

JOGO DE XADREZ COMO INSTRUMENTO DE ENSINO: ATIVIDADE EM ESCOLA PÚBLICA DE SÃO GABRIEL-RS

Roberto de Rossi Ferreira¹

Ronei Pinto da Silva²

Diego Guimarães Nunes³

Cristhian Augusto Bugs⁴

Resumo:

A educação no Brasil tem avançado nos últimos anos, porém, é nas séries iniciais onde começam as dificuldades dos alunos, principalmente nas matérias de matemática e português. Perante essa situação, a educação formal deve de alguma forma estabelecer pontes entre o conhecimento científico e o nosso cotidiano visando facilitar a aprendizagem, contextualizar este conhecimento significa exatamente mostrar a sua utilidade e a sua aplicabilidade concreta que vai muito além de justificativas abstratas e distantes. A utilização do jogo de xadrez como ferramenta de ensino na sala de aula pode auxiliar a mitigar essas dificuldades (MOURA; 2011). O objetivo do projeto foi a utilização do jogo de xadrez como instrumento pedagógico entre a população escolar, favorecendo assim uma melhoria na harmonia intelectual, educacional para as novas gerações. O projeto foi realizado em uma escola estadual de ensino fundamental, situada na cidade de São Gabriel/RS. Os encontros seguiram a seguinte sequência: origem e história do xadrez, tabuleiro de xadrez, nome das peças, movimento das peças e regras do jogo. Para avaliação do projeto, 18 alunos de cada turma e uma professora responderam a um questionário contendo 12 questões, sendo destas nove objetivas e três discursivas, relacionadas às atividades desenvolvidas. Para cada uma das nove questões objetivas foi realizado o cálculo da média simples. Quando perguntados sobre a opinião deles sobre as atividades do projeto, 47,2% dos alunos responderam que as atividades foram "momentos de diversão onde eles adquiriram conhecimento e melhoria no seu desenvolvimento em sala de aula". Em relação às três perguntas dissertativas. Quando perguntados sobre a principal dificuldade na participação do projeto, as respostas que mais apareceram discursavam sobre "os movimentos das peças" em 38,8% das respostas, seguido de "recortar, colar e montar as peças e/ou o tabuleiro" com 33,3%. Ao questionário que a professora respondeu, em suma, ela considera que a prática do jogo de xadrez desenvolveu nos alunos maior atenção e noções matemáticas importantes para a construção de conceitos. E também destacou a importância da continuidade de projetos como esse, pois possibilitam a troca de novos conhecimentos. De acordo com os resultados a prática do jogo de xadrez proporcionou às crianças que participaram do projeto uma maior integração entre a turma, respeito e companheirismo: antes de iniciar cada partida, as regras eram bem esclarecidas e definidas e, como um

bom enxadrista, ao final de uma partida o jogador perdedor deveria como regra cumprimentar o adversário vencedor, em sinal de respeito à sabedoria do outro que naquele momento o superou. O uso do xadrez na educação deve ser implementado de forma cuidadosa, já que passa por várias áreas do conhecimento e deve ser encarado como "jogo ciência", no sentido de capacitar a criança e o jovem desde o início da sua formação motora e cognitiva, ampliando seu potencial intelectual e atitudinal.

Palavras-chave: aprendizagem, tabuleiro, concentração

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

JOGO DE XADREZ COMO INSTRUMENTO DE ENSINO: ATIVIDADE EM ESCOLA PÚBLICA DE SÃO GABRIEL-RS

¹ Aluno de graduação. robertorossiferreira@gmail.com. Autor principal

² Técnico Administrativo em Educação. ronei.libras.sm@gmail.com. Co-autor

³ Técnico Administrativo em Educação. diegonunesmat@gmail.com. Co-autor

⁴ Docente. crsthianbugs@unipampa.edu.br. Orientador



JOGO DE XADREZ COMO INSTRUMENTO DE ENSINO: ATIVIDADE EM ESCOLA PÚBLICA DE SÃO GABRIEL-RS

1. INTRODUÇÃO

A educação no Brasil tem avançado nos últimos anos, porém, é nas séries iniciais onde começam as dificuldades dos alunos, principalmente nas matérias de matemática e português. De acordo com dados da PISA (2016), o desempenho dos alunos no Brasil em relação com outros países da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - OCDE está abaixo da média em ciências (401 pontos, comparados à média de 493 pontos), em leitura (407 pontos, comparados à média de 493 pontos) e em matemática (377 pontos, comparados à média de 490 pontos). Estes resultados, dentre outros fatores, estão atrelados à dificuldade na hora da concentração para solução de um problema, a interpretação errônea de uma frase ou até mesmo pela falta de estímulo para estudar. JUNIOR (2016) afirma que “as maiores dificuldades para se trabalhar matemática em sala de aula são a falta de interesse dos alunos pela disciplina e a dificuldade em resolver situações-problema.”.

Perante essa situação, a educação formal deve de alguma forma estabelecer pontes entre o conhecimento científico e o nosso cotidiano visando facilitar a aprendizagem, contextualizar este conhecimento significa exatamente mostrar a sua utilidade e a sua aplicabilidade concreta que vai muito além de justificativas abstratas e distantes. A utilização do jogo de xadrez como ferramenta de ensino na sala de aula pode auxiliar a mitigar essas dificuldades (MOURA; 2011).

SILVA (2008) diz que “o jogo de xadrez nas escolas não deve ser ensinado como fim em si mesmo. Não é apenas um jogo a ser ensinado como passatempo ou um desporto para a disputa de prêmios em torneios escolares, mas sim um meio didático-pedagógico com múltiplas utilidades, um elemento motivador da aprendizagem interdisciplinar”.

Este projeto buscou, através da utilização do jogo de xadrez, incentivar e mostrar aos alunos que a partir de atividades individuais ou coletivas envolvendo a comunidade escolar podem-se desenvolver habilidades importantes para o desenvolvimento cognitivo de alunos da rede básica de ensino tais como o poder de concentração, reconhecimento de outros pontos de vista, autonomia para facilitar a leitura correta e interpretação de textos e problemas matemáticos. O objetivo do projeto foi a utilização do jogo de xadrez como instrumento pedagógico entre a população escolar, favorecendo assim uma melhoria na harmonia intelectual, educacional para as novas gerações.

2. METODOLOGIA

O projeto foi realizado em uma escola estadual de ensino fundamental, situada na cidade de São Gabriel/RS. Como parte do projeto foi realizada uma reunião prévia com a direção e uma das professoras da escola para a apresentação da ideia.

As atividades ocorreram em dois semestres, 2016/2 e 2017/1 com as turmas do 3º e 2º ano do ensino fundamental (SANTOS; 2006), respectivamente. Os encontros ocorreram uma vez por semana durante as aulas de matemática, com duração de duas horas cada. Ambas as turmas tinham cerca de 20 alunos cada. A

professora esteve presente acompanhando, auxiliando e participando durante as atividades.

Iniciou-se com uma breve introdução sobre esportes com perguntas de quais eles conheciam, praticavam e mais gostavam. Após isso o Jogo do Xadrez entrou em pauta, para tanto foram utilizadas apresentações em PowerPoint para facilitar o entendimento dos alunos com figuras e exemplos.

Os encontros seguiram a seguinte sequência: origem e história do xadrez, tabuleiro de xadrez, nome das peças, movimento das peças e regras do jogo.

No contexto didático, exploramos as regras gerais do xadrez, ensinando-as gradualmente e exemplificando os movimentos de cada peça e seus “valores” relativos em cada contexto específico. O primeiro passo foi explicar para os alunos que o tabuleiro de xadrez oficial é composto por 32 peças, sendo que um jogador possui 16 peças na cor branca e, o outro, 16 peças na cor preta; o tabuleiro possui 64 casas, sendo 32 de cor branca e 32 de cor preta; cada peça tem posicionamentos e movimentos diferenciados. De forma a definir inequivocamente cada jogada, usa-se uma nomenclatura para nomear cada uma das 64 casas do tabuleiro: as 8 colunas verticais, a partir da esquerda do jogador que está com as peças brancas, são nomeadas com as letras de “a” até “h”; as 8 linhas ou fileiras horizontais, a partir das peças brancas, são nomeadas com os números de “1” até “8”. Assim sendo o tabuleiro torna-se uma tabela ou matriz 8 por 8. Porém, devido às dificuldades existentes no uso desta convenção e a pouca idade das crianças, não trabalhamos de forma intensa com esta nomenclatura. Iniciamos nosso trabalho orientando os alunos quanto ao posicionamento das peças: os oito peões devem ficar à frente das demais peças, as torres devem posicionar-se nos vértices do tabuleiro, os cavalos ficam ao lado das torres, e os bispos ficam ao lado dos cavalos; a rainha branca deve ficar na casa de cor branca ao lado de um dos bispos, e a rainha preta deve ficar na casa de cor preta também ao lado de um bispo de sua equipe; a última casa, ao lado da rainha, pertence ao rei.

Após isso, cada aluno foi incentivado a confeccionar, durante as aulas, o seu próprio jogo de xadrez com um tabuleiro e todas as 32 peças. Depois dos jogos prontos, conforme Figura 1 os alunos puderam praticar em sala de aula com os colegas para fixação dos movimentos.

Para avaliação do projeto, 18 alunos de cada turma e uma professora responderam a um questionário contendo 12 questões, sendo destas nove objetivas e três discursivas, relacionadas às atividades desenvolvidas.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Para cada uma das nove questões objetivas foi realizado o cálculo da média simples. Quando perguntados se a prática do jogo de xadrez melhorou o seu desempenho em sala de aula, 94,4% responderam “sim”. Quando perguntados quais as melhorias eles perceberam em si mesmos após o início do projeto, as respostas foram “concentração” (66,6%), “leitura” (25%) e “respeito com os colegas e comportamento em sala de aula” (36,1%).

Em relação aos que pretendem continuar praticando o jogo de xadrez, as respostas foram “sim” (88,8%) em casa com os pais ou na escola com os colegas. Quando perguntados sobre o desejo de participarem de mais projetos neste sentido, 97,2% responderam que gostariam de participar novamente. Verificando-se assim que a inserção do conteúdo do jogo de xadrez na escola foi aprovada pelos alunos dessa amostra com grande margem de aceitação. O acolhimento desse conteúdo (inserção do jogo de xadrez) no cotidiano escolar encontra amparo em autores como

SILVA et al. (2003) e SANTIAGO (2012), por exemplo, que argumentam: “[...] A motivação para exercer a atividade lúdica é sempre maior que a de estudar”.

Quando perguntados sobre a opinião deles sobre as atividades do projeto, 47,2% dos alunos responderam que as atividades foram “momentos de diversão onde eles adquiriram conhecimento e melhoria no seu desenvolvimento em sala de aula”. Outra justificativa para este comportamento receptivo ao jogo de xadrez pelos alunos reside no fato deste conteúdo ser, acima de tudo, um jogo. Isto, certamente, aproxima esta atividade do contexto do lazer e das atividades lúdicas, mesmo que seja oferecida dentro da escola.

Em uma questão foram elencadas características para que eles assinalassem, podendo ser mais de uma, sobre as atividades desenvolvidas; as respostas mais significativas foram “interessantes” (66,6%), “divertidas” (66,6%) e “difíceis” (22,2%). Sobre o lugar onde aprenderam a jogar xadrez, 83,3% responderam “na escola”, seguido de 8,3% “em casa”. Isso demonstra que a grande maioria não tivera oportunidade de aprender anteriormente fora da escola. Já quando perguntados se praticavam o jogo de xadrez fora da escola após o início do projeto, 41,6% respondeu “sim” destacando jogar em casa com a família ou no computador.



Figura 1. Alunos da escola confeccionando os tabuleiros, peças e praticando o jogo de xadrez.

Em relação às três perguntas dissertativas. Quando perguntados sobre a principal dificuldade na participação do projeto, as respostas que mais apareceram discursavam sobre “os movimentos das peças” em 38,8% das respostas, seguido de “recortar, colar e montar as peças e/ou o tabuleiro” com 33,3%. Sobre os aspectos

positivos do projeto, entre as respostas que mais apareceram estavam “aprender a jogar, jogar xadrez, jogar com os colegas e poder jogar com outras pessoas” em 47,2% das respostas, seguidos de “desenhar, montar e pintar as peças e o tabuleiro” em 13,8% das respostas. Em relação a aspectos negativos do projeto, ou que poderiam ser melhorados, as respostas foram bem variadas sendo “fazer o tabuleiro e as peças e pouca quantidade de aula” as mais relevantes. A ínfima quantidade e estado de conservação dos tabuleiros completos existentes na escola também foi lembrada nesta questão.

Ao questionário que a professora respondeu, em suma, ela considera que a prática do jogo de xadrez desenvolveu nos alunos maior atenção e noções matemáticas importantes para a construção de conceitos. E também destacou a importância da continuidade de projetos como esse, pois possibilitam a troca de novos conhecimentos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os resultados o a prática do jogo de xadrez proporcionou às crianças que participaram do projeto uma maior integração entre a turma, respeito e companheirismo: antes de iniciar cada partida, as regras eram bem esclarecidas e definidas e, como um bom enxadrista, ao final de uma partida o jogador perdedor deveria como regra cumprimentar o adversário vencedor, em sinal de respeito à sabedoria do outro que naquele momento o superou. Ainda, conforme a professora, a atividade prática desempenhada durante o projeto possibilitou um aumento da concentração em sala de aula por parte dos alunos.

O uso do xadrez na educação deve ser implementado de forma cuidadosa, já que passa por várias áreas do conhecimento e deve ser encarado como “jogo ciência”, no sentido de capacitar a criança e o jovem desde o início da sua formação motora e cognitiva, ampliando seu potencial intelectual e atitudinal.

5. REFERÊNCIAS

Brasil. Ministério da Educação. Brasil no PISA 2015: Análises e reflexões sobre o desempenho dos estudantes brasileiros [internet]. Brasília, DF: Ministério da Educação; 2016 [acesso em 19 set 2017]. Disponível em: http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa2015_completo_final_baixa.pdf.

JUNIOR, A.S. O jogo de xadrez como um recurso para ensinar e aprender matemática: relato de experiência em turmas do 6º ano do fundamental. 109f. 2016. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional), Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

MOURA, M.O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011, p. 81-97.

SANTIAGO, F.P. Tecnologias aplicadas ao uso e desenvolvimento do jogo de xadrez. 135f. 2012. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias), Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Rio Claro, 2012.

SANTOS, D.F. Xadrez na educação escolar – uma perspectiva psicopedagógica. 62f. 2006. Monografia (Monografia do curso de Especialização em Psicopedagogia) COGEAE, PUC-SP, São Paulo, 2006.

SILVA, C. A. B. et al. Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem. Revista Brasileira em Promoção da Saúde, v. 16, n. 2, p. 39-48, 2003.

SILVA, R.R.V. O Jogo de Xadrez como Recurso Didático-Pedagógico nas Aulas de Educação Física. Revista Motrivivência, v. 20, n. 31, p. 19-35, 2008.