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

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

2016

Artigos

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

O XADREZ COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

***Adimir Luiz Alves dos Santos*[1]**

***Luís Sérgio Peres*[2]**

RESUMO

A utilização do Xadrez dentro do contexto processual de ensino-aprendizagem propicia a reestruturação do pensamento e da própria aprendizagem, além do desenvolvimento de diferentes aspectos do comportamento dos alunos não só no ambiente escolar, mas também no processo de construção da cidadania. Assim, quando os alunos ingressam nos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Bom Jesus - EFM, do município de Bom Jesus do Sul - PR, percebemos que muitos deles chegam á nossa realidade escolar com poucos conhecimentos teóricos e práticos relativos ao Xadrez e que, ainda, uma considerável parte destes alunos não conseguem acompanhar as atividades desenvolvidas pelos professores das demais disciplinas, pois apresentam dificuldades de atenção, raciocínio lógico, concentração e memória, prejudicando sensivelmente o desenvolvimento de sua aprendizagem. Neste sentido, através deste estudo realizamos uma análise criteriosa de nossa clientela, elaboramos estratégias de ensino através de uma abordagem interdisciplinar para a utilização desse jogo em um grupo de, aproximadamente, 25 alunos que apresentaram maiores dificuldades, como forma de contribuir para o desenvolvimento de sua aprendizagem, buscando proporcionar a estes a aquisição de conhecimento e de algumas habilidades fundamentais para a prática educativa do Xadrez em Educação Física e nas demais disciplinas, além de desenvolver a compreensão da importância desse jogo como recurso pedagógico da educação, do entretenimento e do lazer. Após a implementação das atividades na escola e após a análise e discussão dos resultados, concluímos que é possível utilizar o Xadrez conscientemente na Educação, pois o mesmo tem um papel fundamental como ferramenta de auxilio pedagógico, proporcionando aos nossos alunos, novas maneiras para a busca do conhecimento durante o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem, concentração, interdisciplinaridade, raciocínio, Xadrez.

INTRODUÇÃO

No contexto escolar em que estamos inseridos percebemos que os alunos chegam aos anos finais do ensino fundamental com pouca prática relativa ao Jogo

---

[1] Professor de Educação Física no município de Bom Jesus do Sul - PR, pertencente ao PDE – Programa de Desenvolvimento Educacional do Estado do Paraná, Turma 2016 - 2017.

[2] Professor Doutor do Curso de Educação Física da UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Orientador.

de Xadrez e, que vários deles apresentam dificuldades no desenvolvimento da sua aprendizagem.

Além disso, esse jogo está atrelado á fama de que somente é utilizado como passatempo nas aulas de Educação Física para suprir as necessidades nos dias em que há falta de espaço físico para as atividades esportivas coletivas e para os dias de chuva em conjunto com outros jogos de mesa.

Pensando nisso, para buscarmos soluções para essas situações que nos são apresentadas corriqueiramente, devemos procurar implementar a efetivação do Xadrez como prática pedagógica em nosso estabelecimento de ensino, o qual atende os alunos dos 6º aos 9º Anos do Ensino Fundamental em Tempo Integral encontrando e fornecendo subsídios para a sua implementação como Componente Curricular, disciplina integrante da parte diversificada do Currículo Escolar da Educação em Tempo Integral.

Além disso, buscamos aprimorar o ensino desse conteúdo em nosso estabelecimento de ensino de forma interdisciplinar, visando desenvolver nos alunos novas formas de pensar e ver o mundo, além de auxiliar diretamente na aprendizagem das demais disciplinas. O desenvolvimento significativo do Xadrez dentro do contexto do processo de ensino-aprendizagem propicia a reestruturação do pensamento e o desenvolvimento de diferentes aspectos do comportamento.

Desta forma, para utilizarmos adequadamente o Xadrez, devemos proporcionar aos nossos alunos condições para que eles vivenciem e explorem o que lhes é desconhecido, fazendo com que manifestem seus saberes para então iniciarmos a condução do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, para que tenhamos êxito nesse processo, é interessante frisar que o Xadrez tem o seu desenvolvimento baseado, principalmente, em aspectos cognitivos e neurocomportamentais como a memorização, a categorização, a comunicação, a atenção, a percepção, a síntese, a sequência de pensamento, a linguagem oral, a avaliação de situações, as táticas e estratégias, etc.

Em Tirado e Silva (1995, p. 124), se observou que o Ministério da Educação da França sugere desde 1976, o incentivo do Xadrez como atividades socioeducativas de estimulação cognitiva e de estudo dirigido, propondo com isso

novas estratégias de ensino no sentido de auxiliar os alunos a ficarem mais calmos, mais atentos e, por consequência, mais inteligentes.

Então, sabendo dos benefícios desenvolvidos através da prática desse jogo e do amplo estudo envolto em sua utilização pedagógica, elaboramos esse estudo propondo a sua utilização como uma ferramenta de auxilio pedagógico interdisciplinar, instigando nossos alunos a buscar e perceber novas maneiras de adquirir o conhecimento durante o seu processo de aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

O Jogo de Xadrez tem uma origem muito controversa, pois dentre os pesquisadores da área o local desse surgimento se difere. Existem aqueles que acreditavam que havia surgido no Egito, aqueles que acreditavam que havia surgido na China e ainda aqueles que acreditavam que o seu surgimento se deu na antiga Pérsia, mas a grande maioria aponta a Índia como sendo o local da origem do jogo.

Assim, de acordo com Sloam (1985), em 1902, o oficial inglês H. Raverty escreveu um artigo no Jornal da Sociedade Real Asiática de Bengala, intitulado a "História do Xadrez e do Gamão". Pela primeira vez constatou-se a história de que um sábio chamado Sissa, de uma região do noroeste da Índia, inventou um jogo que representava uma guerra e pediu como recompensa ao rei um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira, sempre dobrando a quantidade da casa anterior. Essa famosa história foi inúmeras vezes recontada e acabou tornando-se a lenda mais conhecida sobre a origem do xadrez

Ainda, Sloam (1985), coloca que em 1913, Harold James Ruthven Murray publicou o livro “Uma História do Xadrez”. Nesta obra, o autor declara de forma convincente em mais de 900 páginas, que o xadrez foi inventado na Índia, em 570 d.C. Este xadrez indiano chamava-se chaturanga e seria anterior ao xadrez persa (chatrang), ao xadrez árabe (shatranj), ao xadrez chinês (xiangqi), ao xadrez

japonês (shogi) e a todos os xadrezes. A pesquisa do autor tornou-se uma referência na literatura enxadrística e foi reproduzida exaustivamente.

Essa versão de Murray é a mais difundida. Afinal, o chaturanga era a origem mais provável. Porém, esta teoria foi ficando cada vez mais difícil de sustentar com novas descobertas arqueológicas e com uma análise mais minuciosa das fontes do autor. Assim, na busca de referências para trabalhos científicos, o xadrez indiano a quatro mãos passou a ser citado como uma variante mal-sucedida de um outro jogo ainda mais antigo do que o chaturanga. (SLOAM, 1985, p. 2).

No Brasil, acredita-se que o jogo tenha chegado em 1500 quando se deu a descoberta das terras tupiniquins por parte dos portugueses. O primeiro brasileiro que se destacou no jogo foi Caldas Viana, que já em 1883 disputou e ganhou vários torneios pelo Brasil. (PIMENTA, 2009).

A partir daí muitos foram os jogadores que se destacaram no Brasil, mas Henrique Mecking, o Mequinho, se tornou uma verdadeira lenda do xadrez brasileiro e mundial. Mequinho ganhou seu primeiro Campeonato Brasileiro de Xadrez aos doze anos de idade. Venceu dezenas de torneios por todo o mundo, chegando a ser o terceiro melhor jogador do mundo, atrás apenas de Karpov e Kortchnoi, no final da década de 70.

Entretanto, no auge da carreira Mequinho foi vítima de uma rara doença, considerada incurável e degenerativa, doença esta que atrofia os músculos levando o enfermo à morte progressiva. Decidiu-se converter à religião católica, retirando-se do cenário mundial, rezando fervorosamente pela cura, a qual conseguiu surpreendentemente. Convencido de que fora salvo por um milagre, recolheu-se a um mosteiro e abandonou o xadrez por vários anos.

No ano de 2000 voltou a jogar conseguindo alguns resultados significantes e treina, atualmente, para recuperar sua velha forma. Entretanto, mesmo com a sua ausência, o Brasil continuou a formar grandes talentos no xadrez. Atualmente a equipe brasileira é a mais forte das Américas, tendo nomes de destaque como Rafael Leitão, Giovani Vescovi, Jaime Sunye Neto, Gilberto Milos e Darcy Lima (PIMENTA, 2009).

O Xadrez é contemplado pelas Diretrizes Curriculares da Disciplina de Educação Física – SEED como cultura corporal e ludicidade, desportiva, técnico e tático, lazer e mídia (PARANÁ, 2009).

O ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo.

Assim, podemos perceber o quão importante é o desenvolvimento deste jogo junto às escolas, pois requer pouco investimento e seus benefícios são fundamentais para o desenvolvimento integral do ser humano como uma ferramenta interdisciplinar na formação do educando.

O jogo, segundo Freire (1994) torna-se um importante instrumento pedagógico na busca de uma continuidade do processo educativo, que a cada aula deve proporcionar uma aquisição gradual de conhecimentos.

O Xadrez sendo utilizado como uma ferramenta interdisciplinar auxilia no desenvolvimento dos alunos, podemos perceber sua utilização conforme nos é apresentado nos PCNs, segundo Brasil (2002), que:

> A interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto de conhecimento, projeto de investigação, um plano de intervenção. Nesse sentido ela deve partir da necessidade sentida pelas escolas, professores e alunos de explicar, compreender, intervir, mudar, prever, algo que desafia uma disciplina isolada e atrai a atenção de mais de um olhar, talvez vários (Brasil, 2002, pp. 88-89).

Com isso devemos entender que o Xadrez, de modo geral, pode dar suporte pedagógico principalmente nas turmas que apresentam agitação e pouca atenção, dando subsídios e auxiliando nas várias disciplinas. É por entender que a escola é um espaço de diálogo entre os conhecimentos que devemos valorizar as diferentes disciplinas escolares e que a valorização do trabalho interdisciplinar deve dar condições necessárias para melhorar a totalidade.

Blanco (2008, p.57), considera que o estudo sistemático do Xadrez contribui para “a formação integral do individuo em dez áreas básicas: 1) recreativa; 2) esportiva; 3) intelectual; 4) cultural; 5) ética; 6) estética; 7) instrumental; 8) emocional; 9) preventiva; 10) saúde social”.

Para Freire (1994, p.114), as atividades propostas pelo professor devem ser compatíveis com o grau de desenvolvimento dos alunos. Uma proposta pedagógica não pode estar além do nível de desenvolvimento da criança. “Uma boa prática pedagógica é aquela em que a criança precise tomar decisões, ponderar, e, diante das dificuldades, ter autonomia e motivação para superá-las”.

Segundo Silva (2001, p.44) “o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico”. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

Marques (2008) acredita que o aluno deva progredir no seu próprio ritmo, para melhorar isso e preciso estabelecer boas relações entre professor-aluno, não sobrecarregando os alunos com muitas leituras, tarefas e informações em pequenos espaços de tempo, o qual deixa o aluno incapaz de se reorganizar individualmente, resultando num conhecimento unificado.

Krogius apud Blanco (2008) coloca que depois de investigações referentes ao desenvolvimento da concentração em crianças e adolescentes, afirma que o progresso mais acentuado coincide com o inicio do estudo e da prática do Jogo de Xadrez, o que, sem dúvida, influencia na mentalidade deles.

Langen apud Blanco (2008) coloca que as crianças que aprendem Xadrez em idades novas rendem mais nas matérias tradicionais de ciências e matemática.

Em resumo, Blanco (2008, p. 68) diz que o Xadrez deve ser incorporado ao currículo da escola básica por que:

a) Tem uma base matemática: a matemática é a linguagem do método e do pensamento ordenado; a matemática é um instrumento e linguagem da

ciência;

b) Estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas tais como: inteligência, memória, atenção, pensamento lógico matemático, capacidades fundamentais para a evolução posterior do individuo;
c) Desenvolve o sentido ético;
d) Estimula o desenvolvimento da criatividade através da resolução de problemas, demonstrações de estudo, análises de posições e elaboração de planos de jogo;
e) Permite o estabelecimento de transferências para situações da vida diária;
f) É incluído pelo prazer que nos pode proporcionar. O sentido estético, a beleza das formas das figuras, sua disposição para o tabuleiro, a confluência ou relação entre elas, a sucessão dos movimentos, as transformações de valor e a observação e a ameaça, produto das múltiplas relações estabelecidas, proporcionam prazer ao executante e ao estudioso;
g) Desenvolve o pensamento e o espírito-crítico;
h) Pode ser aplicado como esporte complementar ou alternativo.

Lasker (1997) coloca que um importante conjunto de experiências realizadas durante os últimos 50 anos, sugere que o Xadrez tenha sido particularmente eficaz na estimulação de habilidades e capacidades cognitivas e emocionais, tais como: inteligência, atenção, raciocínio lógico-matemático, habilidade verbal, habilidade numérica, autoestima, etc. São essas evidências experimentais e de campo que provam que os benefícios derivados do estudo e da prática sistemática do Xadrez são válidos dentro dos ambientes escolares.

Silva (2004) coloca que o Jogo de Xadrez trás desde seu aprendizado todos esses benefícios, porém, notamos no estudo de sua complexidade, diversos outros exercícios de ordem cognitiva, principalmente no que diz respeito à estratégia, concentração e raciocínio lógico.

Um dos principais atributos exercitados pela prática do Xadrez é a concentração, fundamental ao enxadrista. O jogador deve-se estar sempre pronto para as modificações estratégicas decorrentes dos lances do adversário e focalizar sua atenção nas implicações que cada um dos movimentos traz ao jogo. É sabido

da importância da concentração para a assimilação de conteúdos, tanto na matemática quanto em qualquer outra disciplina.

Marques (2008) coloca que o Xadrez surge como uma virtude interdisciplinar por desenvolver principalmente o sentimento de autoconfiança, sendo assim, o aluno que se destacar na prática do Xadrez, consequentemente irá se sobressair nas outras disciplinas.

Além disso, conforme consta em Soares et al. (1992, p.234):

> A cultura ao mesmo tempo que nos liberta dos condicionantes biológicos, também nos aprisiona às determinações sociais, como agente educador, cabe a escola o papel de mediar o acesso aos bens culturais, historicamente produzidos, sistematizado e transmitindo diferentes saberes, isto é o que justifica o empreendimento educativo.

A vista disso percebe-se a necessidade de explorar outros ou mais valores que estão escondidos por traz da baixa autoestima daquelas crianças com menos habilidades práticas esportivas onde no mundo capitalista tem grande importância, mostrando que existem diversas possibilidades de expressar suas qualidades e descobrir talentos onde nem se imaginava existir.

Por isso, o Xadrez desperta o interesse através de sua prática, na descoberta de valores existentes que serão conhecidos através da vivência e que irão gradativamente se somando com a compreensão e resolução dos problemas propostos.

Numa partida de Xadrez, o jogador é constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade, podendo mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas.

Ao buscar a melhor combinação de lances a criança aprende a pensar no problema de forma geral, aprendendo a analisar os diferentes pontos e a encontrar o melhor caminho para sua solução.

Em Smole (2001, p.31), devemos considerar que a resolução de problemas, trata de situações que não possuem solução evidente e que exigem que o praticante combine seus conhecimentos e decida, pela maneira de usá-los em busca da solução.

É uma luta mental que gera situações desafiadoras para si e seus oponentes, somando assim, um alto grau de desenvolvimento intelectual que aumentará sua autoconfiança e valorizará sua habilidade independente de suas condições físicas e estéticas.

Cada uma das peças apresentadas à criança terá sentido e movimentos únicos, porém a combinação de suas ações é imprescindível para a vitória, e, portanto, o Xadrez também pode cooperar com a organização do pensamento, superando os desafios impostos, seja no jogo ou na matemática.

Assim, acredita-se ser importante o desenvolvimento do Jogo de Xadrez junto às escolas, pois requer pouco investimento e seus benefícios são fundamentais para o desenvolvimento integral do ser humano, como uma ferramenta interdisciplinar na formação do educando.

Diversos autores e jogadores como Becker (1978) e Lasker (1999), apontam o Jogo de Xadrez como uma ciência ou uma arte. Becker (1978) destaca que o Xadrez é um esporte intelectual, competitivo, que cria expectativa, desafio, divertimento, higiene mental, repouso. Como ciência o Xadrez é estratégia (técnica e tática), pesquisa, estudo, imaginação, descoberta, ideal de perfeição. Como arte o Xadrez é encanto, harmonia, mensagem de beleza, espiritual, prazer cultural, emoção e felicidade (BECKER, 1978).

METODOLOGIA

Este trabalho foi caracterizado como uma pesquisa de campo descritiva exploratória participativa, pois define examinar os benefícios alcançados pelos alunos através da aprendizagem do Xadrez.

Lakatos e Marconi (1991) comentam que o estudo descritivo exploratório tem por objetivo descrever completamente determinado fenômeno e que uma variedade de procedimentos de coleta de dados pode ser utilizada, como entrevistas, questionários e análise de conteúdo.

Para Thomas e Nelson (2002), a pesquisa descritiva é um estudo de *status* que tem o seu valor baseado na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas melhoradas por intermédio da observação, análise e descrição objetiva e completa do fenômeno.

Este estudo foi realizado com os alunos dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Bom Jesus - EFM, do município de Bom Jesus do Sul - PR, onde aproximadamente 25 alunos foram escolhidos pela equipe pedagógica e professores para participarem das aulas do Componente Curricular de Xadrez, disciplina constante na Matriz Curricular da Educação em Tempo Integral de nosso estabelecimento de ensino e que, em sua maioria, apresentaram algum tipo de dificuldade na aprendizagem observada em anos anteriores.

Como ações pedagógico-metodológicas foram realizadas o desenvolvimento do Projeto de Intervenção, a confecção de uma Unidade Didática para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e a Implementação do Projeto através de atividades de pesquisa, do aprofundamento teórico e da vivência das atividades relacionadas ao Xadrez.

Como um dos instrumentos de avaliação de nossa pesquisa, aplicamos um questionário no início das atividades para coletarmos dados a respeito do conhecimento dos alunos em relação ao Xadrez. A partir dos dados coletados elaboramos, em conjunto com os professores e a equipe pedagógica, um plano de ação que serviu para nortear nossa intervenção. Ao final, realizamos uma nova coleta de dados para analisarmos e verificarmos os avanços e os resultados desta implementação.

Além disso, foram analisados os relatos dos professores, da Equipe Pedagógica e da Direção sobre o desenvolvimento desta intervenção para compor a conclusão do estudo.

APRESENTAÇÃO DAS ATIVIDADES E DOS RESULTADOS

Inicialmente realizamos a apresentação do projeto deste estudo aos professores, funcionários, equipe pedagógica e á direção do Colégio Estadual Bom Jesus - EFM, demonstrando suas potencialidades na contribuição para a aprendizagem dos alunos nas mais variadas disciplinas, bem como os possíveis benefícios para os alunos participantes.

A partir daí, com a aprovação dos envolvidos e em conjunto com a equipe pedagógica, realizamos no decorrer do ano de 2016 reuniões pontuais com os professores das disciplinas de Educação Física, História, Geografia, Português, Arte, Inglês e Matemática para debatermos sobre a construção coletiva de atividades que poderiam ser utilizadas durante suas aulas e que pudessem auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem do jogo e através do jogo.

Em seguida á realização destes encontros foram realizadas a apresentação do projeto de estudo e a aplicação de um questionário, em anexo, aos alunos dos 6º e 7º anos - turmas selecionadas pelos professores e equipe pedagógica - explicando-lhes que apenas alguns deles seriam escolhidos como participantes para as aulas do Componente Curricular de Xadrez, mas que, das atividades que seriam realizadas nas demais disciplinas todos poderiam participar.

Além disso, realizamos também aos alunos e professores a apresentação do Jogo de Xadrez, seus benefícios e seus principais fundamentos, bem como a divulgação da realização de um Festival de Xadrez com a participação de todos ao final da implementação do projeto. Ao final, todos assistiram ao filme “Lances Inocentes”, o qual deixou os alunos entusiasmados com a implementação.

No gráfico abaixo (figura 1) estão os resultados obtidos através do questionário de pré-teste, onde podemos observar, em síntese, que a maioria dos alunos não tinha jogado Xadrez ainda e nem tinha o conhecimento básico referente ao tabuleiro, ao movimento das peças e ás demais regras do jogo.

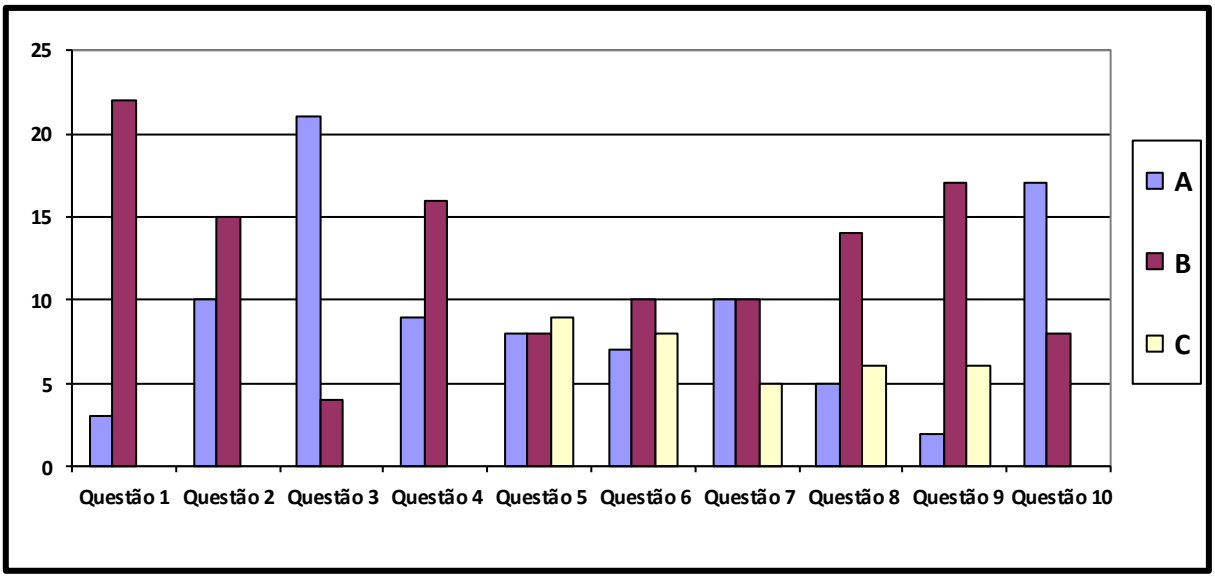


Figura 1: Gráfico com o resultado do questionário de pré-teste

No início do ano de 2017, a implementação decorreu de forma que as atividades propostas foram realizadas concomitantemente, ou seja, muitas delas ocorrendo ao mesmo tempo. Assim, os alunos selecionados passaram a participar das aulas do Componente Curricular de Xadrez, realizando as atividades de iniciação e aprimoramento, enquanto que o restante dos alunos e as demais disciplinas realizavam suas atividades de complementação de aprendizagem.

Nas aulas de Componente Curricular, que eram num total de três semanais, realizaram-se atividades referentes ao ensino de Xadrez, nas quais foram trabalhadas a movimentação de todas as peças (peão, torre, cavalo, bispo, dama e rei), noções sobre o tabuleiro, alguns movimentos especiais e situações de jogo, além de inúmeras atividades pré-enxadrísticas.

Na disciplina de Educação Física, as atividades realizadas foram de aprendizagem e de complementação das aulas do Componente Curricular, onde no decorrer de aproximadamente 12 aulas os alunos puderam aprender e aprimorar através de jogos pré-enxadrísticos a movimentação das peças, praticando exercícios complementares que exigiam atenção, concentração, tomada de decisões e raciocínio lógico.

Em História e Geografia, durante 04 aulas os professores trabalharam com os alunos conteúdos relacionados á origem, localização, história mundial e regional do

Xadrez, trazendo fatos e curiosidades sobre o seu desenvolvimento em alguns países que dominam atualmente o cenário mundial do jogo.

Na disciplina de Arte, os professores e os alunos confeccionaram cartazes com a movimentação de cada uma das peças do jogo para serem expostos nas salas de aula. Realizaram desenhos e pinturas com o tema do jogo de Xadrez, além da confecção de tabuleiros em EVA e de peças com materiais alternativos para a prática do jogo. Ainda foram confeccionados o Xadrez Gigante com pedaços de madeira e foi encenada uma peça de teatro dramatizando a Lenda de Sissa. Num total foram utilizadas aproximadamente 20 aulas para a realização dessas atividades.

Já em Matemática os alunos realizaram atividades de geometria, frações, equivalência, probabilidade, simetria, progressão geométrica, raciocínio lógico, etc., totalizando 10 aulas trabalhadas onde foram utilizadas exclusivamente o tabuleiro e as peças do jogo.

Em Inglês, foram utilizadas 4 aulas pelos professores para que os alunos realizassem atividades de escrita e tradução de palavras, textos e expressões normalmente utilizadas no decorrer de uma partida de Xadrez, ou que estejam indiretamente envolvidas com o jogo.

Na disciplina de Língua Portuguesa, durante 10 aulas os alunos realizaram atividades de leitura e interpretação com textos relacionados ao Xadrez, criaram poesias e paródias, escreveram redações, caça palavras, palavras cruzadas entre outras.

Vale ressaltar que todos os trabalhos produzidos durante a implementação deste projeto de estudo foram expostos em murais localizados nas salas de aula e em outros ambientes do colégio, em locais apropriados para que todos os interessados pudessem ter acesso e contato com as produções.

Ao final da implementação foi realizada uma nova coleta de dados com os participantes através do questionário de pós-teste. Além disso, foi realizado o 1º Festival de Xadrez do Colégio Estadual Bom Jesus - EFM, com partidas de Xadrez Gigante, Partida Simultânea e um Torneio de Xadrez. Contamos com a presença e

participação dos alunos de todas as turmas, do Ensino Fundamental ao Médio, funcionários, professores, pais e comunidade em geral.

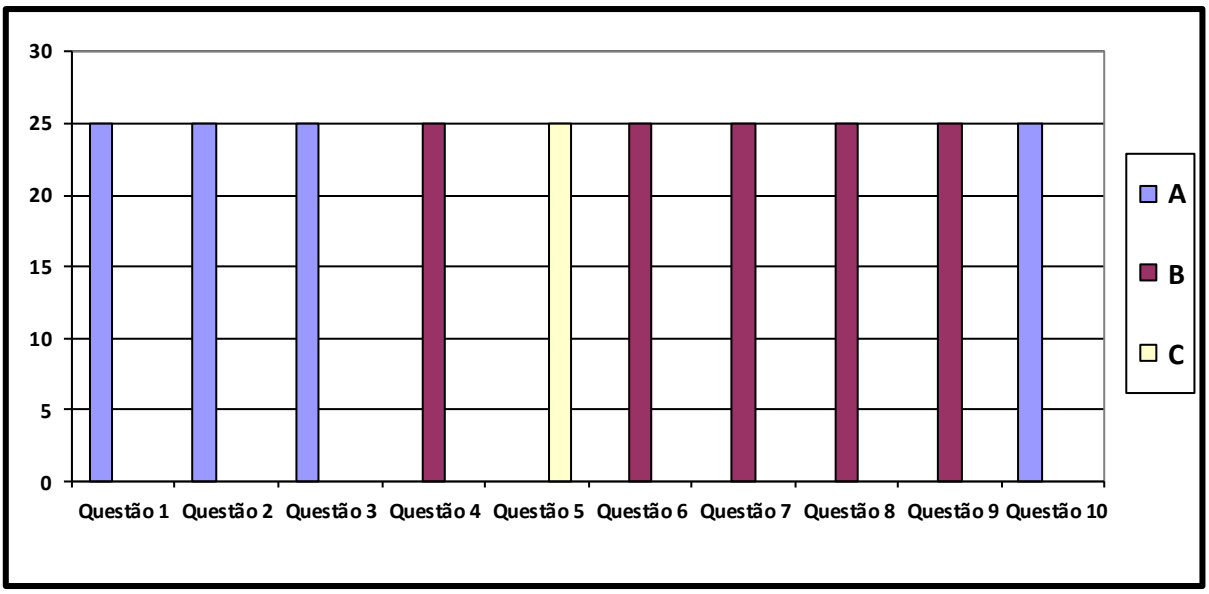


Figura 2: Gráfico do resultado do questionário de pós-teste.

Após o desenvolvimento de todas as atividades fizemos, em conjunto com os professores participantes e a equipe pedagógica, uma análise dos dados colhidos no início e ao final da implementação. Como resultado, observado no gráfico acima (figura 2), constatamos uma enorme diferença no desenvolvimento dos alunos participantes das aulas do projeto, especificamente nos conhecimentos relativos ao jogo de Xadrez.

Consequentemente, notamos também um crescimento desses alunos nas disciplinas participantes, com mudanças significativas na aprendizagem, principalmente na tomada de decisões, no raciocínio lógico, na atenção, na concentração e na organização, e também no desempenho escolar em sala de aula que pôde ser averiguado através da melhora no desempenho das médias escolares, conforme gráfico abaixo (figura 3), e dos pareceres emitidos pelos professores, direção e equipe pedagógica, constantes em anexo.

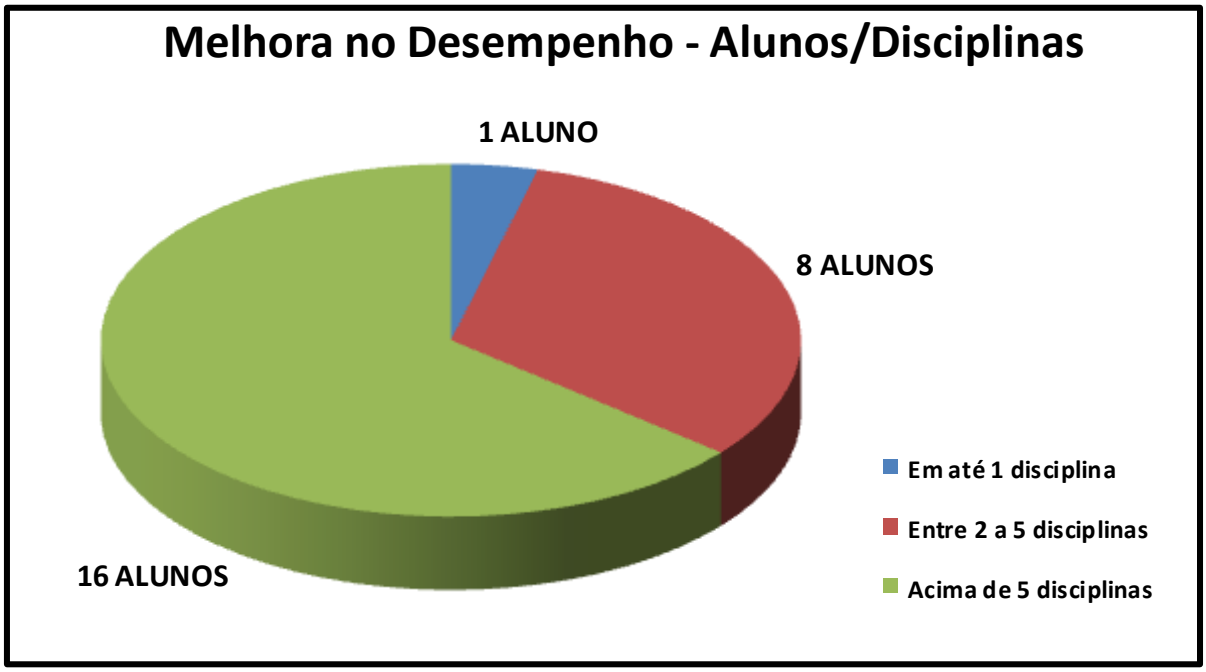


Figura 3: Gráfico com os resultados do desempenho dos alunos nas disciplinas participantes.

Como síntese desses pareceres, em anexo, podemos destacar que todos os professores, a equipe pedagógica e a direção consideraram o projeto e sua implementação de suma importância como auxiliar no processo de aprendizagem, pois teve como um de seus principais fatores de destaque a interdisciplinaridade.

Na disciplina de Matemática os professores evidenciaram como benefícios o aumento, por parte dos alunos, do raciocínio, da memorização, da tomada de decisões, da atenção, da organização e da facilidade para a resolução de problemas e de atividades. Já em Língua Portuguesa os professores destacaram melhorias dos alunos relativas á atenção, concentração, organização, sequência do pensamento, linguagem oral e responsabilidade nas atividades desenvolvidas.

Enfim, todas as disciplinas em seus pareceres, em anexo, destacaram uma série de benefícios relacionados ao Projeto de Intervenção - O Xadrez como instrumento facilitador da aprendizagem escolar - e sua implementação, bem como uma sensível melhora na aprendizagem e no desempenho escolar dos alunos. Desta forma, podemos afirmar que é possível utilizá-lo conscientemente como uma ferramenta de auxilio pedagógico na Educação em Tempo Integral, auxiliando nossos alunos a agir e pensar adequadamente dentro do contexto em que estão inseridos durante o processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto foi idealizado para que o Xadrez não fosse conhecido em nossos colégios apenas como um mero passatempo, para ser utilizado nos momentos em que nós, professores de Educação Física, não temos um espaço adequado para a realização das outras atividades e conteúdos da disciplina.

Foi idealizado sim, para que pudéssemos mostrar todos os benefícios que ele pode desenvolver em relação à aprendizagem dos alunos e demonstrar a grande ferramenta de cunho interdisciplinar que ele é no auxilio das demais disciplinas do Currículo Escolar.

Agora, depois de todo esse processo, acredito que a realização do mesmo foi extremamente valiosa não apenas para os alunos, mas também para toda comunidade escolar, pois puderam observar com o seu desenvolvimento através da interdisciplinaridade, a importância do seu auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

Espero que as atividades aqui desenvolvidas, através do Projeto de Intervenção, da Unidade Didática e deste Artigo sirvam de suporte para que outras realidades possam ser modificadas - como a nossa foi - através deste jogo que é capaz de transformar a vida dos alunos, lhes dando mais dignidade e cidadania.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, I. **Manual de Xadrez.** 7ª edição. São Paulo: Ed. Nobel, 1978.

BLANCO, U. **Por que Xadrez nas Escolas?** Trad. Jerry A. Pilati. Francisco Beltrão, PR, 2008.

BRASIL - Ministério da Educação. Secretaria do Ensino Fundamental – **Parâmetros curriculares nacionais - PCN's.** Brasília: MEC/SEF, 2002.

FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** 4ªed. São Paulo: Scipione,1994

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1991.

LASKER, E. **Manual de ajedrez.** Madrid: Jaque XXI, 1997.

LASKER, E. **História do xadrez.** Edit. Ibrasa, 1999.

MARQUES, D. S. **Xadrez escolar.** 1ª ed. Clube de Autores, 2008.

PARANÁ. **Diretrizes curriculares de educação física para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio.** Curitiba: SEED, 2009.

PIMENTA. C. J. C. **Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade.** 2009. Disponível em: http://www.cdof.com.br/xadrez.htm .Último acesso em: 07 out. 2017.

SILVA, M. T. **Brinquedo: função educativa no desenvolvimento humano.** Revista científica em educação, Tubarão, 2001.

SILVA, W. **Processos cognitivos no jogo de Xadrez.** 2004. 184f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.

SLOAM, S. **The origin of chess.** 1985. Disponível em: http://www.anusha.com/origin.htm . Traduzido em: https://docslide.com.br/documents/historia-do-xadrez.html . Último acesso em: 07 out. 2017.

SMOLE, K. C. S. **Ler, escrever e resolver problemas: habilidades básicas para aprender matemática.** Porto Alegre: Artmed, 2001.23 p.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1993.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física.** 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

TIRADO, A. C. S. B.; SILVA, W. Da. **Apostila básico em xadrez – Projeto de xadrez nas escolas estaduais**. Curitiba: SEED/PR, 2001.

TIRADO, A. C. S. B.; SILVA, W. Da. **Meu primeiro livro de xadrez: Curso para escolares**. Curitiba: Expoente, 1999.

ANEXOS

COLÉGIO ESTADUAL BOM JESUS – EFM BOM JESUS DO SUL – PR

PROFº ADIMIR LUIZ ALVES DOS SANTOS PDE: 2016/2017

PROJETO: O XADREZ COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

QUESTIONÁRIO DE PRÉ E PÓS-TESTES

1. **Você sabe jogar Xadrez?**

( ) Sim ( ) Não

2. **Você conhece as peças do Xadrez?**

( ) Sim ( ) Não

3. **Você tem vontade de aprender a jogar Xadrez?**

( ) Sim ( ) Não

4. **Quem começa o jogo é o jogador que possui as peças...**

( ) Pretas ( ) Brancas

5. **Quantas peças tem um jogo de Xadrez?**

( ) 18 peças ( ) 24 peças ( ) 32 peças

6. **O tabuleiro é formado por quantas casas?**

( ) 48 casas ( ) 64 casas ( ) 72 casas

7. **Qual é a peça que se move apenas para frente e captura na diagonal?**

( ) Torre ( ) Peão ( ) Bispo

8. **Como é realizado o movimento do Cavalo?**

( ) na horizontal ( ) em forma de L ( ) na vertical

9. **O objetivo do jogo de Xadrez é:**

( ) fazer o Roque ( ) dar Xeque Mate no Rei ( ) capturar a dama

10. **Você acha que o Xadrez pode ser interessante e importante para sua vida?**

( ) Sim ( ) Não

ALUNO: _____

ANO/SÉRIE: _____

PRODUÇÕES TEXTUAIS

POESIAS

PROCURA-SE

Procura-se um bom jogador de xadrez,
Que saiba ser um campeão,
Que tenha em si um paraíso
Do xadrez no coração!

Procura-se um bom jogador de xadrez,
Que na distância se faz presente,
E ao contemplarmos as estrelas,
Que passe a se sentir um campeão!

Procura-se um bom jogador de xadrez,
Que sempre estava presente.
Saiba ouvir os campeões do xadrez,
Que lhe mostra os seus erros!

Procura-se um bom jogador de xadrez,
Que nos entenda e quando errar,
Nos empreste toda as vezes e às vezes o
xadrez.

Pensei em procurar-te.
No turbilhão das ondas dos mares,
Na poluição sonora das ondas
Nos tabuleiros e jogadores de azar.

XADREZ

Xadrez é jogo
Xadrez é pensamento
Xadrez é guerra
Xadrez é vitória
Xadrez é inteligência
Xadrez é imaginação.

Debruçado nas águas dum regato
O Xadrez me dizia em vão.
A corrente, onde bela se mirava...
a grande jogada.

Fica comigo ou contigo essa jogada.
Dos mares a amplidão:
Límpido ou turvo, a jogada constante:
Com o som das águas.

ACRÓSTICO

ACRÓSTICO SOBRE XADREZ

Xadrez vou jogar
As peças ver mexer
De vez em quando, alguma peça contrária comer
Rainha vai mexer
E o xeque vou dar
Zelando o tabuleiro, e enfim, as peças guardar

PARÓDIA

PARÓDIA DA MÚSICA – CLIMA DE RODEIO

CLIMA DE XADREZ

Alô galera de xadrez, xadrez, xadrez, xadrez...
A magia está no ar,
Vejo as peças no tabuleiro,
Um cavalo a pular,
Isso é coisa de inteligência...

Uma rainha envocada,
Um peão a se cuidar,
Vejo a torre dando um xeque,
Mas sua torre já se vai...

Alô galera do xadrez, alô galera campeã
Quem gosta de xadrez, bate forte com a mão.

Para ver o jogo de xadrez
Todo mundo se arrumou
Alegria na torcida inteira
Festa de quem ganhou...

BIS REFRÃO

Uma rainha...

PARECERES

Parecer da Equipe Pedagógica

O Projeto do Professor Adimir nos trouxe um novo olhar para a nossa prática pedagógica. Entendemos como equipe pedagógica que ele se tornou um poderoso aliado na aprendizagem das demais disciplinas, onde o raciocínio lógico, a atenção e a concentração são aspectos fundamentais para nossa evolução como seres pensantes. O projeto foi desenvolvido de uma forma capaz de criar um ambiente favorável à aprendizagem dos alunos, através da metodologia utilizada, fazendo com que ele tome decisões e resolva as situações propostas. Desta forma, com todas as atividades desenvolvidas interdisciplinarmente no decorrer do projeto acreditamos que elas colaboraram para o sucesso escolar de cada aluno participante.

Equipe Pedagógica

Parecer dos Professores de Arte

Este projeto nos proporcionou o desenvolvimento de atividades corriqueiras através de um conteúdo diferenciado que é o Xadrez. A interdisciplinaridade envolvida nos fez organizar e realizar atividades em conjunto com as demais disciplinas. Muitas foram essas atividades e podemos citar como exemplos a produção de peças, cartazes, desenhos, pinturas, tabuleiros entre tantas outras. Durante a realização desse projeto percebemos que os alunos tem buscado realizar suas atividades com mais empenho e interesse, melhorando o ambiente de estudos em sala de aula, além de sentirmos uma sensível melhora em seu desempenho escolar. Como conclusão, acreditamos que este projeto foi de suma importância para o bom andamento das nossas aulas e de todo o colégio.

Juliane Borges da Rosa

Professores de Arte

Parecer dos Professores de Matemática

Caro colega, seu projeto foi crucial na melhora do desempenho de alunos com sérias dificuldades na Matemática. No decorrer desse processo percebemos algumas mudanças relacionadas á nossa disciplina com os alunos melhorando na atenção, na concentração, na organização, na tomada de decisões, na resolução dos exercícios matemáticos, no uso dos instrumentos de medidas, desenvolvendo suas atividades com mais rapidez e com mais acertos e maior frequência. Através dos resultados obtidos, nós professores da disciplina de Matemática, concluímos que seu trabalho contribuiu de forma significativa na melhora do desempenho (notas) dos alunos envolvidos no projeto e também em todo o ambiente do colégio.

Professores de Matemática

Parecer dos Professores de Língua Portuguesa

O Xadrez desenvolve muitas habilidades e dentre estas destacamos a linguística por ser integrante da nossa disciplina. Através de seu projeto observamos que muitos talentos desabrocharam na produção textual desenvolvendo belos textos, poesias, paródias, etc.. Além disso, notamos uma leveza durante nossas aulas, onde utilizamos uma metodologia diferenciada, motivada pelo prazer em desenvolver as atividades relacionadas ao Xadrez, o que gerou um maior comprometimento dos alunos. Observamos também que os alunos participantes do projeto desenvolveram um senso de responsabilidade, uma seriedade atípica, no desenvolvimento das atividades e nas avaliações, justificada pelo domínio que os mesmos tinham em relação aos conteúdos desenvolvidos no decorrer do projeto. Obrigado por sua contribuição em nossas aulas.

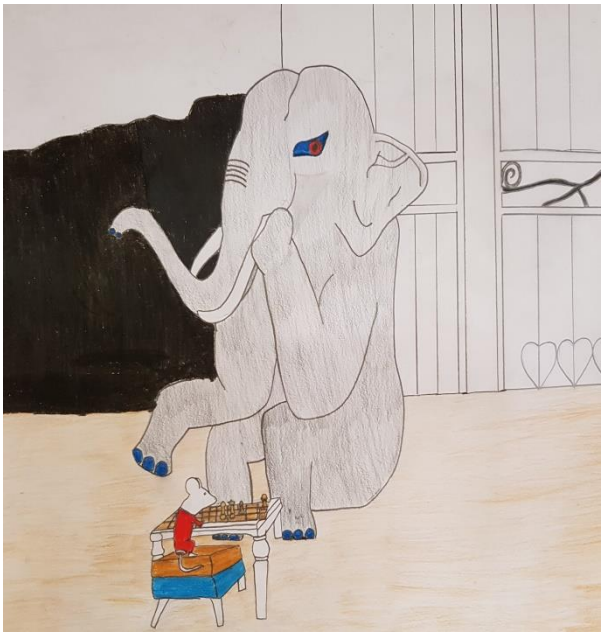
Professores de Língua Portuguesa

Parecer da Direção do Colégio Estadual Bom Jesus – EFM

O projeto do PDE, "O Xadrez como Instrumento Facilitador na Aprendizagem Escolar", desenvolvido em nosso estabelecimento de ensino pelo Professor Adimir Luiz Alves dos Santos durante os anos letivos de 2016 e 2017, contribuiu significativamente para a aquisição dos conhecimentos relativos ao jogo como Componente Curricular e, também, como auxiliar na motivação e na aprendizagem nas demais disciplinas, principalmente Língua Portuguesa e Matemática. Através da interdisciplinaridade que o projeto propiciou, concluímos que os alunos participantes, que apresentavam dificuldades na aprendizagem, obtiveram uma considerável melhora do desempenho escolar baseada nos resultados apresentados. Assim, com todo esse sucesso, desejamos a continuidade dos trabalhos desenvolvidos pelo Professor Adimir nos conteúdos referentes ao jogo de Xadrez.

Direção do CE Bom Jesus - EFM

TRABALHOS DE ARTE



PRODUÇÃO DE PEÇAS E TABULEIROS

PARTIDA SIMULTÂNEA

FESTIVAL DE XADREZ