motivação aplicadas à educação e ao esporte vêm sendo guiadas pelo entendimento fundamental de que a aprendizagem pode ser enriquecida quando estratégias de motivação são introduzidas objetivando a conquista, especialmente para crianças que demonstram pouco rendimento escolar; não participam efetivamente de atividades esportivas; e/ ou evidenciam riscos de contínua frustração (VALENTIN, 2002).

Cabe ao educador, a necessidade de introduzir estratégias que envolvam todos os alunos, centradas no aprendiz, promovendo a autonomia. Somente um indivíduo autônomo possui condições de entender as contradições do jogo de xadrez, questionando-as e agindo com seus pares no sentido de refletir, raciocinar, e tomar decisões com liberdade durante uma partida de xadrez.

Nesse sentido, autonomia individual e consequentemente coletiva, torna-se uma condição indispensável e de reconhecida importância no meio enxadrístico.

O Xadrez nas Escolas

As escolas públicas, privadas e federais estão descobrindo que as competições de xadrez, através dos Jogos Colegiais do Paraná, apresentam mudanças positivas no comportamento dos alunos dentro e fora da sala de aula, estimulando a inteligência e valorizando a socialização. Socialização que pode ser definida como “a ampla e consistente introdução de um indivíduo no mundo objetivo de uma sociedade ou de um setor dela” (BERGER e LUCKMANN, 1993, P. 175).

Portanto, nesse sentido o xadrez pode ser entendido como atividade teórico-prática e um jogo prazeroso que, em suas várias manifestações e abordagens, pode ser uma ferramenta de aprendizado para o lazer, para o aprimoramento da saúde mental e para integrar os sujeitos em suas relações sociais.

Lazer para Marcelino (1996) significa destinar um tempo privilegiado para a vivência de valores que contribuam para mudanças de ordem moral e cultural. Já Dumazedier (1973) afirma que lazer é um conjunto de atividades que o indivíduo pode entregar-se de livre vontade.

O xadrez cada vez ganha mais espaço nas atividades do cotidiano escolar e isto se reflete na popularização da sua prática “o xadrez é o segundo esporte mais praticado em todo o mundo, abaixo apenas do futebol” (JOSÉ MEDEIROS, 2003, p. 3).

Diante dessa realidade e preocupado com o crescente índice de falta de participação, verificado nas escolas da rede pública de ensino do estado do Paraná, acrescido à insuficiência de estudos sobre a incidência da falta de participação nas aulas de Educação Física, é que o presente trabalho se justifica. Ciente de sua responsabilidade na formação integral dos alunos, o profissional de Educação Física pode oportunizar por meio do conteúdo pedagógico “xadrez”, estruturado nas Diretrizes Curriculares (seed, 2008), atividades de conscientização, integração e cooperação, que sejam efetivos e preventivos no combate a falta de participação, contribuindo assim, para o processo ensino-aprendizagem como um todo.

Entendendo o jogo de Xadrez

Para que o aluno entenda o jogo de xadrez, Becker (1989, p.10-11) relata que é necessária a seguinte compreensão:

- O xadrez é jogado por dois jogadores, sobre um tabuleiro quadrado de 64 casas, alternadamente claras e escuras;
- Cada jogador possui 16 peças (brancas para um, e pretas para o outro);
- Cada jogador possui 16 peçaas: um rei, uma dama, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões;
- Ao começar a partida, as peças colocam-se do seguinte modo: na primeira fila, as torres ocupam as pontas do tabuleiro, os cavalos ao lado das torres, os bispos ao lado dos cavalos, a dama branca na casa branca, a dama preta na casa preta, e o rei na casa que sobrar. Os peões colocam-se na fileira da frente;
- O primeiro lance da partida corresponde ao jogador com as peças brancas;
- Os lances são alternados (para cada lance branco, um lance preto).
- É necessário para o aprendizado do xadrez saber-se de seus objetivos, que segundo Becker (1989, p.10) é dar xeque-mate ao rei adversário. Quem dá xeque-mate ganha a partida. Quando o xeque-mate não é possível, para nenhuma das partes, o jogo está empatado.
- Em todo jogo há regras, no xadrez se o jogador que tem a fazer o lance tocar: Uma de suas peças – deve jogá-la; uma das peças do adversário – deve capturá-la; uma de suas peças e outra do adversário – deve tomar esta com aquela.

O valor das peças

É impossível dar as peças um valor absoluto. Basta considerar que um peão pode se converter em dama para compreender a verdade dessa asserção. O valor

relativo das peças muda muito no decorrer de uma partida e depende, sempre de várias circunstâncias.

Nesse sentido Tirado e Silva (1995, p.52), colocam o seguinte quadro de valores, que é comumente aceito:

Tabela 1 – Quadro de valores

PEÇA	VALOR
dama	9 pontos
torre	5 pontos
bispo	3 pontos
cavalo	3 pontos
peão	1 ponto

Como as peças se movem e capturam

Em continuidade ao exposto acima entende-se o movimento da seguinte prática:

- PEÃO: O peão é a única peça que não pode retroceder. O peão movimenta-se para frente, apenas uma casa de cada vez, porém quando estiver na posição inicial se quiser poderá andar duas casas, isto poderá ocorrer com todos os peões. A captura é feita em diagonal. O peão alcança a promoção se ao chegar na sétima fila não der xeque. A promoção pode ser feita por uma (dama, torre, bispo ou cavalo), à vontade do jogador que o promoveu.
- BISPO: O bispo movimenta-se e captura em diagonal, podendo andar quantas casas estiverem livres. Um bispo ocupa as casas brancas e o outro ocupa as casas pretas.
- CAVALO: O cavalo movimenta-se e captura em forma de L, ou seja, partindo da casa onde se encontra, conta-se três casas em qualquer direção e vira para direita ou esquerda, parando na quarta casa. O cavalo é a única peça que pode saltar sobre as outras peças.

- TORRE: A torre movimenta-se e captura em forma de cruz, ou seja, para cima, para baixo, para os lados, quantas casas estiverem livres.
- DAMA: A dama movimenta-se e captura em todas as direções, ou seja, para cima, para baixo, para os lados e em diagonal, quantas casas estiverem livres. A dama é a peça de maior poder de captura no jogo de xadrez.
- REI: O rei movimenta-se e captura em todas as direções, porém apenas uma casa.

Compreendendo os Fundamentos do Xadrez

Fundamentos referem-se a particularidades do xadrez. São ações realizadas durante o jogo. Como as peças se movem e capturam, as regras do jogo e o valor das peças são os fundamentos básicos para se jogar. Não há como isolar uma ação durante o jogo. É importante que a criança pratique os fundamentos com muita liberdade, pois um fundamento está ligado ao outro e dessa maneira ele terá mais prazer e criatividade em realizar os fundamentos.

A IDEIA DO PROJETO

A ideia do projeto surgiu após verificar a crescente falta de participação dos alunos do Colégio Estadual Cristo Rei, da cidade de Pato Branco, Estado do Paraná, nas aulas práticas de Educação Física. Esta situação também foi percebida em conversas informais com grupos de professores de Educação Física. Observou-se que a falta de participação nas aulas tem motivado preocupação de profissionais da educação em todas as áreas.

Após participar de diversos cursos, seminários e principalmente dos Jogos Colegiais do Paraná, na função de árbitro de xadrez, surgiu à oportunidade de realizar um trabalho sobre xadrez com atividades diferenciadas e integradas aos

esportes coletivos, por ser este um jogo prazeroso e de boa aceitação para os alunos.

Motivado por esses fatores e de ter mais uma alternativa neste processo de aumentar e melhorar a participação escolar e tendo a oportunidade de participar do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE foi possível à concretização do trabalho.

METODOLOGIA

O presente trabalho é resultado de um projeto que contou com a participação de 34 alunos da sexto ano do Colégio Estadual Cristo Rei, localizado no Bairro Pinheirinho no município de Pato Branco, Paraná. O Projeto foi realizado na quadra coberta e na sala de aula do colégio e os materiais utilizados foram os que normalmente compõem as aulas de Educação Física, além de tabuleiros e jogos de xadrez e sala de informática.

Trata-se de uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa, onde os participantes e o pesquisador têm uma ação colaborativa no seu desenvolvimento.

As atividades foram desenvolvidas em 13 aulas, conforme explicitado, sendo que durante algumas aulas foram realizados questionários (anexoI) para verificar a participação e entendimento dos alunos nas atividades.

Aula 01 – Introdução ao xadrez: Nesta primeira aula, por meio de palestra, foi feito uma introdução da origem do xadrez, onde foi explanado sobre a importância que o xadrez representa no mundo contemporâneo, sua evolução e contribuição para uma melhor participação e desempenho escolar. Nesta primeira abordagem, foi também explicado como o projeto seria desenvolvido.

Aula 02 – Movimentos e capturas: Através do tabuleiro gigante, foram demonstrados os movimentos e capturas das peças que compõem o jogo de xadrez. Os alunos organizados em duplas, sendo que, cada dupla de posse de um jogo de peças e um tabuleiro. Com orientação do professor os alunos realizaram os movimentos e capturas com o objetivo de capturar o maior número possível de peças do seu companheiro.

Aula 03 – Anotação na súmula: Após terem assimilados os conteúdos referentes aos movimentos e capturas das peças, foi apresentada a forma de como anotar os lances de uma partida na súmula, cujo objetivo era aprender a anotar os lances, para que em momento posterior possa identificar e corrigir erros cometidos.

Aula 04 – Xeque e xeque-mate: Esta etapa se destacou pelo elevado índice de participação, visto que dar um xeque no rei adversário traz satisfação, prazer e a oportunidade de encaminhar o xeque-mate, objetivo supremo do jogo. Nesta fase foi possível ao aluno identificar o que é xeque e o que é xeque-mate.

Aula 05 – Xeque-Mate no tabuleiro gigante*:* Nesta fase foi demonstrado o mate pastor, mate do louco e o mate do corredor, por serem estes os mates mais fáceis e comuns de acontecerem durante uma partida de xadrez. Os alunos distribuídos em duplas realizarão as atividades de forma coletiva, tornando assim mais fácil a compreensão de como finalizar uma partida de xadrez.

Aula 06 – Jogos Recreativos: Neste momento os alunos formaram duplas para jogar, de forma recreativa. Conforme as partidas terminavam, o professor formava novas duplas, possibilitando que cada aluno jogasse com o maior número possível de colegas, incentivando assim o espírito de socialização. A presença do professor foi constante na mediação das partidas, tirando dúvidas e esclarecendo as regras do jogo, que devem ser respeitadas.

Aula 07 – Jogo Livre: Nesta etapa, o professor deixou os alunos livres para optarem com quem eles queriam jogar. Ficou evidenciado com esta atividade que o espírito de companheirismo e solidariedade prevalecia nas partidas, sendo que após a partida as duplas ficavam conversando sobre seus erros e acertos e decidiam jogar novamente.

Aula 08 – Xadrez e Futsal: Nesta fase os alunos realizaram a prática pedagógica do xadrez, interagindo com o futsal. A turma foi dividida em quatro grupos: A, B, C e D, numerados. Enquanto os grupos A e B jogavam xadrez, os grupos C e D, jogavam futsal. Ao comando do professor os grupos trocavam suas posições, quem estava jogando xadrez passava a jogar futsal e os grupos que estavam no futsal passavam para o xadrez.

Aula 09 – Xadrez e Voleibol: Neste momento houve uma integração da prática do jogo de xadrez com o jogo de voleibol. Como na fase anterior, enquanto dois grupos jogavam xadrez, os outros dois grupos jogavam voleibol, ao sinal do professor os grupos trocavam suas posições.

Aula 10 – Xadrez e Handebol: Nesta etapa a modalidade que interagiu com o xadrez, foi o handebol. Após a turma ser dividida em quatro grupos, dois grupos jogaram handebol e dois jogaram xadrez, ao comando do professor os grupos trocavam suas posições, ou seja, quem estava jogando handebol passava a jogar xadrez, e quem estava jogando xadrez passava a jogar handebol.

Aula 11 – Xadrez e Basquetebol: Nesta atividade os alunos praticaram o jogo de xadrez, interagindo com o basquetebol. Como na fase anterior, os alunos formaram quatro grupos, sendo que, dois jogaram xadrez e dois jogaram basquetebol. Ao sinal do professor os grupos trocavam de posições.

As práticas pedagógicas do xadrez com as modalidades de futsal, voleibol, handebol e basquetebol foram bem aceitas pelo grupo, sendo constatado um ótimo nível de participação, demonstrando que o xadrez ao interagir com outras modalidades, a atividade ficou mais dinâmica e agradável.

Aula 12 – Xadrez Online: Neste momento os alunos jogaram xadrez online, no site flyordie.com.br, e no xadrez escolar. Foi uma oportunidade de interagir com pessoas das localidades mais distintas do país e do mundo, por meio do computador.

Aula 13 – Avaliação: O professor interagiu, por meio da prática social, de maneira que os alunos puderam interiorizar a teoria através da prática. Além da observação dos alunos nas atividades práticas, foi realizada uma avaliação por meio de jogos competitivos entre os alunos, para poder determinar o grau de entendimento sobre o xadrez.

Ao final dos jogos, os alunos responderam ao questionário sobre as atividades realizadas, contendo perguntas relacionadas à participação e entendimento da prática pedagógica do xadrez. As questões estão no anexo I. Como instrumento de observação foram utilizados questionários, rodas de discutição e anotações durante o decorrer das atividades. As principais atividades práticas realizadas neste estudo, que foram instrumentos de Avaliação, estão no anexo II.

RESULTADO E DISCUSSÕES

Por meio da aplicação do projeto foi possível oportunizar atividades diferenciadas aos alunos, fora do padrão normal das aulas, a qual normalmente objetiva pela competição. Assim através da prática pedagógica do xadrez, os alunos puderam participar de práticas que não enfatizam a competição, e sim atividades onde, a participação, o interesse, a interação, a autonomia, a motivação e o companheirismo fosse o foco deste trabalho.

Na aula introdutória, pode-se perceber que a prática do xadrez não era concebida pelos alunos como uma atividade da disciplina de Educação Física, e sim como um simples jogo sem regras definidas, ou seja, sem um professor para informar, interagir, esclarecer as dúvidas e ser um mediador das atividades. Isto foi observado pelos comentários de alguns alunos:

> *"Eu quero jogar futebol, não quero jogar esse jogo que eu já sei".*
>
> *"Isto não é jogo de aula de Educação Física, nós queremos jogar bola".*

Esses comentários refletem que a forma como as aulas de Educação Física estão sendo conduzidas não apresentam atividades metodológicas. Essa postura contribui para que somente alunos que gostam de jogar participem das práticas esportivas.

Nas aulas 02 a 05 foi demonstrada a forma correta de movimentar e capturar as peças durante um jogo de xadrez; Como anotar os lances de uma partida na súmula, sua importância para que em momento posterior possa identificar e corrigir erros cometidos; diferenciar o que é xeque e o que é xeque-mate, ter conhecimento dos mates mais comuns e fáceis de realizar durante uma partida de xadrez. Alguns alunos mencionaram que já sabiam movimentar as peças, e também jogar. Foi possível verificar que na realidade eles tinham boas noções sobre o jogo, porém movimentavam e capturavam sem o conhecimento das regras, e principalmente não possuíam o entendimento correto com relação aos fundamentos do xeque e xeque-mate, o que impossibilitava finalizar uma partida.

Em relação às competições de xadrez, muitos falaram que já tinham participado de circuitos municipais e até de circuitos regionais. Relataram que as

atividades eram interessantes, que acabavam por conhecer lugares diferentes, novos amigos e que a professora escolhia para participar dos circuitos os que sabiam jogar, mas que a professora não sabia muito bem jogar, sendo assim, poucos alunos se destacavam nas competições.

A figura 1 e 2 mostra a participação e o desempenho dos alunos nas atividades de movimentos e capturas, anotação na súmula, xeque e xeque-mate e xeque-mate no tabuleiro gigante. Os dados foram obtidos por meio de um questionário respondido pelos alunos sobre sua participação nas atividades, debates e contribuições com comentários e sugestões, bem como sua conduta no decorrer das discussões.

Figura 1 – Desempenho dos alunos nas atividades de movimentos e capturas, súmula, xeque e xeque-mate.

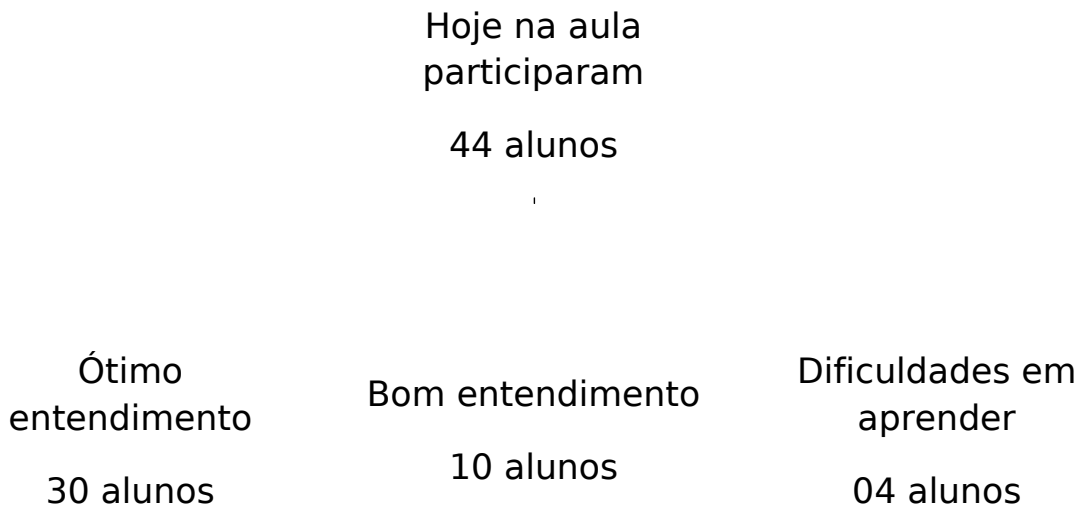


Figura 2 – participação no decorrer das atividades.

Participaram da aula hoje

44 alunos

Participei muito	Participei pouco	Não participei
27 alunos	15 alunos	02 alunos

Pode-se observar pelos dados obtidos, que os alunos na sua grande maioria são participativos quando solicitados para ações que contribuem para o melhoramento das atividades desenvolvidas na escola. O gráfico da Figura 1 mostra que o fato de desenvolver atividades diferenciadas, pode levar o aluno ao entendimento dos fundamentos necessários para que se possa jogar xadrez com alegria e prazer.

Nas aulas de Jogos Recreativos, ou seja, sem caráter competitivo e Jogos Livres, onde os alunos podem optar pelo colega para jogar. Houve certa resistência dos alunos em formar as duplas, sendo necessária a intervenção do professor em varias situações, sempre no sentido de explicar os objetivos das atividades. As Figuras 3 e 4 apresentam o resultado da participação e desempenho dos alunos no desenvolvimento dos jogos.

Figura 3 – Desempenho dos alunos no decorrer dos Jogos Recreativos e Jogos Livres.

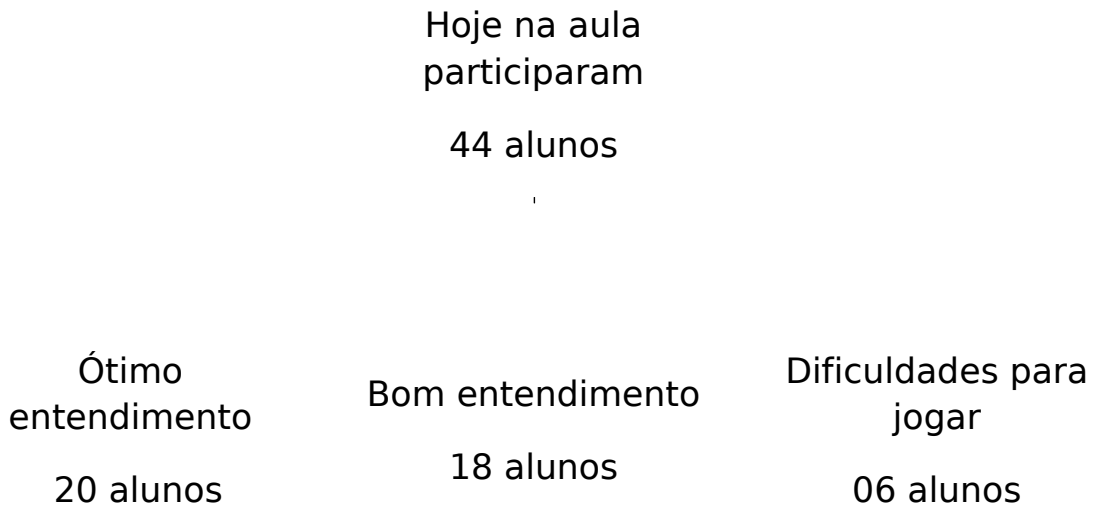
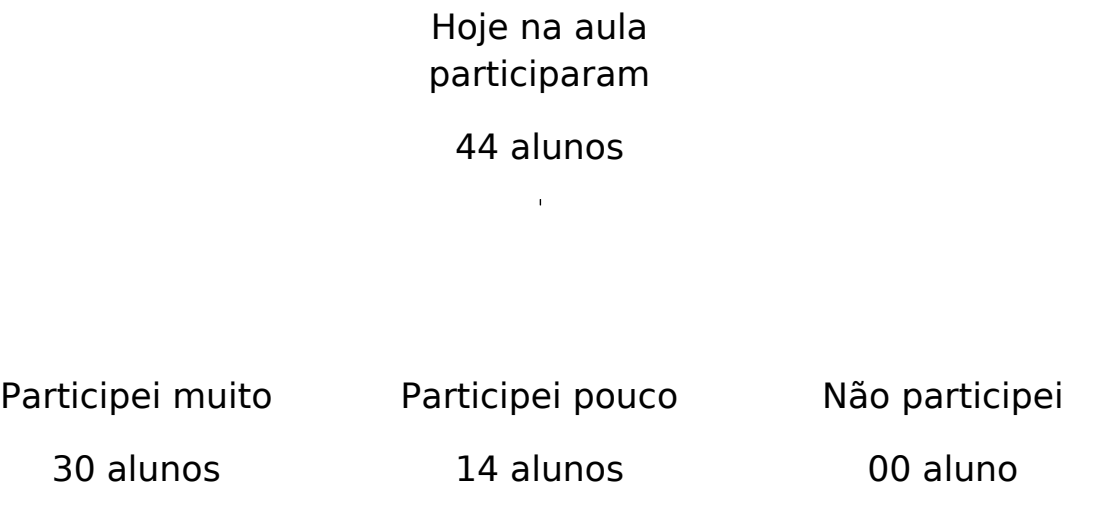


Figura 4 – Participação dos alunos no decorrer dos Jogos Recreativos e Jogos Livres.



O gráfico da figura 3 apresentado, demonstra que alguns alunos que apresentaram ótimo entendimento nas atividades de movimentos e capturas, anotação na súmula, xeque e xeque-mate, não apresentaram mesmo entendimento nos jogos recreativos e livres. Isto ocorreu devido ao elevado grau de dificuldade que o xadrez exige de seus praticantes, ou seja, praticar o jogo significa aplicar na prática todo o conhecimento dos fundamentos em busca de um resultado positivo.

O gráfico da figura 4 apresentado, demonstra que apesar dos problemas enfrentados, todos os alunos participaram dos jogos. Essa satisfação é relatada por alguns alunos:

> *“Eu consegui dar um pastor”. “Agora eu sei dar xeque-mate”. Eu ganhei três partidas e perdi duas”.*

Este comentário é gratificante, pois demonstra que independentemente do resultado do jogo, os alunos apresentam motivação e interesse ao jogar xadrez, refletindo um bem estar físico e mental.

Nas aulas seguintes, as atividades foram mais fáceis para serem organizadas, pois os alunos começaram a participar de forma mais efetiva, tomando gosto pela prática do jogo de xadrez, e também pelo fato de que as aulas foram realizadas interagindo com outros esportes como: futsal, voleibol, handebol e basquetebol.

As Figuras 5 e 6 mostram que as aulas se mantiveram participativas, houve uma melhora no desempenho dos alunos e principalmente aumentou o interesse e motivação.

Figura 5 – Desempenho dos alunos nas aulas de xadrez integradas com outros esportes.

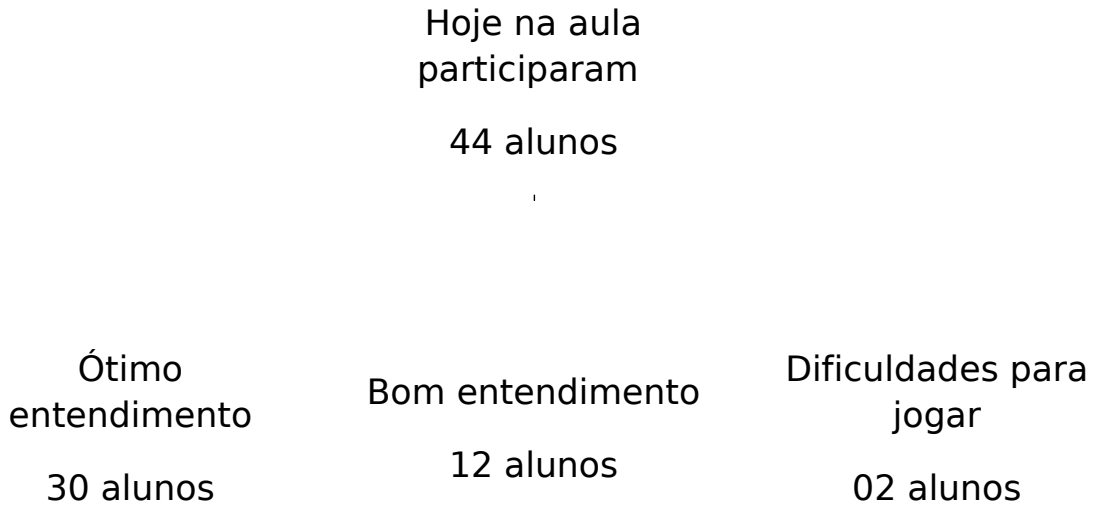


Figura 6 – Participação dos alunos nas aulas de xadrez integradas com outros esportes.

Hoje na aula participaram

44 alunos

Participei muito	Participei pouco	Não participei
34 alunos	10 alunos	00 aluno

Na aula seguinte do projeto, os alunos praticaram o jogo de xadrez online, ficou estampada a satisfação dos alunos em participar da aula, mostrando que o computador pode ser uma ferramenta importante no sentido de tornar o jogo de xadrez mais dinâmico, atrativo e a possibilidade de interagir com pessoas das localidades mais distintas do país e do mundo.

O Jogo de Xadrez permite a participação das meninas e meninos no mesmo grupo, valorizando a cooperação e socialização de todos, sem distinção e desenvolvendo competências e habilidades que podem interferir positivamente nas dificuldades da educação.

Percebeu-se no decorrer da implementação do projeto, que as atividades de xadrez contribuíram para solucionar dificuldades apresentadas pelos alunos no contexto escolar, nesse sentido, apresentamos um quadro demonstrativo elaborado por este pesquisador, que permite comparar algumas dificuldades encontradas pelos alunos no processo educativo e algumas competências que o xadrez pode desenvolver em seus praticantes, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem.

Tabela 2 – Quadro demonstrativo entre as dificuldades na educação e as contribuições do xadrez para a educação.

Dificuldades em Educação	Contribuições do Xadrez para a Educação
É preciso memorizar muita coisa	Disciplina no estudo, planejamento, concentração e controle das emoções.
É necessário realizar muitos cálculos	Raciocínio lógico e abstrato, inteligência espacial e criatividade.
Os alunos ficam nervosos nas provas	Controle das emoções, planejamento, saber enfrentar as derrotas e concentração.
Aceitar as regras	Disciplina no estudo, controle das emoções e raciocínio lógico.
O aluno não sabe por onde começar 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.

Nas últimas aulas do projeto, durante a realização dos Jogos Competitivos e a avaliação, ficou evidenciado a satisfação dos alunos em participar das aulas, mostrando que a dinâmica da prática pedagógica do xadrez, permite a participação de todos os alunos, valorizando a cooperação e socialização de todos, sem distinção e diminuindo a falta de participação dos alunos nas atividades escolares.

Na avaliação final, verificou-se que os alunos comentaram que a prática do jogo de xadrez aproxima as pessoas, favorece o respeito, a cooperação, amizade e valoriza o hábito de pensar, refletir, planejar e tomada decisões.

Assim, fica evidente que o jogo de xadrez possibilita uma maior participação de todos os alunos, mesmo àqueles que não apresentam habilidades físicas para modalidades coletivas, fazendo assim o papel de atividade inclusiva, trazendo benefícios para o ensino aprendizagem.

COSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da implantação do projeto Xadrez na Escola: Competir ou Motivar? Foi na expectativa de aumentar a participação dos alunos por meio da prática pedagógica do jogo de xadrez. Percebeu-se que a turma após a implementação do projeto, está mais participativa e consciente da importância de uma participação efetiva nas atividades escolares. A falta de participação ainda ocorre, porém com menos intensidade, pelo fato da turma ter aceitado o xadrez como prática desportiva. Os resultados obtidos demonstram que uma grande parcela da turma teve uma boa aceitação do jogo de xadrez, e entenderam que esta prática desportiva pode contribuir na formação de um cidadão que valorize as vitórias, porém que não se frustre com as derrotas, que tenha disciplina no estudo e saiba controlar suas emoções.

Julgamos que os resultados obtidos nesta ação pedagógica foram considerados satisfatórios, pois o projeto da prática de xadrez, realizado no sexto ano, apresentou uma boa aceitação por parte dos alunos, equipe pedagógica e direção do colégio.

As atividades práticas de Xadrez foram ministradas de forma lúdica, proporcionando aos alunos liberdade de criar jogadas, e autonomia para resolver problemas. A participação foi positiva, atingindo assim os objetivos propostos pelo projeto: objetivo geral que foi a melhoria da participação dos alunos nas aulas de Educação Física. Os objetivos específicos atingidos foram: vivenciaram na prática, atividades de xadrez que contribuíram para melhorar o rendimento escolar e identificaram o Xadrez como uma prática pedagógica capaz de contribuir para a formação dos alunos na sua integralidade.

A inclusão do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física, deve ser vista como uma alternativa para a inclusão de todos os alunos nas aulas e nesse meio deve estar presente o professor como mediador dos problemas e do conhecimento, para que essa inclusão se bem direcionada possibilite benefícios para toda a vida.

Entendo que a prática pedagógica de xadrez pode ser realizada, por meio de projeto no contra turno como reforço escolar, trabalhado de forma individualizada visando o desempenho, com participações em competições, circuitos regionais e estaduais, bem como em torneios profissionais onde a premiação é gratificada

financeiramente, porém penso que as atividades de xadrez na escola devem ser desenvolvidas nas aulas de Educação Física, com a integração de outros esportes coletivos como: futsal, voleibol, basquetebol, handebol, etc. Esta prática realizada no projeto Xadrez na escola: competir ou motivar demonstrou que a atividade ganha em motivação, prazer e dinamismo.

A prática pedagógica do xadrez também pode ser uma possibilidade de integração entre professores, pedagogos, alunos da escola e principalmente de alunos que concluíram seus estudos na escola.

Percebe-se a necessidade de cursos de capacitação para professores de Educação Física,

Não seremos conclusivos, pois este estudo abre novas possibilidades, considerando que ainda há muito que ser desvelado, no intuito de possibilitar a integração da prática do Xadrez na estrutura pedagógica da escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, I. **Manual de xadrez.** 29 ed. São Paulo. Nobel, 1989.

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

CHARLOT, B. (1996) **Da relação com o saber e com a escola entre estudantes de periferia.** Cadernos de pesquisa: São Paulo.

CURY, A**. Pais Brilhantes Professores Fascinantes.** Rio de Janeiro, sextante, 2003. 169p.

DIRETRIZES CURRICULARES DA EDUCAÇÃO BÁSICA (SEED, 2008).

DUMAZEDIER, Joffre**. Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** 45 Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2007.

GRANDO, R. **O jogo e a matemática no contexto da sala deaula.** 2 ed. Campinas, Ed. Paulus, 2008.

HARTER, S. Effectance motivation reconsidered: toward a developmental model. Human development, v. 21, p. 34, 1978.

HOROWITZ, I. A.; REINFELD, F. **Primeiro Livro de Xadrez**, 5 ed. São Paulo, Ibrasa, 1979, 144p.

JOSÉ, F. e MEDEIROS, F. **Xadrez um novo aliado escolar.** Disponível em htpp:www.clubedexadrez.com.br/portal/capelaxadrezclube/gazeta. Acessado em 10 de setembro de 2010.

KUNZ, E. **Transformação Didático – Pedagógica**. 6 ed. Ijuí, Uninjuí, 2004.

MARCELINO, N. C**. Estudos do lazer: uma introdução**. 3 ed. Campinas: Autores Associados, 1996.

MATERIALDIDÁTICO PARA O PROCESSO DE CAPACITAÇÃO DO PROGRAMA SEGUNDO TEMPO. MINISTÉRIO DO ESPORTE. SECRETARIA NACIONAL D ESPORTE EDUCACIONAL. 2008.

NICHOLLS, J. G. The competitive ethos and democrative education. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.

RESENDE, C**. Os benefícios do xadrez para crianças.** 2004. Disponível em http/www.fexpar.esp.br/eventosexterior/eventos2004/pancolombia/benefíciosxadrez.htm. Acesso em 29 nov. 2010.

RUDISILL, M.E.; PEMBERTON, C.L. Sex **differences on various cognitive parameters unter conditions of success and failure three motor tasks. Psychology of sport,** v.2, 1990.

SAMULSKI, D. Psicologia do esporte. Belo Horizonte, Editora UFMG, 1992.

TIRADO, A.; DA SILVA, W. **Meu Primeiro Livro de Xadrez:** curso para escolares. Curitiba, Expoente, 1995.

VALENTIN, N. C. A influência de uma intervenção motora com contexto de motivação para a maestria no desenvolvimento motor das crianças ou não de necessidades especiais: uma perspectiva inclusiva. In: III Seminário de Comportamento Motor. Gramado. Anais. 2002.

WEIMBERG, R. S. & GOULD, B. Foundations of Sport and Exeercise Psychology. Champaign, Human Kineties Publishears, 1995.

ANEXO I

QUESTIONÁRIO:

1) Hoje na aula participaram 44 alunos, e eu demonstrei:

( ) Ótimo entendimento
( ) Bom entendimento
( ) Dificuldades em aprender

2) Participaram da aula hoje 44 alunos, e eu:

( ) Participei muito
( ) Participei pouco
( ) Nãoparticipei

ANEXO II

Principais atividades práticas realizadas

Atividade 01: Caça as peças

Forma-se duas equipes, o professor esconde as 32 peças em uma área que pode ser no ginásio ou pelo colégio, os alunos saem à procura. Depois de todas as peças achadas, conta-se o número de peças de cada grupo. Vence quem fizer a maior pontuação. Faz duas ou três rodadas, nas seguintes colocar o valor das peças: Rainha - 9; torre - 5; bispo e cavalo – 3; peão – 1 e rei – infinito. Se uma das equipes encontrar o rei primeiro a rodada estará encerrada.

Atividade 02 – Conhecendo as casas

Utilizando uma corda esticada no chão ou mesmo uma linha reta da própria quadra, colocam-se os alunos em coluna. No lado direito da linha o professor escreverá branca e no outro lado preta. Quando o professor disser branca, os alunos deverão dar um salto para esse lado. Pode-se dificultar falando, por exemplo, preta – branca –preta. Nessa atividade o aluno aprenderá a disposição correta do tabuleiro, onde a casa branca deverá estar à direita.

Atividade 03 – Pique-Rei

Escolhe-se um aluno que será o pegador. Para mostrar a dificuldade de locomoção dessa peça, ele só poderá andar numa perna só.

Atividade 04 – Pique-Rainha

Idem ao anterior, mas agora o pegador corre livremente, tal qual a rainha do tabuleiro.

Atividade 05 – Pique-bola

Dividem-se dois times. A um deles é entregue uma bola que será passada entre o time, visando acertar o rei adversário (identificado anteriormente). Cabe ao time do rei protegê-lo dos ataques. À medida que outros jogadores forem atingidos, serão eliminados. O rei poderá se defender também se conseguir agarrar a bola que estiver no ar. Nesse caso, troca-se a posse de bola, retornando todos os seus jogadores.

Atividade 06 – Travessia

Pode-se usar uma quadra de futsal. Os alunos terão que sair de uma área do goleiro até a outra, com cuidado, para não serem tocados pelo pegador que estará na linha central. Esse pegador poderá ser um “rei” (andará com um pé só, assim como os que ele conseguir tocar, que o ajudarão). Há a possibilidade de se inverter essas funções, fazendo com que os alunos sejam reis e o pegador a rainha.

Atividade 07 – Queimada em linha

Dividem-se os alunos em dois grupos e em cada um elege-se um rei. As outras peças desses grupos serão rainhas. Um grupo será atacante, dispostos em duas fileiras (“corredor polonês”) de pelo menos três metros de distância entre eles. Uma bola será entregue para esse grupo, que será passada entre eles visando acertar o rei, que passará no corredor e dará duas voltas em torno de um obstáculo. Após isto ele deverá retornar correndo para seu abrigo. O rei poderá ser queimado várias vezes. Cada vez que for queimado, o time contará 10 pontos. Se o rei conseguir completar o percurso sem ser atingido, ganhará a companhia de uma rainha, que fará a sua proteção e não precisará contornar o cone (só o rei). Pode-se variar colocando todas as rainhas já no início do jogo, que serão eliminadas à medida que forem queimadas. Se o rei ou rainha conseguirem segurar uma bola no ar, esses poderão jogá-las para longe.

Atividade 08 – Queimada com proteção de torre

A única diferença das outras queimadas tradicionais é que nessa os queimados de números pares, jogarão dentro da quadra adversária, fazendo um muro (igual à defesa do handebol) e impedindo que atinjam seus companheiros do outro lado. Para esse jogo é preciso usar coletes, fitas ou bonés por um time, facilitando a identificação dos dois grupos.

Atividade 09 – Voleibol gigante com xadrez

O voleibol gigante tem como objetivo não deixar a bola cair na quadra. No entanto a bola não deve ser tocada como no voleibol normal, ela deve ser arremessada por cima da rede com as duas mãos pelo jogador que está no centro da quadra, mais especificamente na posição 6.

Regras básicas:

- O jogo inicia na posição 1 atrás da linha de saque com o aluno lançando a bola por cima da rede com aas duas mãos;
- Os jogadores devem agarrar a bola, segurá-la mesmo, e deve haver os três passes normais, um passando a bola para o outro;

- O segundo passe deverá ser obrigatoriamente para o jogador do centro, posição 6, que finaliza arremessando a bola para o outro lado.

O voleibol gigante com xadrez pode ser realizado de duas maneiras:

Primeira: Coloca-se um tabuleiro de xadrez ao lado da quadra onde os competidores serão todos os alunos envolvidos no jogo de vôlei gigante. Os alunos vão jogando o vôlei gigante normalmente e após o jogador do centro lançar a bola para o outro lado ele deverá correr até o tabuleiro de xadrez montado ao lado da quadra, fazer um lance e voltar rapidamente para o seu lugar dentro da quadra. A questão de vitória e derrota pode ser organizada pelo professor juntamente com os alunos. Um ganhador para cada modalidade ou um ganhador geral para quem ganhar a primeira modalidade. Ou ainda o jogo prossegue sem caráter de competição.

Segunda: Nesta situação os alunos são nomeados com as peças do xadrez e toda vez que a bola tiver que ser passada para o outro lado ela deve ser feita de acordo com o movimento da peça que o nomeia, por exemplo, se for um “bispo” o aluno só poderá arremessar a bola em diagonal, se for um “cavalo” deverá arremessar a bola saltando e assim sucessivamente co as outras peças.

Fonte: HTTP://www.cxg.org.br/antcarlos.htm. Acesso em 16 de agosto de 2011.