



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8º ENEPE UFGD • 5º EPEX UEMS

SUBPROJETO PIBID-EDUCAÇÃO FÍSICA: “XADREZ” NA ESCOLA ESTADUAL TANCREDO NEVES

Lucas Duarte Passos¹; Wilson Claudino Bezerra²; Carlos Eduardo Zanetti de Albuquerque³; Raquel Canazza de Macedo⁴; Marina Vinha⁵

UFGD/FAED – Caixa Postal 533, 79.804-970 – Dourados – MS, ¹ Bolsista de Iniciação à Docência da UFGD E-mail: lucas7ldp@gmail.com. ² Bolsista de Iniciação à Docência da UFGD E-mail: wilsonbezerra_jr@hotmail.com. ³ Professor Titular de Educação Física da Escola Estadual Presidente Tancredo Neves. ⁴ Professora de matemática da Escola Estadual Presidente Tancredo Neves. ⁵ Orientadora, FAED-Curso de Educação Física.

RESUMO

O objetivo do estudo é o de analisar e discutir os benefícios do jogo de xadrez trabalhado dentro da escola, nas aulas de Educação Física Escolar. A metodologia para a escrita do texto pautou-se por um levantamento bibliográfico dialogando com a prática realizada durante as atividades do PIBID/Educação Física, na Escola Estadual Presidente Tancredo Neves. Esse jogo é considerado por estudiosos como de suma importância no processo de aprendizagem, a ser trabalhado nas aulas de Educação Física escolar, assim como é valorizado pela possibilidade de auxiliar no desenvolvimento de outras disciplinas, com metodologia interdisciplinar. Cada vez mais presente no contexto escolar, o jogo de xadrez está associado à organização do raciocínio lógico, objetivando estimular a imaginação e a criatividade. Nas considerações finais dialogamos com a perspectiva do xadrez na escola e as vivências na sua realização

Palavras Chave: Jogo de Xadrez. Educação Física Escolar. Projeto PIBID.

INTRODUÇÃO

O subprojeto PIBID-Educação Física foi elaborado pelos coordenadores de área para ser realizado no período de 2012 a 2014, na Escola Estadual Presidente Tancredo Neves, sob a supervisão do professor de Educação Física Carlos Eduardo Zanetti de Albuquerque.

A motivação para a realização deste projeto foi fortalecida com a chegada do PIBID, pois a referida Escola já havia iniciado o “Projeto Xadrez: ética e disciplina” em desenvolvimento pelos professores de Matemática e Educação Física. O objetivo do projeto

PIBID foi o de “estimular nos alunos o conhecimento, bem como a prática da modalidade desenvolvendo o raciocínio lógico e estratégia, de forma interdisciplinar com a Matemática”. Simultaneamente, o objetivo do projeto em andamento foi o de “desenvolver as habilidades de concentração, autodisciplina, estimular o raciocínio lógico, promover o desenvolvimento socioeducativo, desenvolver valores como ético e disciplina, além de promover a aprendizagem de forma lúdica e significativa”. Em comum, ambos os objetivos buscam estimular o raciocínio lógico, a ação estratégia, o respeito mútuo, trabalhando de forma interdisciplinar com a matemática.

No contexto educacional escolar, o jogo deve ser proposto de forma lúdica, com o intuito de ensinar, educar, desenvolver o crescimento cognitivo do aluno, o afetivo-social por contribuir na interação com os colegas, e de forma pouco intensa a questão motriz, tendo em vista que o jogo é realizado sentado. Outra forma consiste em oferecer um treinamento sistematizado aos alunos mais interessados e estimulá-los a participarem de desafios organizados em forma de eventos esportivos.

Dentre todos os jogos, o xadrez tem certo prestígio por ser uma modalidade esportiva voltada para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da concentração e da atenção, explica Rezende (2005). Segundo Partos citado por Ferracine (1988, p.37), esse jogo é essencial no processo de aprendizagem desenvolvendo várias habilidades nos jogadores, por exemplo:

O xadrez desenvolve pensamento lógico, poder de atenção e concentração, imaginação, criatividade, julgamento, planejamento, antecipação, vontade de vencer, paciência, autocontrole, o espírito de decisão, coragem, a inteligência, memória, a lógica-matemática, raciocínio analítico e sintético, planejamento estratégico, tomada rápida e corajosa de decisão e o interesse pelas línguas estrangeiras (PARTOS *apud* FERRACINI, 1998, p. 37).

Assim, o jogo de xadrez pode ser considerado como uma atividade lúdica, intelectual, sendo que diversos estudos têm sido realizados mostrando que este esporte é também uma poderosa ferramenta educativa, reforçando habilidades como capacidade de cálculo, concentração, responsabilidade e tomada de decisões (BAPTISTONE, 2000).

O objetivo do estudo é o de analisar e discutir os benefícios do jogo de xadrez ser trabalhado dentro da escola, nas aulas de Educação Física Escolar. O subprojeto foi aplicado no primeiro ano do Ensino Médio, na Escola Estadual Presidente Tancredo Neves, sob a orientação do professor supervisor do PIBID - Educação Física e da professora de Matemática, com apoio dos gestores educacionais e dos alunos pibidianos.

Os procedimentos metodológicos foram: (1) seleção das salas de aula do ensino médio, 1º ano A e B; (2) desse conjunto de aproximadamente 60 alunos foram selecionados aqueles se interessaram pelo tema; (3) todos os 60 alunos assistiram a projeção do filme “Sherlock Holmes 2 – o Jogo de Sombras” (RITCHIE, 2011); (4) 15 alunos selecionados participaram dos treinamentos com a duração de 3 semanas, durante 3 vezes por semana; (5) o grupo participou do evento “II Olimpíadas de Xadrez”, realizada na Escola Municipal Prefeito Álvaro Brandão, sede de um evento aberto a todas as escolas do município de Dourados.

Todos os alunos receberam o quadro “peças do xadrez”; modelo de tabuleiro com peças pretas e brancas e outras orientações sobre o jogo. Cada aluno recebeu também um roteiro com 10 questionamentos sobre o filme, para avaliar o conhecimento adquirido pelos alunos e a percepção de que o xadrez pode contribuir para desenvolver percepções, estratégias de ações, dentre outros.

ARGUMENTAÇÃO TEÓRICA

O desenvolvimento da criança é um processo muito complexo sendo que nas séries iniciais, a fase da estruturação da personalidade, com a necessidade de tomar decisões, esse é um processo muito perturbador, o qual acarreta várias dúvidas e incertezas. Também a cognição é privilegiada no jogo de xadrez, pois a habilidade do pensamento estratégico predominante neste tipo de prática depende pouco da aptidão motora, ou da rapidez de sua execução. A ênfase recai sobre o “saber fazer”, não importando se executado de forma rápida ou suavemente. Como exemplo temos o jogo de xadrez, que o desafio é decidir qual peça mover, para onde movê-la, de forma estratégica a fim de maximizar as chances de vitória. A decisão estrategicamente elaborada desenvolve o raciocínio mental, explica Schimidt (2001).

No referido jogo o aluno utiliza com mais ênfase sua capacidade de concentração, a memória e o raciocínio. A aquisição de habilidades cognitivas o obriga a focalizar a atenção em apenas um único ponto, até achar o melhor caminho para vencer o oponente. Há também, como consequência, a oportunidade de lidar com a vitória e a derrota do jogo, experiência inevitável também na vida de todos nós (BERNWALLNER, 2005). No processo da aprendizagem estão as práticas explícitas do jogar. Conforme Huizinga (1993), “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria.”. Os jogos são atividades livres, as

quais envolvem concentração e raciocínio lógico matemático, estimulando a vida psíquica e a inteligência.

Relatos de experiência mostram que após o referido jogo ser introduzido no currículo de algumas escolas da Inglaterra o aprendizado geral dos alunos subiu de nível, segundo Pitanga (2005). O xadrez como interface curricular e como meio de aprendizagem pelo jogo é um dos métodos estudados nas aulas de Educação Física, para possível auxílio no desenvolvimento interdisciplinar. No caso da Matemática, ele estimula o raciocínio lógico matemático, como por exemplo: estimativa, coordenadas cartesianas, noções espaciais e de lateralidade, geometria, área e perímetro, probabilidade, estatística, problemas de lógica, e vários outros.

Sá (1988) ressalta que a estratégia do ensino é muito próxima da estratégia do jogo de xadrez, onde a dialética e a autocrítica ocupam um lugar primordial, de forma que o vencido pode ser enriquecido pela análise dos seus feitos. Do ponto de vista moral, o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, podendo ser aproveitada pelo professor através da análise de partidas, comentando erros e acertos, ou as imprudências e ousadias. O jogo de xadrez e a Matemática são ciências exatas, ambas ricas em interdisciplinaridade, com possibilidade de que os diversos conceitos enxadrísticos podem ser associados, informa Pena (2010). Desse modo, as intervenções pedagógicas agem como uma maneira de “despertar o interesse dos alunos para buscarem as justificativas para as hipóteses que formulam, investigando e produzindo conhecimento” (GRANDO, 2000, p. 108).

O jogo de xadrez no contexto pedagógico é sustentado teoricamente pela metodologia da “resolução de problemas”, uma vez que concebemos que o “jogo é um problema em movimento”, argumentam Moura (1992); Grando (2000); e Grillo (2012). As intervenções pedagógicas e as situações-problemas fazem parte desse processo, explicam. Esta proposta apoia-se na concepção de “ambiente de jogo”, como um lócus necessário para a produção de conhecimento (GRILLO, 2012).

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO XADREZ

Para incentivar a participação dos alunos no torneio de xadrez, foi projetado o filme “Sherlock Holmes 2 – Jogo de Sombras” que ressalta a astúcia, o raciocínio do famoso detetive Sherlock Holmes, considerado o maior detetive do mundo, na pista de um criminoso internacional. O detetive usa disfarces para localizar o criminoso e consegue descobrir que há um plano para iniciar a primeira guerra mundial, com uso de alta tecnologia de armas de

guerra. Holmes não só desvenda o plano, mas apresenta suas estratégias para desarticular este perigoso evento da humanidade.

Os alunos, sentados confortavelmente na sala de projeção da Escola Tancredo assistiram ao filme, se envolveram e emitiam opiniões ajudando Holmes a desvendar o problema. Após o filme houve um dialogo no qual os alunos destacaram os raciocínios lógicos e as estratégias e juntamente com os professores fizeram as inter-relações com as jogadas do jogo de xadrez, a intenção foi a de mostrar que assim como no filme. Após a projeção do filme foi aplicado aos 60 alunos um questionário com 10 perguntas, e destas selecionamos a pergunta número 10 para tabular, em uma amostra de 10 questionários. Ao ser perguntado “gostou do filme?” e “faça comentários”, as respostas foram tabuladas na forma de palavras chave, conforme o Quadro 1 explicita.

Quadro 1. Palavras chave indicando qualidades do filme.

Palavras chave	Quantidade de respostas
Interessante	4
Estratégia	2
Atenção	2
Concentração	1
Organização	1

Dos 10 questionários respondidos, 4 alunos consideraram o filme “Sherlock Holmes 2 – o Jogo de Sombras” interessante; 2 alunos entenderam ser o filme de muita estratégia; 2 alunos indicaram que o filme exigiu muita atenção para ser acompanhado; 1 aluno destacou a concentração exigida para compreender o filme; e 1 aluno indicou a organização da investigação promovida pela narrativa do filme.

No decorrer da aplicação do subprojeto xadrez a atenção se voltou para a equipe que estava em treinamento, alunos do 1º ano do Ensino Médio, para participarem de um evento externo. A partir do resultado conquistado por alguns alunos do projeto que obtiveram bons índices de acerto, e simultaneamente bom desenvolvimento na escola, foram chamados para representar a Escola Tancredo em uma competição, a nível municipal. Os alunos do Tancredo Neves foram premiados com medalhas de 2º e 3º lugares e o certificado de participação foi distribuído para toda a equipe. O evento “II Olimpíadas de Xadrez” foi realizado na Escola Municipal Prefeito Álvaro Brandão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo de analisar e discutir os benefícios que o jogo de xadrez trabalhado dentro da Escola, nas aulas de Educação Física Escolar, foi realizado o subprojeto envolvendo alunos do 1º ano do Ensino Médio. Certamente, o componente curricular “Educação Física” é mais amplo, consistindo os diferentes jogos como um dos seus conteúdos. O ensino do xadrez como conteúdo da Educação Física na escola merece ser privilegiado no planejamento da disciplina. A Educação Física escolar é muitas vezes confundida por priorizar somente atividades recreativas e esportivas coletivas. Fato que deve ser observado pela Escola Tancredo, ao levar a sério a proposta do projeto Xadrez na Escola.

O jogo de xadrez é um conteúdo didático-pedagógico importante para melhorar a disciplina pessoal, o respeito mútuo, o relacionamento entre as pessoas, dentre outros fatores citados no decorrer do texto. A exposição do filme, os treinos e a participação no evento específico para jogadores de xadrez mostraram que os alunos ficaram satisfeitos com o desenvolvimento de suas potencialidades, de forma que foi um indicativo para nós, equipe pibidiana, para dar continuidade ao projeto, aprimorando-o e ampliando para outras formas de jogar em tabuleiros.

REFERÊNCIAS

BAPTISTONE, S.A. **O jogo na história** – Um estudo sobre o uso do Jogo de Xadrez no processo ensino-aprendizagem, 2000, Dissertação (Mestrado) - Universidade São Marcos, São Paulo.

BERNWALLNER, S. **Aprendendo Xadrez**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna: 2005.

FERRACINI, L.G. **Xadrez no currículo escolar: ensinando xadrez para crianças a partir dos 3 anos de idade**. Paraná: Midiograf, 1998, p.118.

GRANDO, R. C. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino/aprendizagem da matemática**. 1995. 175f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva. 1993.

MOURA, M. O. **A construção do signo numérico em situação de ensino**. 1992. 151f. Tese (Doutorado em Educação: Ensino de Ciências e Matemática) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992.

PENA, A. **Interdisciplinaridade do xadrez com a matemática**. 2010. São Paulo.

PITANGA, Nelson. **O ensino de xadrez nas escolas**.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna. 2005.

SÁ, Antônio. **O Xadrez e a Educação: Experiências nas Escolas Primárias e Secundárias da França**. Rio de Janeiro, 1988.

RITCHIE, Guy. **Sherlock Holmes: A Game of Shadows**. Filme estadunidense e britânico, 129 minutos, 2011.