

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

A Arte do bem aprender com o jogo de xadrez

Gloria Gilda de Souza

Maringá - 2017

A arte do bem aprender com o jogo de xadrez

RESUMO

O presente artigo apresenta a introdução com o uso do jogo de xadrez nas diferentes áreas do conhecimento, a fim de alcançar uma efetiva melhora no processo ensino aprendizagem. O jogo se torna uma ferramenta pedagógica educacional eficiente, facilitando assim o aprendizado, pois aumenta as capacidades de retenção do que foi ensinado. Além disto, o jogo ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, facilitando o desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, além de desenvolver a criatividade, perseverança e sociabilidade. Foi pensando em todos estes benefícios que o jogo de xadrez oferece, pesquisei, fiz e apliquei meu projeto PDE com professores de uma escola pública estadual, mostrando através do curso de formação, os benefícios da utilização do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica em sala de aula, nas diferentes áreas do conhecimento.

Palavras- chave: jogo; xadrez; aprendizagem, afeto, social.

INTRODUÇÃO

Buscando caminhos para melhorar a qualidade do ensino, torna-se cada vez mais necessário o pensar e o refletir acerca do aprimoramento de práticas pedagógicas que auxiliem o processo de aprendizagem de forma significativa e motivadora para os alunos. Constantemente evidência nos alunos, comportamentos que desaceleram o processo de aprendizagem como, dificuldade de concentração, falta do uso do pensamento ou mesmo estímulo ao raciocínio lógico. Neste contexto, para tentar engajá-los, as escolas se deparam com o grande desafio de buscar ferramentas e alternativas que os aproxime mais da realidade dos alunos, para que possam contribuir de forma mais efetiva na educação deles.

Em um contexto em que os alunos demonstram constantemente suas limitações para interpretar e assimilar conteúdo, fica evidente a necessidade do desenvolvimento do raciocínio lógico. Estando o raciocínio lógico ligado à capacidade de organizar situações cotidianas simples ou complexas, ao desenvolvê-lo a criança ou adolescente passa a aumentar sua capacidade de análise crítica com senso argumentativo. Assim, conseguem com maior facilidade aprender a ler escrever e resolver problemas.

Atualmente o xadrez como ferramenta pedagógica tem se mostrado um excelente parceiro no processo de ensino e aprendizagem nas escolas. Além de estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico, o xadrez no contexto escolar auxilia o aluno no exercício da paciência, tolerância, autocontrole e perseverança. Por meio do xadrez também é possível trabalhar questões relacionadas a valores éticos e morais, como saber “ganhar ou perder”.

De acordo com Friedman (1996, p. 11), o jogo é fundamental na formação do ser humano e possui uma grande importância como elemento educacional. Através do jogo é possível trabalhar o desenvolvimento da linguagem, desenvolvimento cognitivo, afetivo, fisco-motor, além do desenvolvimento moral e social.

O Xadrez, a música, a matemática são os únicos setores que de atividades humana que se conhecem crianças prodígios. Disciplina obrigatória na Romênia, o xadrez também é o esporte numero um na União Soviética, Cuba, Argentina e Venezuela também aderiram a pratica do jogo de xadrez nas escolas.

A “Ginástica da inteligência!” é denominada pelos estudiosos com relação a pratica do jogo de xadrez.

A interação social tem fator primordial ao apresentar aos sujeitos, situações que requeiram coordenações de suas próprias ações ou confrontação de seus pontos de vista, o que pode desencadear modificações na estruturação cognitiva individual. Dito de outro modo é possível reconhecer a fecundidade das interações sociais na estruturação cognitiva do indivíduo, provocando a superação gradativa de contradições e o estabelecimento de coordenações entre si e os demais indivíduos na sociedade em que vive.

Segundo Piaget (1928) as relações recíprocas entre os indivíduos são toda e qualquer relação existente a partir de um par, sem que nesta relação interfira qualquer elemento de autoridade de um sobre o outro ou posição de prestígio de um ou mais envolvidos.

Utilizar o Xadrez como ferramenta pedagógica traz também benefícios para outras áreas afins, isto porque oportuniza a construção do conhecimento cognitivo, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, o raciocínio lógico, a atenção, autoconfiança, organização metódica e estratégia de estudos.

Pretende-se com este projeto do PDE, permitir com que os docentes ampliem seus conhecimentos com diversas as áreas afins, usando o Xadrez como motivador, facilitador de novas experiências de aprendizagem, enriquecendo as relações sócio-afetiva e os conteúdos em sala de aula.

.Será que o xadrez enquanto um projeto de ensino escolar pode colaborar com o desenvolvimento dos alunos que estão no ensino fundamental e médio a médio e longo prazo? Os professores da área de educação física e de disciplinas

afins reconhecem a relevância do jogo de xadrez como uma prática que auxilia no desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos?

Rezende (1999) propõe que o Xadrez pode ser utilizado para atingir vários aspectos pedagógicos, pois a partir de sua prática é possível desenvolver as habilidades cognitivas, como: atenção, disciplina, memória, concentração, raciocínio lógico, inteligência e imaginação. Porém, ele acredita que o jogo de Xadrez praticado nos clubes e explorado, principalmente, como desporto voltado à competição, não alcança todas as suas possibilidades. É necessário que o Xadrez seja trabalhado com objetivos educacionais para que seja considerado um instrumento pedagógico.

O estudo e aplicação do projeto PDE teve como objetivo analisar como o jogo de xadrez quando utilizado como ferramenta pedagógica pode contribuir para facilitar a prática educativa, com professores do ensino fundamental e médio de uma escola pública estadual.

DESENVOLVIMENTO

Este projeto de ensino envolveu docentes do curso de Educação Física e áreas afins, do Ensino Fundamental e Médio do Colégio Estadual Branca da Mota Fernandes, no município de Maringá – Paraná, e Colégio Estadual Marco Antônio Pimenta.

O curso foi ministrado aos professores correspondendo a 32 horas/aula, sendo divididas em aulas teóricas e práticas, com oito encontros de 4h aos sábados e período noturno. Nos encontros os professores tiveram acesso aos conhecimentos e aperfeiçoamentos teóricos e práticos com o jogo de xadrez como ferramenta social pedagógica e, foram aplicados os conhecimentos do jogo e trocas experiências, e vivências docentes com seus pares de curso. No decorrer do curso houve espaço para que os professores preparem-se planos de aula compartilhados com os colegas, as dificuldades que poderão surgir e os sucessos alcançados nas tentativas de aplicação na prática docente.

Na preparação do material aos professores cursistas, foram selecionados textos científicos, vídeos e filmes, que viessem realmente acrescentar a prática pedagógica dos docentes. Ajudando-os superar as dificuldades e melhorar a aprendizagem como: falta de atenção, memorização, raciocínio lógico, desinteresse pela aprendizagem, relacionamentos conflitantes com os colegas e professores, indisciplina, Todos estes itens relacionados foram coletados em Conselho de Classe, e tornou-se objeto de estudo no Projeto de Intervenção na Escola com a finalidade de tornar a Escola e o Ensino aprendizagem mais agradável e prazeroso aos alunos e professores, evitando com isto a evasão escolar, e a não progressão as séries subsequentes.

No primeiro encontro, após a apresentação dos cursistas, foi realizada a apresentação da Produção Didático Pedagógica: a justificativa, seus objetos e resultados esperados com o curso de formação para professores. Em seguida assistiram vídeo do Jornal - Canal Futura: O xadrez desenvolve habilidades cognitivas.

Pesquisas realizadas nos Estados Unidos, Venezuela e Hong Kong, comprovaram a aplicação do Xadrez na grade curricular, com uma melhora de 15% no QI dos estudantes nas escolas, além de melhorar o rendimento também ajudou na sociabilização dos mesmos. Desenvolve o planejamento para o futuro a concentração, exige cálculos de planejar as jogadas, interfere na autoestima, melhorando as questões emocionais. Após a apresentação do vídeo foram realizadas discussões referentes a realidade da escola com relação ao rendimento escolar e nas relações do cotidiano e como o jogo de xadrez pode ajudar professores e alunos a superar as dificuldades elencadas.

No segundo encontro assistiram o documentário sobre a Neurociência do Aprendizado, elaborado pela neurocientista Suzana Herculano e o efeito na prática do jogo de xadrez pode promover a plasticidade cerebral, fortalecer os dendritos, estimulando novas conexões entre os neurônios, estabelecendo diferentes formas de pensar e agir. Aprender a jogar Xadrez é uma janela de oportunidade, pois com a prática vem a motivação, com a motivação o método e com o método, a atenção e

vontade de aprender e conseguir guardar o que é importante para a memória de trabalho de curto prazo e ganhar as memórias mais duradouras, longo prazo, facilitando o entendimento do que foi ensinado. Faz parte da vida docente o conhecimento de como o cérebro aprende através da prática, a atenção, motivação e diferentes métodos utilizados pelo professor.

No terceiro encontro assistiram um vídeo do Professor Celso Antunes: ser professor hoje.

A fala do professor Celso Antunes consiste que há uma mudança significativa em ser professor hoje e há uma década passada, com a evolução da tecnologia perde a função de ser o detentor do saber em sala de aula, pois os alunos tem acesso a diferentes saberes fora da escola, através da internet.

É necessário o professor saber o conhecimento sobre a aprendizagem, de que forma o seu aluno aprende, como o aluno aprende a aprender. Deve ser um instigador de resposta para com seus alunos, na busca do conhecimento e na construção de significados para que se ajuste melhor no mundo onde vive,

Buscar sempre saber o que existe o que ha novo cientificamente a respeito da aprendizagem, com relação a memória de que maneira o cérebro aprende, o que ocorre na mente de uma criança ou até mesmo o adulto quando ele diz: agora já sei professor. Cabe ao professor compreender como isto ocorre durante o processo de ensino aprendizagem.

Hoje, professor e aluno aprendem durante todo o espaço de vida, muitas profissões desapareceram através das décadas, o mundo moderno acabou por engoli-las, Assim também a profissão de professor está desaparecendo como o proprietário de conhecimentos específicos para ensinar seus alunos certos, é necessário descobrir novas maneiras de ser professor, pois a globalização transformou a idéias de que se tinha de certas profissões.

Porque novas maneiras de ensinar e aprender? O mundo mudou, a família mudou, o próprio saber se banalizou, o aluno não vai a escola somente em busca de saberes, há novas razões para se ensinar e aprender.

Quais dicas para estimular novas maneiras de se ensinar? Priorizar o trabalho com habilidades operatórias, usar em sala de aula verbos de ação que induzem o cérebro a pensar de maneira diferente, o cérebro que compara é diferente do cérebro que analisa; o cérebro que classifica é diferente do que sintetiza, relaciona contextualizar também é fundamental para o aprendizado.

Sintetizar é criar algo novo para o exercício do cotidiano do aluno, a forma como é transmitida a mensagem do conhecimento, irá influenciar na devolução de estes saberes circunscrita a forma como estes são agregados na memória de curto prazo, intermediária e de longo prazo. A maneira de como estes conhecimentos é transmitida; palavras com significação ficarão guardadas na memória do aluno, A construção das conexões do conhecimento com o cotidiano facilita a aprendizagem significativa para o aluno.

Dar ao currículo que se desenvolve, aos saberes de vida diária do aluno, é prioridade para o saber, pois todo o conhecimento que se adquira está relacionado com sua vida diária, de forma viva e constante. Inserir novas formas a ser aprendidas, faz com que o aprendizado adquirido na escola possa ser levado a aprender no dia a dia do aluno.

Após a apresentação do vídeo, os cursistas fizeram uma conversa de roda, analisando os métodos, e a pratica pedagógicas aplicadas em sala de aula com os alunos, as mudanças e ajustes necessários para tornar o ensino mais prazeroso e gratificante no cotidiano da escola.

No quarto encontro foi apresentado um documentário sobre a história e desenvolvimento do xadrez em diferentes épocas, a importância da pratica, na vida estudantil e os resultado positivos colhidos com a melhora das habilidades cognitivas e afetivas. Desenvolve o lado social das pessoas, trás uma preocupação com o planejamento futuro, os alunos tornam-se mais disciplinados, enxadrista se destacam em outras áreas por causa da rotina em jogar xadrez, ajuda nos estudos das exatas, idiomas, para memorizar a sequencia das palavras, na matemática, pois o xadrez exige muito cálculo.

São diversas as pesquisas com resultados satisfatórios sobre a inclusão do xadrez na vida dos estudantes. Mundialmente, as mais conhecidas são os estudos realizados na Universidade de Hong Kong, que provou por meio da pesquisa do Dr. Yee Wang Fung que os estudantes que jogam xadrez têm uma melhoria de 15% em provas de matemática após o início da prática. Na Venezuela, o projeto Learning to Think Project concluiu que até mesmo o QI de uma criança pode ser aumentado por meio do treino do xadrez. Além disso, a pesquisa de William Levy, do Departamento de Educação de Nova Jersey, nos EUA, mostra que o jogo interfere também em questões pessoais, como a autoestima e a confiança.

Como surgiu o Xadrez: sua invenção já foi atribuída a chineses, egípcios, persas, árabes e até mesmo a Aristóteles e ao rei Salomão, mas ao que tudo indica surgiu no Norte da Índia entre o século V e VI depois de Cristo. A Persa foi provavelmente o primeiro país a conhecê-lo com a invasão, com a conquista desta nação pelos Árabes. As possibilidades de jogar xadrez são infinitas, 25x110, são os cálculos realizados pelos matemáticos, impossível duas partidas serem idênticas.

Lasker (1999) acredita que a história da invenção do xadrez e de suas migrações através da terra, por si só, já é interessante, porque quando conhecemos as pessoas que foram apaixonadas por esse jogo, percebemos que somos muito parecidas com elas. Porque quando conhecemos as pessoas compartilhamos as mesmas emoções e criamos vínculos idênticos. Diálogos Acadêmicos - Revista Eletrônica da faculdade Semar/Unicastelo Publicação Quadrimestral - Volume 1 – Numero 1. Edição Outubro/Janeiro de 2010 revista@semar.edu.br, 2.

Após a apresentação do vídeo e discussão do mesmo, realizaram a leitura do artigo científico Xadrez na escola: uma análise crítica através dos estudos culturais. De acordo com Neira e Nunes (2009), analisar a história de determinados esportes possibilita descobrir a trajetória e as relações e ou imposições dos valores sociais e dos grupos de origem ao longo do tempo. Hoje em dia o xadrez é conhecido mundialmente, e pode se destacar o significado original de sua criação, ou seja, a representação de um exército em luta em luta cuja idéia é o combate entre as partes.

A arte da guerra associada ao jogo de xadrez explica-se por diversos motivos. Primeiramente, a representação das peças como figuras simbólicas inclusive sua movimentação o cavalo ou cavaleiro, as torres simbolizam o poder militar, inclusive sua movimentação assemelha-se a de um canhão; os peões, soldados a pé, a luta o domínio territorial controlado e o alvo, o rei a ser atingido.

Como pode ser observado o jogo de xadrez possibilitou diversos significados que derivam de sua carga simbólica enquanto objeto cultural, fato este potencializado pela sua prática milenar. Para entender melhor significado da palavra signo, "Silva(2000) esclarece que em termos gerais, é algo que está no lugar de outra coisa, a qual, então, ele se refere e representa."(p.200). Os signos são elementos significam algo e, portanto, podem ser usados para significar alguma coisa que foi criada culturalmente ou modificada pela experiência, e que trazem algum significado implícito. Assim se significados são construções culturais, podem ter significados diferentes entre si por viverem em contextos culturais diferentes. Em qualquer cultura, há sempre uma grande diversidade de significados acerca de todo e qualquer tópico.

Desta forma o xadrez, pode ser estudado através das diversas significações, por exemplo, na fase da abertura inicial ao desenvolvimento estratégico e ao engajamento nos combates, a batalha propriamente dita, onde se decidia a vitória, e o final, a realização da superioridade obtida nas fases anteriores. Como o olhar mais atento, podemos analisar o jogo e perceber sua ligação com a hierarquia da nobreza, o posicionamento e o valor das peças e, por conseguinte a representação de uma guerra.

Passamos então a analisar as peças.

Peão

O único que não é considerado uma peça no jogo, simplesmente. Contém maioria no jogo com oito peões de cada cor sendo, geralmente o primeiro a ir para a batalha, pois pode iniciar o jogo. Quando são atribuídos valores para as peças, geralmente se toma como unidade básica o próprio peão, que assim vale um. O peão movimenta-se sempre para frente, sendo a única peça que não pode retornar

para a base defensiva do tabuleiro, ela tem o valor menor em relação a outras peças do jogo.

O peão também tem uma característica interessante, ele captura de forma diferente ao seu movimento, o peão captura na diagonal e se movimenta para frente. Sua promoção, isto é, quando ele consegue chegar até a última fileira do tabuleiro adversário sem ser capturado. Mesmo sendo promovido ele é substituído por uma peça mais importante no jogo, geralmente é escolhida a dama, no entanto o próprio peão não se torna uma peça. E sua simbologia representava a plebe.

Cavalo

Ele move-se em um padrão semelhante a um "L", podendo pular sobre quaisquer peças que estejam em seu caminho. Tem um valor maior que o peão, também pode iniciar o jogo e possui duas peças de cada cor no jogo, sendo considerada uma peça "traíçoera". Pode acabar com boa parte do exército de peças adversárias e sua simbologia representava o próprio animal.

Bispo

Inicialmente, o bispo não fazia parte do Chaturanga e de seu sucessor persa Shatranj tendo sido incluído no jogo somente por volta do século XII, na Europa. Seu antecessor tinha seu nome ligado a palavra Elefante e os historiadores indicam que a mudança do nome decorreu da influencia da Igreja Católica na Idade Média e da semelhança da peça árabe com a mitra utilizada pelos bispos na época. Seu movimento ocorre na diagonal, contendo duas peças de cada cor e o seu valor é igual ao do cavalo. Sua simbologia representava a influencia que o clero exercia naquela época.

Torre

Movimenta-se em linhas retas nas colunas e fileiras do tabuleiro, seu valor é maior que o do bispo e possuem duas peças de cada cor. Sua simbologia representava a fortaleza no próprio castelo.

Dama

É a representação feminina no jogo. Assume uma posição inferior a do rei, apesar de possuir uma maior variedade de movimentos, em linhas retas pelas fileiras, colunas e diagonais no tabuleiro. Seu valor é maior que da torre e possui 1 peça de cada cor no jogo. Ela não é chamada de rainha no jogo devido a notação algébrica⁴, pois ficaria dois R um do rei e o dela.

Rei

Principal peça do jogo, seu valor é infinito e cujo objetivo é ser capturado. O xeque é um termo que indica uma ameaça imediata de captura ao Rei adversário. Quando não há casa de escape ao rei, temos a situação final, quando ocorre o xeque-mate pela morte do rei. Sua simbologia representa o próprio rei e sua hegemonia.

Outra análise importante é verificar a forma como as peças ficam distribuídas no tabuleiro, com objetivo de proteger sempre o rei e dominar o centro do tabuleiro, a fim de efetivar o xeque-mate.

Os estudos culturais e o xadrez nas escolas...

Os Estudos Culturais surgem, conforme Neira e Nunes (2009), dos esforços de alguns intelectuais oriundos das populações britânicas para criticar a distorção empreendida pelos membros da denominada alta cultura com relação a cultura popular e a cultura de massa.

Analisar o xadrez ancorado nos Estudos Culturais possibilitará verificar os processos culturais que se vinculam de maneira importante e as relações sociais de classe, de raça e de gênero envolvendo relações de poder.

De acordo com Giroux (1995), os Estudos Culturais, oferecem algumas possibilidades para que os educadores repensem a natureza da teoria e da prática

educacional, bem como permitem uma reflexão sobre o que significa educar no século XXI.

A prática do xadrez antigamente estava fortemente relacionada a rotina de reis, imperadores e príncipes, ou seja, personagens de alto dignitário. O xadrez era um jogo de Estado, de corte, tendo o imperador da China como praticante, sendo assim, considerado um jogo de origem aristocrática.

O Imperador Germânico Oto II jogando xadrez com uma cortesã numa iluminura de 1320. <http://wapedia.mobi/pt/Xadrez>. Acesso 16/09/2010.

Neira e Nunes (2009) apontam a elevada quantidade de jogos de tabuleiro existentes, geralmente pertencentes as culturas subordinadas, mas é o xadrez, com sua origem hegemônica, que ocupa um lugar de destaque no currículo escolar.

Desta forma pergunto: o xadrez nas escolas vem ocupando e marcando território, por contribuir com o raciocínio lógico, atenção ou também por pertencer a culturas hegemônicas?

Nesse caso, faz-se necessário ressaltar que pensar no xadrez nas escolas, por meio de uma análise crítica possibilitando aos alunos a compreensão deste jogo e suas representações, da história, da hierarquia, da relação social, política e cultural e todo o contexto das regras através da apreciação do jogo.

Os Estudos Culturais se baseiam de acordo com Girox (1995): na crença de que entramos num período no qual as distinções que separam e enquadram as disciplinas acadêmicas estabelecidas não podem dar conta da grande diversidade de fenômenos culturais e sociais que caracterizaram um mundo pós-industrial cada vez mais hibridizado (p. 89).

Uma das principais características dos Estudos Culturais justamente sua versatilidade teórica, entendendo que os processos culturais vinculam-se de maneira importante as relações sociais de classe, de raça e de gênero envolvendo relações de poder. Além disso, a cultura deve ser entendida, neste referencial, como um local

de lutas e de disputas, e não simplesmente um campo autônomo e determinado. segundo (JONHSON,(1999)

Analisando assim, a hegemonia, a influência do clero, a peça peão como representação da plebe, e o fato dela não ser considerada uma peça no jogo, e, por exemplo, uma de suas regras a promoção do peão, assim como já foi mencionado, o próprio peão, substituído por outra peça no jogo que geralmente é a dama, mesmo assim ele não será reconhecido como peça.

Outra possibilidade a indagar o jogo de xadrez com base nos estudos feministas, contestar politicamente o patriarcalismo e demais formas de dominação, a questão da peça Dama, (figura feminina) e comparar com as demais peças (figuras masculinas), entendendo as relações de poder no jogo e na representação da realidade.

Os estudos feministas politizaram a subjetividade, a identidade e o processo de identificação como homens/mulheres, mães/pais, filhos/filhas, aquilo que começou como um movimento dirigido a contestação da posição social das mulheres e expandiu-se, para incluir a formação das identidades sexuais e de gênero (HALL, 1997).

Louro (2010) discorre que, desde o início, a escola exerceu uma função de separação dos sujeitos, através de múltiplos mecanismos, classificação, ordenação e hierarquização, iniciando por separar adultos de crianças, católicos de protestantes, também separou ricos de pobres e ela imediatamente separou os meninos das meninas.

Sendo assim um aspeto importante é a investigação das relações, das cores das peças, tendo como em vista que uma das regras do jogo, a que se inicie sempre com a peça branca. Partindo deste ponto, é mais uma forma de introduzir a discussão sobre preconceito racial nas escolas.

Um filme que retrata bem esta questão a um curta brasileiro, de Marcos Schiavon. O Xadrez das cores que traz a temática da discriminação racial através do jogo de xadrez. Cida uma empregada doméstica, que precisa trabalhar por

condições financeiras se sujeita a situações degradantes, protagonizadas por sua patroa branca e racista. O Xadrez das Cores é um filme que nos incomoda, e nos convida a pensar, refletir, entender as raízes do preconceito, e a forma como a história é construída através de uma bela simbologia sobre o jogo de xadrez.

Sabendo-se que, nas escolas, o racismo se apresenta de múltiplas formas entre as quais a negação das tradições africanas e afro-brasileiras e dos nossos costumes, se desejarmos uma escola com justiça social, é imperativo que as transformemos em territórios democráticos e dialéticos adequados à formação de cidadãos, garantindo assim, o espaço da diversidade cultural.

Desta maneira, o xadrez coloca-se como relevante jogo para análise, visto que possui adeptos por todo o mundo, apresentando especificidades da sociedade que o pratica, em virtude da ampla carga simbólica nele presente. Sendo assim, muitos são os temas passíveis de estudos que emergem do jogo de xadrez.

Concluindo estas reflexões, acredito que o xadrez nas escolas, não pode ser ensinado apenas com objetivo da compreensão das regras e das estratégias do jogo, pois se não, será simplesmente mais um jogo e mais um modismo na escola, não contribuindo para um questionamento crítico de suas significações e representações implícitas.

Distintas pesquisas poderão ser compreendidas com olhares mais atento dos educadores alunos e alunas possibilitando novas descoberta e tecendo novos comentários. Entretanto, muitas lacunas ainda existem no que concerne ao xadrez e estudo de temáticas sociais e culturais.

Portanto, imaginar a escola como um jogo de xadrez, é colocá-la em xeque através do tabuleiro que se torna um palco, onde as peças estão em uma trama discursiva, e assim elas vão entretecendo suas relações de poder, dialogando e garantindo um espaço do conhecimento crítico da diversidade e do respeito, possibilitando um ambiente mais democrático.

Encerramos este artigo com a convicção de que o jogo de xadrez coloca-se como um caminho fértil na exploração e conhecimento de novos temas, podendo

nos oferecer respostas consistentes em nossa busca audaciosa por conhecer a realidade na qual vivemos.

O que nos parece indiscutível o que, se pretendemos a libertação dos homens, não podemos começar por aliená-los ou mantê-los alienados. A libertação autêntica, que é a humanização em processo, não é uma coisa que se deposita nos homens. Não é uma palavra a mais, oca, homens sobre o mundo para transformá-los. (PAULO FREIRE, 1970).

No quinto, sexto e sétimo encontro de formação os cursistas docentes, tiveram acesso ao tabuleiro de xadrez com o estudo sobre os espaços do mesmo, movimentação das peças durante a prática do jogo, valor relativo das peças, jogadas especiais e Leis do Xadrez. Foram realizadas pesquisas na internet sobre o assunto estudado e as diferentes disciplinas prepararam aulas para seus alunos, aplicando a interdisciplinaridade em sala de aula.

Uma das dificuldades elencada pelos professores foi a falta de material nas escolas para a aplicação do jogo com os alunos, a sugestão dada seria a confecção dos tabuleiros e peças com material reciclável, como papelão de caixas usadas, as peças foram feitas com tampas de garrafas plásticas e o logotipo das peças coladas nas tampas, alguns jogos usaram o nome das peças escritos em inglês,

No último encontro foram apresentados os trabalhos, debates sobre o curso e uma avaliação individual dos professores sobre o curso de formação.

Conclusão

Este estudo de formação a professores de uma escola pública teve como objetivo analisar e aplicar o jogo de xadrez como instrumento pedagógico nas aulas de diferentes disciplinas do ensino fundamental e médio. Os conteúdos desenvolvidos e aplicados durante o curso trazem benefícios nas habilidades cognitivas, sociais e afetivas, além de contribuir na formação de cidadãos

conscientes, críticos e com autonomia para tomar suas próprias decisões na sociedade a qual está inserido.

A implantação do jogo de xadrez contribui com os benefícios de: autoconfiança, superação dos limites, companheirismo, educação ambiental e favorecendo a relação interpessoal entre professor x aluno, aluno x aluno, despertando assim o prazer em praticar o jogo de xadrez, e diminuir a evasão escolar e o desinteresse pelos estudos.

Com a pesquisa realizada aos professores cursistas, relataram os seguintes resultados nos quesitos relacionados aos conteúdos apresentados: todos os professores analisaram como ótimas contribuições em cada um dos encontros na formação e qualificação para suas práticas pedagógicas, adequação do conteúdo do programa à proposta do curso e adequada a aplicabilidade do conteúdo a realidade profissional dos mesmos com seus alunos em sala de aula.

Acreditamos que este curso de formação tenha contribuído para a construção integrada na escola, pelo seu caráter interdisciplinar e para reflexão da prática, usando o jogo de xadrez como ferramenta social e pedagógica. Esta forma de encarar os conteúdos está sugerida por uma concepção de pensamento complexo sugerido por Morin (2000), pois vê o processo educacional em suas múltiplas representações e não de forma fragmentada e determinada. Quem educará os educadores? Isto nos faz refletir sobre nossas práticas pedagógicas e teorias aplicadas.

Referências

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.

SÁ, A. V. M. O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França. Rio de Janeiro, 1988.

REZENDE, Sylvio. Xadrez Pré-Escolar. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2005.

BAPTISTONE, S.A. O jogo na história: um estudo sobre o uso do jogo de xadrez no processo de ensino e aprendizagem, 2000, Dissertação (Mestrado), Universidade São Marcos, São Paulo.

FAZENDA, Ivani. Práticas interdisciplinares na Escola. 6ª Ed. São Paulo: Ortez, 1999.

PIASSI, E. Xadrez: uma visão de ensino. Jornal da cidade de Bauru. Bauru – SP, 16 de dezembro, 2005.

SÁ, A. V. M. O xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, pré-escolar e extraescolar. Universidade de Brasília. 2007

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução. Brasília: MEC, vol. 1, 1997.

Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: MEC, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino de Educação Física. 1º ed. São Paulo: Cortez, 1992.

TIRADO, A.; SILVA, W. Meu primeiro livro de xadrez. Expoente, Curitiba, 1995.

Sites: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm:
<http://www.efdeportes.com/indicbr.htm>

