

O XADREZ COMO ELEMENTO PARA INTERDISCIPLINARIDADE - DISCIPLINA

Prof. Gelson Gonzaga Costa
C. E. Silvio M. Barros – E. F. M.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar a possibilidade de o jogo de xadrez influenciar positivamente na aprendizagem em alunos da 5ª série do ensino fundamental do Colégio Estadual Silvio Magalhães Barros, que apresentam histórico de comportamento tido como indisciplinado e agitado, buscando subsidiar e auxiliar o trabalho dos professores de outras disciplinas em sala de aula. Esta é uma pesquisa qualitativa e tem como método a análise de conteúdo, e foi levantado informações sobre os alunos, junto aos professores da série com a participação no conselho de classe final no ano de 2008 e também no conselho de classe no final do primeiro bimestre de 2009, bem como na análise dos relatórios das aulas e dos questionários que foram aplicados antes e depois das aulas. Através destes questionários foi possível analisar o nível de conhecimento sobre o jogo antes da participação no projeto e o quanto eles puderam avançar neste conhecimento. Entendemos que mesmo com as dificuldades presentes na relação com alunos tidos como indisciplinados, a prática se mostrou positiva pois, dos catorze alunos participantes, pudemos verificar que ao menos dez deles tiveram ganho tanto no âmbito da aprendizagem do jogo como também na questão da disciplina em sala de aula, com melhoras significativas, na opinião dos professores e, portanto perfeitamente recomendável no atendimento a crianças com este tipo de comportamento.

Palavras-chave: Disciplina. Alunos. Aprendizagem. Xadrez.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho se inclui no âmbito daqueles que se propõe estudar as causas da indisciplina que esta presente na escola e que tem como uma de suas conseqüências a baixa qualidade da aprendizagem, problema este que como observado, quando ocorre nas séries iniciais pode trazer conseqüências para toda a vida escolar do aluno. O nosso estudo teve início no ano de 2008 quando do ingresso no programa de capacitação do Governo do Estado do Paraná através da Secretaria de Estado da Educação – SEED intitulado de Programa de Desenvolvimento da Educação – PDE onde concebemos como primeira atividade a montagem do projeto de implementação pedagógica com o tema “ O xadrez como elemento para interdisciplinaridade – Disciplina”. Este projeto foi desenvolvido junto a alunos da 5ª série do ensino fundamental do Colégio Estadual Silvio Magalhães Barros que indicavam apresentar comportamento indisciplinado, o que levava a um baixo rendimento na aprendizagem dos conteúdos em relação aos demais alunos. Através de levantamento prévio de consulta aos professores da série, aos relatórios do conselho de classe e questionário aplicado aos alunos no início do projeto para aferição do nível de conhecimento dos alunos em relação ao jogo, e também no final do projeto para verificar o quanto melhorou este nível de aprendizagem, A principio o objetivo do projeto era responder a seguinte questão: seria

possível ensinar o jogo de xadrez a crianças que no dia a dia escolar não conseguiam manter a concentração na sala de aula para o aprendizado dos conteúdos das demais disciplinas? Dado o xadrez ser reconhecidamente como um jogo onde a concentração e o raciocínio são fundamentais para o aprendizado. Uma das causas observadas foi a que para algumas crianças era mais fácil se colocar em uma posição alheia ao conteúdo do que perseverar para resolver o problema ora apresentado, demonstrando claramente uma dificuldade em lidar com o erro por, muitas vezes achar que não tinha capacidade para tanto.

O aprendizado e a prática do xadrez podem colaborar para o desenvolvimento de habilidade como atenção, concentração, antecipação, memória, vontade de vencer, paciência, autocontrole, além de colaborar em situações que exijam raciocínio, criatividade e inteligência. A prática do xadrez no ambiente educacional pode melhorar a auto-estima dos alunos uma vez que não exige dos mesmos requisitos anteriores como características físicas ou sociais e é de fácil acesso a alunos de qualquer faixa etária. Tratando do foco principal deste projeto podemos dizer que o controle da disciplina pode exercer um papel decisivo no desenvolvimento educacional da criança. A sua participação em atividades onde possa colaborar na organização das atividades e das regras irá colocá-la num papel não mais de simples aluno, mas de parte integrante da tarefa. Ao participar no estabelecimento das regras a criança se compromete pessoalmente com o respeito às mesmas, assim o respeito às regras deve ser estabelecido e cumprido pelo grupo, ou seja, sancionado pela coletividade, não pela tradição e sim pelo acordo mútuo e pela reciprocidade.

2 METODOLOGIA

Realizamos uma pesquisa qualitativa (TRIVINÕS, 1987), e o método aplicado foi a análise de conteúdo, que se caracteriza por ser:

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações, visando, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, obter indicadores quantitativos ou não, que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) das mensagens (BARDIN apud TRIVINÕS, 1987, P.160).

2.1 – Levantamento de dados

- Esta etapa se realizou em duas fases sendo a primeira nos meses de novembro e dezembro de 2008 com a nossa participação no conselho de classe final, onde se coletou algumas informações sobre os alunos que teriam reprovado na quinta série do ensino fundamental e principalmente aqueles que, na opinião dos professores, tiveram a disciplina

como fator relevante para o baixo desempenho e que culminou com o resultado de reprova. Foi levantado também as ações implementadas pela escola durante o ano letivo para tentar resolver os problemas desses alunos como, conversas com o aluno em particular para ouvi-lo em suas necessidades e também incentiva-lo a ter um comportamento melhor e os benefícios que ele pode ter com isto. Outra medida adotada pela escola é a convocação dos pais ou, na maioria das vezes, responsáveis para envolvê-los na busca pela solução do problema. A segunda fase foi realizada no final do primeiro bimestre com a participação no conselho de classe para colher dados sobre os mesmos alunos que haviam reprovado no ano anterior e também para coletar dados sobre outros alunos advindos da quarta série e que apresentavam, no primeiro bimestre, indícios de problemas relativos à indisciplina que estivessem comprometendo seu desempenho escolar. Foi levantado um total de 14 alunos sendo que 09 deles já eram alunos da escola e tinham reprovado na 5ª série no ano de 2008 e cinco alunos eram oriundos da 4ª série de escolas municipais. No Início do ano letivo de 2009, foi levantado junto às turmas de 5ª séries, o nível de conhecimento e interesse pelo jogo de xadrez através da aplicação de um questionário com questões básicas relativas ao jogo e sobre o interesse do aluno em participar do projeto. Notou-se que dos 14 alunos, apenas 03 deles já haviam tido algum contato com o jogo mas, declararam não lembrar como se jogava, e com essas informações, foi possível planejar as unidades de forma a atingir melhor os objetivos. O projeto se desenvolveu durante o segundo bimestre letivo em duas sessões semanais de mais ou menos uma hora, onde os alunos selecionados deixavam as tarefas habituais para a prática do jogo. No início, houve certa resistência por parte 03 alunos que encaravam o projeto como castigo, e foi através de conversas em grupo e individualmente que esses alunos passaram a aceitar “experimentalmente” o jogo.

3 - MATERIAL DIDÁTICO/PEDAGÓGICO E TVMULTIMÍDIA

3.1 - História do Xadrez – O tabuleiro

Este tópico foi trabalhado com os alunos em sala, utilizando os recursos da tv-multimídia onde foi formulado um conjunto de slides em que se conta uma versão da história do xadrez através da lenda de sissa. Esta versão foi escolhida em virtude de sua característica de aventura, o que despertou nos alunos uma grande atenção e curiosidade em saber da história. A apresentação dos slides foi muito interessante pois, observamos que os alunos, mesmo aqueles com histórico de falta de atenção, participaram ativamente com perguntas sobre os personagens, enredo e também aspectos geográficos da região onde supostamente se

deu os acontecimentos, tanto que em determinado momento foi preciso o auxílio das professoras de geografia e história para esclarecimentos a respeito dos costumes do povo e aspectos geográficos da região. Sobre o tabuleiro, foi trabalhado de forma que os alunos pudessem associar a algo já conhecido por eles, e nesse sentido foi apresentado o mesmo e rapidamente os alunos o associaram ao tabuleiro do jogo de damas, conhecido por eles, e a partir deste ponto fomos traçando um quadro com as semelhanças e diferenças entre os dois jogos, o que facilitou sobremaneira a fixação por parte dos alunos do entendimento do sistema de notação algébrico.

3.2 - Rei – Dama - Peão – Xeque – Torre - Bispo - Cavalo

O primeiro desafio foi levar os alunos a dissociarem o jogo de xadrez do jogo de damas, este mais conhecido e praticado por eles, para que pudessem compreender que a semelhança não ia além do tabuleiro. No início eles tentavam jogar damas com as peças de xadrez, sem levar em consideração a diferença entre as várias peças e aproveitando este “gancho”, paramos durante uma aula para responder a seguinte pergunta; “qual seria a razão de no xadrez algumas peças serem diferentes das outras?”. Essa questão mexeu um pouco com a curiosidade dos alunos como na observação de (J. 13 anos): “É verdade, se fosse pra jogar dama as peças eram iguais. Qual a diferença professor?”. A partir desta indagação, começamos a falar sobre as diferenças entre as peças, seus movimentos. Após algum tempo, (R. 12 anos) comentou, “nossa, mas é muito difícil e tem que ficar muito parado.”. Foi o momento de entrarmos em uma questão fundamental para nós que é o fato de que todas as crianças inscritas no programa, tinham histórico de serem muito agitadas segundo o relatório do Conselho Final de 2008 do Colégio estadual Silvío Magalhães Barros.

3.3 - Valor Comparativo das Peças - Xeque-mate

A dificuldade encontrada neste tópico foi em os alunos entenderem que uma peça mesmo tendo movimentos limitados tanto para atacar como para defender poderia ser a peça principal do jogo. Tomamos como ponto de partida a figura do Rei em outras histórias para ilustrar que, mesmo sendo uma pessoa poderosa ela sempre vai precisar de outras pessoas para sobreviver e ter defendido o seu reinado e então estabelecemos um paralelo com o xadrez para que pudessem compreender que todas as peças, apesar de terem valores diferentes, tem sua importância dentro do jogo e podem ser decisivas na obtenção do sucesso na partida. Os alunos inscritos no projeto em sua totalidade fazem parte de comunidades carentes e fazem da rua o seu local de brincadeiras que por muitas vezes se transformam em verdadeiras batalhas.

Após a primeira explicação sobre esta relação de dependência do rei para com as outras peças, o aluno (P. 10 anos) tentou ilustrar o seu entendimento com o seguinte comentário: “é verdade, quando a gente arruma uma briga é que a gente sabe quem é que ta do nosso lado”. Este comentário mostra um pouco da realidade desses meninos e meninas que tem na violência um componente diário de suas vidas.

Desta forma começaram a jogar com um pouco mais de atenção em relação a peças que a princípio não se importavam muito em perder, como é o caso dos peões.

3.4 – Casos de Empate – Promoção

O sistema de promoção de peça foi de fácil assimilação para os alunos que por algumas vezes tentavam colocar este como o primeiro objetivo do jogo, (J. 13 anos) “se eu conseguir mais uma ou duas damas, vou ficar invencível”. Tentamos mostrar que à primeira vista esta poderia ser uma estratégia interessante mas, fizemos a seguinte pergunta no grupo para discussão: “Será que na vontade de ganhar mais poder você não estaria correndo riscos em perder a partida?”. Esta reflexão nos remeteu a discutir com os alunos a relação de poder que aparentemente nos trás mais segurança e auto confiança mas, que num segundo momento pode nos fazer confusão. Neste ponto da discussão colocamos os casos em que se pode ocorrer o empate em um jogo de xadrez que muitas vezes ocorre por excesso de poder de um lado que não sabe lidar com ele.

3.5 - Competições - Exibições – Clube de xadrez escolar

Dentro do tempo disponível para a aplicação do projeto, não foi possível explorar as competições e exibições na escola, mas observamos que os alunos, devido ao comportamento, não estavam preparados ainda para as atividades que envolvessem competição pois, requeriam um tempo maior para que pudessem compreender que competir, não precisa necessariamente ter a “derrota” como foco principal e sim transformar a atividade em algo prazeroso sem que isto torne o outro um derrotado. Em suma levará algum tempo, e isto pode ser tema para estudos futuros, para que o aluno possa tirar de uma atividade competitiva lições para sua vida em comunidade e consiga ver que se pode ganhar junto.

4 – DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

- Ao final da aplicação do Projeto, pudemos observar que dos 14 alunos que iniciaram no projeto, 06 deles haviam aprendido os principais movimentos do jogo de forma satisfatória inclusive com a utilização de movimentos mais avançados como, roque, em passant, e 05

alunos aprenderam os movimentos básicos, habilitando-os a jogar e 03 alunos ainda tinham dificuldade em trabalhar com as diferentes peças e seus movimentos, indicando a necessidade de um maior tempo para o seu desenvolvimento. O principal foi que, ao final do projeto, os alunos já tinham uma menor necessidade da intervenção do professor para desenvolver uma partida. Observou-se também uma relativa melhora no quesito concentração, uma vez que a maioria dos alunos chegavam a ficar até 30 minutos para terminar uma partida evidenciando um maior interesse pelo jogo, a partir do conhecimento. Uma ressalva se faz para aqueles alunos que no início apresentavam os maiores problemas de indisciplina, eles melhoraram, mas em todas as aulas era preciso uma dose a mais de preocupação por parte do professor. Com relação à disciplina, alvo do projeto, o que foi observado é que em quase totalidade dos casos ela vem acompanhada de algum outro problema pessoal, seja com pais ou com irmãos. Há casos em que a criança/adolescente não convive com os pais, mesmo estes serem vivos, outros vivem ou com o pai ou com a mãe e mesmo assim, o tempo que passam junto é mínimo pelo fato de trabalharem fora, outros ainda moram com avós e observa-se que os avós querem ser avós e não pais, portanto a autoridade é comprometida.

5 - CONCLUSÃO

A idéia, ao escolher este tema foi a tentativa de descobrir se atividades que à primeira vista, aos olhos de uma criança, sejam pouco atrativas devido à sua peculiaridade de “parada” pudessem ser desenvolvidas junto às crianças que tenham histórico de serem agitadas, não pararem no lugar e terem dificuldade de aprendizagem. Apesar da dificuldade que tem essas crianças de manter a concentração em atividades que exijam um trabalho mental, como no xadrez, através de conversas e dinâmicas diferenciadas foi possível atingir o objetivo de fazer com que os alunos pudessem aprender a jogar o xadrez e principalmente utilizar o jogo para desenvolver habilidades de raciocínio e concentração que pudessem auxiliá-los no desenvolvimento das disciplinas escolares, principalmente aquelas que exijam mais a utilização destas habilidades. Verificou-se que passado o tempo destinado ao projeto, os alunos concluíram a fase de aprendizagem inicial do xadrez e encontravam-se em condições de jogar, com certa naturalidade e a decidir sobre suas jogadas sem a intervenção do professor. Foi muito positivo o fato de os alunos terem recebido bem este novo aprendizado e principalmente ver que havia tido um transporte das melhorias nas qualidades de raciocínio e concentração para as aulas das outras disciplinas, sendo portanto oportuno sugerir que o xadrez possa ser trabalhado em sala de aula como forma de desenvolver e aprimorar essas qualidades. A facilidade que observamos com que os alunos aprendiam os movimentos do jogo de forma progressiva e em um ritmo razoável, pelo tempo em que foi aplicado o projeto foi devido ao número de alunos que eram atendidos em cada sessão que era de 14. Acreditamos que com até 20 alunos por turma é possível para o professor fazer um atendimento individualizado, dispensando maior atenção às peculiaridades de cada um e assim conseguir resultados expressivos. Seria oportuno sugerir que, a partir destes resultados, as autoridades possam reavaliar a questão do número excessivo de alunos em sala de aula para facilitar o trabalho do professor. Por fim, a aprendizagem do jogo de xadrez através deste projeto, proporcionou de forma muito positiva a possibilidade de que os alunos pudessem rever suas relações com os amigos de sala, com os professores e outras pessoas que envolvem a comunidade escolar.

Como afirma VYGOTSKY(1933) “embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária”. Conforme propõe este psicólogo, através da aprendizagem do xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, podendo contribuir com a auto-estima.

6 - REFERÊNCIAS

BARRETO, João Alberto. **Psicologia do esporte para atleta de alto rendimento**. Rio de Janeiro: Shape, 2003.

RESENDE, Consolação. *Os benefícios do xadrez para crianças*. Disponível em: http://www.fexpar.esp.br/eventos_exterior/eventos2004/pancolombia/beneficiosxadrezi.htm. Acesso em: 30 ago. 2006.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

PARANÁ. SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. **Diretrizes Curriculares de Educação Física**. Curitiba, 2007.

VIGOTSKY, L. - A formação social da mente. SP, Martins Fontes, 1987

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral da Criança**. São Paulo, Summus, 1994.

ARAÚJO, U. F. Moralidade e indisciplina: uma leitura possível a partir do referencial piagetiano. In: AQUINO, J.G. (org). *Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas* 11 ed. São Paulo: Summus, 1996.