O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

2012

VOLUME I

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

Título: O xadrez como instrumento minimizador do Transtorno de Déficit de Atenção	
Autor	Nilda Antônia da Silva
Disciplina / Área	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização	Colégio Estadual Carlos Gomes
Município da escola	Ubiratã
Núcleo Regional de Educação	Goioerê
Professor Orientador	Vanildo Rodrigues Pereira
Instituição de Ensino Superior	Universidade Estadual de Maringá
Relação Interdisciplinar	Não há
Resumo	Este artigo tem o objetivo de analisar o jogo de xadrez como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com Transtorno de Déficit de Atenção. A Educação Física é uma área de conhecimento que precisa estar interligada com as demais disciplinas do contexto escolar, promovendo uma interdisciplinaridade capaz de despertar o interesse do aluno pela vida escolar. O problema que norteia este trabalho é se o xadrez, como recurso pedagógico, auxiliaria no desenvolvimento das capacidades cognitivas centradas na atenção (raciocínio lógico, atenção e concentração) dos alunos com Transtorno de Déficit de Atenção, alcançando avanços no processo de aprendizagem. A amostra pesquisada contou com vinte alunos, do sexo feminino e masculino, entre as idades de 10 a 12 anos. Foi estruturado um programa de xadrez com características de iniciação com vistas a estimular o desenvolvimento da atenção e concentração. Esse programa foi desenvolvido em 32 aulas. O instrumento para avaliar as capacidades de atenção e concentração foram os laudos médicos e/ou psicológicos e pareceres preenchidos pelos professores da sala regular. Os resultados indicaram que todos os alunos que participaram do projeto foram favorecidos em seu comportamento. Assim, evidenciaram uma minimização dos problemas provenientes do Transtorno de Déficit de Atenção e melhora do desempenho escolar. Pode-se concluir que, a prática do xadrez na escola, oferecido a alunos com TDA, pode se constituir em forte estratégia para desenvolver a atenção e a concentração, e conseqüentemente promover uma melhora no processo de aprendizagem de alunos com Transtorno de Déficit de Atenção.

Palavras-chave	Xadrez Escolar; Transtorno de Déficit de Atenção; Instrumento Pedagógico.
Formato do Material	Artigo Final
Público Alvo	Professores de Educação Física que tem alunos com Transtorno de Déficit de Atenção em suas turmas.

O XADREZ COMO INSTRUMENTO MINIMIZADOR DO TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO

Nilda Antônia da Silva

Vanildo Rodrigues Pereira

Resumo

Este artigo tem o objetivo de analisar o jogo de xadrez como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com Transtorno de Déficit de Atenção. A Educação Física é uma área de conhecimento que precisa estar interligada com as demais disciplinas do contexto escolar, promovendo uma interdisciplinaridade capaz de despertar o interesse do aluno pela vida escolar. .A amostra pesquisada contou com vinte alunos, do sexo feminino e masculino, entre as idades de 10 a 12 anos. Foi estruturado um programa de xadrez com características de iniciação com vistas a estimular o desenvolvimento da atenção e concentração. Esse programa foi desenvolvido em 32 aulas. O instrumento para avaliar as capacidades de atenção e concentração foram os laudos médicos e/ou psicológicos e pareceres preenchidos pelos professores da sala regular. Os resultados indicaram que todos os alunos que participaram do projeto foram favorecidos em seu comportamento. Assim, evidenciaram uma minimização dos problemas provenientes do Transtorno de Déficit de Atenção e melhora do desempenho escolar. Pode-se concluir que, a prática do xadrez na escola, oferecido a alunos com TDA, pode se constituir em forte estratégia para desenvolver a atenção e a concentração, e conseqüentemente promover uma melhora no processo de aprendizagem de alunos com Transtorno de Déficit de Atenção.

Palavras-chave: Xadrez Escolar; Transtorno de Déficit de Atenção; Instrumento Pedagógico.

1. Apresentação

As Diretrizes Curriculares de Educação Física (PARANÁ, 2008, p.63) propõe uma Educação Física interligada com as demais disciplinas do contexto escolar, promovendo uma interdisciplinaridade capaz de despertar o interesse do aluno pela

vida escolar. Dentro das Diretrizes Curriculares estão inseridos os conteúdos estruturantes propostos: esporte, jogos e brincadeiras, ginástica, lutas e dança.

A prática do jogo de xadrez contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da capacidade de atenção, concentração, análise, síntese e de resolução de problemas, contribuindo diretamente para o avanço no processo de aprendizagem.

Nos estabelecimentos de ensino temos percebido alunos com grande dificuldade no que diz respeito à atenção e concentração. Muitos alunos possuem diagnóstico de Transtorno de Déficit de Atenção e apresentam baixo rendimento escolar. Por ser o xadrez um jogo que estimula e desenvolve a atenção e a concentração, vemos como importante utilizar este como ferramenta pedagógica para trabalhar com alunos com dificuldades de concentração, buscando proporcionar avanços que contribuam para uma melhora na capacidade de atenção e, conseqüentemente no processo de aprendizagem de crianças com Transtorno de Déficit de Atenção.

No cotidiano escolar tem tornado-se evidente um conjunto de dificuldades de aprendizagem, transtornos e distúrbios que vem comprometendo o sucesso acadêmico de um número crescente de alunos. Esta realidade tem sido foco de questionamentos dos professores que buscam entender os problemas e construir caminhos para solucioná-los.

2. Jogo de Xadrez: contextualizando

O xadrez passou, ao longo da história, por muitas transformações. Em relação à sua história existem diferentes narrativas. O xadrez moderno tem seu registro mais antigo em pinturas encontradas em câmaras mortuárias egípcias, que registravam duas pessoas sentadas à mesa com peças com relevo. Na Índia, um jogo conhecido como Chaturanga é considerado o antecessor do xadrez, inventado por um brâmane na corte do Rajá Balhait (CARNEIRO; MONTEIRO, s/d; TIRADO; SILVA, 1996).

A história do xadrez não é clara sobre o seu surgimento e existem poucos registros que possa esclarecê-la, por isso os livros relatam uma lenda para tentar entender sua criação. Conta-se que um certo dia o rajá Balhait pediu aos sábios de sua corte para criarem um jogo que pudesse desenvolver os seguintes valores: prudência, inteligência, visão e conhecimento. Entes princípios iam contra os ensinamentos do jogo Nard, que atualmente denominamos gamão, no qual o

resultado final deveria ser decidido pela sorte nos dados e não pela destreza e senso estratégico dos jogadores.

Sissa, o sábio da corte, mostrou ao rajá um tabuleiro de oito por oito metros (totalizando uma área de sessenta e quatro metros quadrados), na qual deveriam competir dois exércitos com dezesseis componentes de cada lado, com o objetivo de capturar o rei do exército oposto.

Os componentes do exército representavam os quatros elementos do exército indiano: carros de batalha representados pelas torres, cavaleiros representados pelos cavalos, elefantes representados pelos bispos e soldados da infantaria representados pelos peões, liderados por um rei e seu primeiro-ministro (rainha).

Segundo o sábio Sissa, a guerra era a melhor maneira e mais eficiente de aprender os valores da decisão, do vigor, da persistência, da ponderação e da coragem. O rajá Balhait ficou impressionado com o jogo e ordenou que fosse praticado nos templos, por considerar seus princípios como o fundamento de toda justiça e acreditar ser o melhor treinamento da arte da guerra.

O jogo de xadrez rompeu as barreiras da Índia e se disseminou para outros países, como a Pérsia, a Arábia, a Europa e Ásia, com diferentes nomes e adaptações das peças. Atualmente, o estilo considerado oficial é o modelo Inglês, com as peças do rei, rainha, bispos, cavalos e peões.

O xadrez moderno é um jogo de tabuleiro recreativo e competitivo, de estratégia e tática, que conta com a participação de dois jogadores e não envolve o elemento sorte.

O xadrez faz parte do conteúdo trabalhado na disciplina escolar Educação Física com a finalidade de auxiliar no desenvolvimento cognitivo do aluno e pode ser trabalhado nas aulas de diferentes maneiras.

A primeira forma é denominada de Xadrez Lúdico e o enfoque é o da distração, do lazer e da diversão, isto é, a importância é dada ao aspecto de aprender através de atividades prazerosas e envolventes fisicamente e mentalmente, onde haja a possibilidade de fazer escolhas e exercitar a criatividade, sem deixar dar importância às regras.

A segunda forma é o Xadrez Competitivo ou Técnico que tem como finalidade principal o treinamento para participações em campeonatos.

A terceira forma é o Xadrez Pedagógico que prioriza o jogo como recurso para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, especialmente as que o aluno

apresenta dificuldades e/ou defasagens, visando contribuir para a melhora do rendimento escolar do aluno em todas as disciplinas.

É um jogo que auxilia no desenvolvimento e a aperfeiçoamento de capacidades como: concentração, raciocínio lógico, tomada de decisão, reflexão, organização, memorização e a atenção. O ensino do xadrez pode ser considerado um grande auxiliar para o desenvolvimento das habilidades mentais, à medida que trabalha habilidades cognitivas: a atenção, a projeção, a imaginação, a percepção de mundo, o pensamento abstrato, a análise sistemática e o raciocínio matemático (ANGÉLICO; PORFÍRIO, 2010).

“Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 66).

O xadrez estimula a atenção, a concentração, a criatividade, a imaginação, a intuição, a memória, o raciocínio, a capacidade de analisar e deduzir a partir de um conjunto de princípios gerais e aprender a tomar decisões e resolver problemas com flexibilidade. À medida que o aluno pratica o jogo de xadrez ele constrói o conhecimento, aprende e se desenvolve (ANGÉLICO; PORFÍRIO, 2010).

3. Transtorno de Déficit de Atenção

“Transtorno” é uma terminologia utilizada para indicar a existência de um conjunto de sintomas ou comportamentos reconhecidos clinicamente, diagnosticados por psicólogos e médicos, que trazem prejuízos ao desenvolvimento e aprendizagem do aluno (BROMBERG, 2011; COLL, 1995).

O Transtorno de Déficit de Atenção é um distúrbio que compromete a parte neurológica, psicológica e comportamental, promovendo uma desorganização no desenvolvimento do autocontrole de condutas sociais, que apresenta como característica básica a desatenção.

O aluno com Transtorno de Déficit de Atenção, sem hiperatividade, mas predominantemente desatento, pode obter uma melhor aproveitamento escolar se receber apoio, incentivo e auxilio individual. É importante que seja respeitado seu tempo de aprendizagem e suas especificidades, buscando superar suas dificuldades. As atividades propostas devem ser direcionadas com vistas a uma melhora no rendimento escolar e no aumento da auto-estima do aluno (DELGADO, s/d; GOLDSTEIN, 1996; MATTOS, 2001).

As causas deste transtorno são relacionadas a fatores neurológicos, genéticos, falta de cuidados da mãe durante a gestação com o uso de cigarro e álcool, problemas no parto que resultem em sofrimento ao feto.

As conseqüências deste transtorno é promover problemas emocionais (baixa auto-estima e sensação de fracasso), com instabilidades no relacionamento familiar e social, dificuldades no processo de ensino e aprendizagem, mas sem representar comprometimento cognitivo.

Os alunos que apresentam desatenção evidenciam os seguintes sintomas: tem dificuldades de organizar tarefas e atividades; evitam se envolver em tarefas que exigem esforço mental constante; perdem coisas necessárias para a realização de tarefas e atividades; se distraem facilmente, tem dificuldades em manter a concentração; esquecem de realizar atividades diárias e não termina tarefas escolares; tem dificuldade em prestar atenção em detalhes; cometem erros por descuido e não por falta de domínio do conteúdo; parecem não escutar o que lhe falam; não seguem instruções.

Os jogos, de um modo geral, são utilizados como recursos para desenvolver e estimular as capacidades dos alunos. O jogo de xadrez pode ser utilizado com alunos com Transtorno de Déficit de Atenção com a finalidade de contribuir para estimular o raciocínio lógico, a atenção e as habilidades de planejamento estratégico, manuseio das peças e a concentração no jogo (GIRONA, 2002; RESENDE, 2010).

Para tanto é importante que o professor esteja atento a estes alunos e diversifique as metodologias de ensino e modos de avaliação, utilizando recursos e estratégias flexíveis. Em primeiro lugar, o professor precisa prestar atenção a este aluno para entender como ele aprende melhor e deve utilizar continuamente estímulos positivos, apontando e elogiando os seus avanços. Para que o aluno com Transtorno de Déficit de Atenção sinta-se motivado em relação a aprendizagem, é importante que algumas tarefas sejam transformadas em jogos, por isso a importância deste projeto que tem o jogo de xadrez como recurso para envolver e desenvolver as capacidades e habilidades destes alunos.É importante que o professor respeite o ritmo de execução do aluno, avalie mais a qualidade do que a quantidade das tarefas realizadas, intercale as aulas expositivas com atividades práticas e participativas, não dê tarefas muito longas e abuse de recursos audiovisuais.

O objetivo principal do projeto PDE foi analisar o jogo de xadrez como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com Transtorno de Déficit de Atenção.

Pretendeu-se possibilitar uma atividade motivadora centrada no xadrez capaz de estimular as capacidades de atenção e concentração nos alunos com Transtorno de Déficit de Atenção; desenvolver habilidades e hábitos necessários a tomada de decisões por meio da participação em um programa de xadrez; avaliar a capacidade de atenção de alunos envolvidos no programa após análise dos pareceres, por meio do acompanhamento sistemático, comparando a situação inicial e final indicando possível minimização déficit.

4. Implementação do projeto e desenvolvimento do trabalho

Os alunos que participaram do projeto foram avaliados por meio de instrumentos próprios, comparando-os por métodos qualitativos e estatísticos, a situação inicial e final, informando os avanços e/ou minimização possivelmente alcançados.

O instrumento avaliativo do projeto foi estruturado através de um questionário, onde os professores da sala regular registraram dados sobre o comportamento dos alunos e as dificuldades de aprendizagem observadas. Esses questionários, também considerados como pareceres técnicos dos professores em relação aos alunos participantes foram feitos no início e no final das atividades e os pareceres foram comparados, onde pudemos observar se houve ou não melhorias e em seu desenvolvimento e aprendizagem.

Os alunos que foram selecionados para participar do projeto possuem diagnóstico médico e/ou psicológico de Transtorno de Déficit de Atenção. O desenvolvimento do aluno no programa de xadrez foi registrado em uma ficha de acompanhamento, para posterior análise e comparação com os pareceres preenchidos pelos professores da sala regular.

Foram desenvolvidas atividades utilizando o xadrez para estimular o desenvolvimento e a aprendizagem de vinte alunos com Déficit de Atenção matriculados nos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental.

Para dar início à implementação do projeto foi necessário a estruturação das atividades e o ambiente de aprendizagem para alunos com Déficit de Atenção, pois é necessário que o professor: desenvolva um ambiente acolhedor e desafiador,

utilizando estímulos positivos através do apontamento dos avanços alcançado pelo aluno; construa regras de convivência em sala de aula e mantenha em lugar visível; utilize atividades lúdicas e jogos para aumentar a motivação para a aprendizagem; não imponha atividades cronometradas que podem estimular ansiedade e sensação de fracasso; avalie mais a qualidade do que a quantidade das atividades realizadas; intercale explicações expositivas com estratégias práticas; faça atividades e exercícios de pequena duração para priorizar as capacidades de atenção e a concentração durante a execução.

Inicialmente foi realizada uma pesquisa para saber quais alunos não eram praticantes de xadrez, quais teriam desejo e aptidão para jogar esta modalidade e qual o seu nível de conhecimento sobre ela.

Para dar apoio no Programa de xadrez foram selecionados alunos com maior aptidão e conhecimento prévio do jogo, os quais serviram como monitores do projeto, medida essa capaz de aguçar o desejo de companheiros de sala a também participar.

Em relação às atividades com os alunos foi trabalhada a História do Xadrez, a estruturação do jogo, com a apresentação das regras e dos movimentos específicos do jogo de Xadrez.

Depois, à medida que os alunos iniciaram os jogos de xadrez, o professor e os monitores realizaram a supervisão das partidas orientando os alunos sobre as falhas, dando dicas e sugerindo estratégias.

Por fim foram confeccionados tabuleiros e peças, onde cada aluno foi o construtor do seu próprio jogo. O modelo das peças e as medidas foram cedidas pelo professor, mas o material e a maneira de confecção foi livre para o aluno produzir seu próprio jogo.

5. Resultados e considerações finais

Os pareceres dos vinte alunos que participaram do projeto foram preenchidos pelos professores na sala regular no início do processo de implementação e as informações foram sistematizadas a seguir:

Quantos alunos...	não	às vezes	sim
Precisam ser motivados.	1	6	13
Necessitam do apoio do professor.	0	5	15
Não prestam atenção à aula.	0	11	9
Se dispersam facilmente.	2	7	11
Tem dificuldades para manter-se concentrados.	2	13	5
Isolam-se e não gostam de trabalhar em grupo.	3	9	8
Esquecem de fazer as tarefas e atividades.	4	5	11
Não tem cuidado com o material escolar e freqüentemente o esquece.	5	6	9
Demoram muito para realizar as atividades e normalmente não conseguem terminar.	1	9	10
Possuem um ritmo de execução lento.	3	13	4
Cansam fácil.	3	14	3
Apresentam problemas no raciocínio lógico.	1	14	5

Após o encerramento das atividades, os professores da sala regular dos alunos que participaram do projeto responderam um questionário que tinha como finalidade perceber se a participação no projeto ajudou a minimizar os problemas provenientes do Transtorno de Déficit de Atenção.

As respostas foram sistematizadas e chegamos ao seguinte resultado:

A participação do aluno no projeto ajudou a minimizar os problemas provenientes do Transtorno de Déficit de Atenção?		
Sim	Um pouco	Não
43%	57%	0%

Diante dos dados, percebemos a importância do desenvolvimento dos alunos que participaram das atividades, à medida que demonstraram avanços na capacidade de manter a atenção e a concentração durante as aulas das demais disciplinas curriculares. Diante disto é essencial reforçar a importância da prática do esporte e da prática do xadrez na superação de defasagens percebidas no ambiente escolar, unindo formas em um trabalho coletivo em prol de uma aprendizagem de qualidade.

O resultado do trabalho confirma a importância do jogo de xadrez à medida que exercita a mente e tem influência no desenvolvimento da inteligência e estimula a construção de habilidades significativas e capacidades como atenção, concentração, raciocínio lógico e matemático, memorização, tomada de decisão, resolução de problemas, julgamento, planejamento, antecipação, criatividades, capacidades visuais e espaciais.

O xadrez é um jogo de regras, táticas e estratégias, métodos e fundamentos que exige esforço mental, treina a capacidade de concentração e a disciplina. Este exercício de manter-se concentrado e sentado durante uma partida de xadrez estimula e resulta no desenvolvimento do autocontrole psicofísico.

Para um aluno com Transtorno de Déficit de Atenção, o xadrez traz muitos benefícios, pois é um jogo que desenvolve a atenção e a concentração, favorece a organização da atividade mental e estimula as funções cognitivas de uma forma lúdica.

Segundo Angélico e Porfírio (2010, p. 04), o xadrez “auxilia no desenvolvimento de autoconfiança, porque os alunos têm a oportunidade de aprenderem o jogo, avançando gradativamente em suas habilidades e melhorando suas estratégias e raciocínios. Ao se destacarem ou perceberem que são capazes de exercer uma atividade dessa natureza, podem, de modo paralelo, progredir em outras disciplinas escolares”.

Os professores participantes do GTR também reforçaram esta afirmação, relatando suas práticas com o uso do xadrez. Em suas palavras, este jogo é uma ferramenta importante para a melhora do desempenho escolar de alunos com Transtorno de Déficit de Atenção, pois estimula as áreas cognitiva, motora e sócio-emocional, contribui para estimular habilidades e resulta em um progresso importante nas capacidades de atenção e concentração.

6. Referências

ANGÉLICO, Lays Pedro e PORFÍRIO, Luciana Cristina. O xadrez modifica a escola: Por que se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar? **Revista Eletrônica da Faculdade Semar / Unicastelo.** Publicação quadrimestral, v.1, n.1, outubro/janeiro de 2010.

BROMBERG, Maria Cristina. **TDAH:** um transtorno quase desconhecido. São Paulo: GOTAH, 2001.

CARNEIRO, A. e MONTEIRO, Joaquim Valadão. **Aprenda a jogar xadrez corretamente.** Rio de Janeiro: Tecnoprint, s/d.

COLL, César *et al.* **Desenvolvimento Psicológico e Educação:** necessidades educativas especiais e aprendizagem escolar. V. 3. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Editora Cortez, 1992.

DELGADO, Maria Inês Amaral. **O ensino focado no aluno:** estilos de aprendizagem, mimeo.

GOLDSTEIN, Sam. **Hiperatividade:** como desenvolver a capacidade de atenção da criança. 2ª ed. Campinas: Papirus, 1996.

MATTOS, Paulo. **No mundo da lua:** perguntas e respostas sobre transtorno do déficit de atenção com hiperatividade em crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Lemos Editorial, 2001.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Rede Pública de Educação Básica do Estado do Paraná**. Curitiba, 2008.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Mentes Inquietas:** aprendendo melhor o mundo das pessoas distraídas, impulsivas e hiperativas. 5ª ed. Rio de Janeiro: Napades, s/d.

TIRADO, Augusto e SILVA, Wilson da. **Meu primeiro livro de xadrez.** 2ª ed. Curitiba: FUNDEPAR, 1996.