



O jogo de xadrez na escola e suas contribuições na transferência de aprendizagem

Jorge H. de M. Sasso Sciascio, Sara Quenzer Matthiesen

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro SP, Brasil

Resumo

Nos últimos anos, ficou cada vez mais comum o jogo de xadrez no contexto educacional, seja como complemento do currículo (incluído na grade curricular), seja como modalidade esportiva, oferecido como disciplina extraclasse ou, até mesmo, fazendo parte do currículo escolar como complemento educacional.

As contribuições do jogo de xadrez, oriundas das transferências de aprendizagem, tais como: raciocínio lógico-matemático, visão estratégica e percepção temporal são alguns dos benefícios amplamente alardeados por muitos autores quando sugerem o aprendizado desta modalidade esportiva no ensino regular. Contudo não há consenso entre os estudiosos de que esta transferência de aprendizado realmente seja efetiva, de modo que por meio de um estudo bibliográfico discutiremos o tema à luz da Ciência.

Abstract

In recent years, the game of chess has become more and more common in the educational context, either as a complement to the curriculum (included in the curriculum), or as a sport modality, offered as an extraclass discipline or even as part of the school curriculum as an educational complement. The contributions of the game of chess, derived from the learning transferences, such as logical-mathematical reasoning, strategic vision and temporal perception are some of the benefits widely praised by many authors when they suggest the learning of this sport modality in the regular teaching. However, there is no agreement among scholars that this transfer of learning is actually effective, so through a bibliographical study we will discuss the subject in the light of Science.

Introdução

As contribuições do jogo de xadrez podem ser verificadas em muitos estudos realizados a respeito deste tema, sendo que, suas colaborações no ensino da matemática, na pedagogia, nos aspectos culturais e na sociabilização dos praticantes podem ser observadas em vários contextos.

De forma geral, este jogo tem sido utilizado como complemento curricular. Muitas escolas, em países como EUA, França, Argentina, oferecem xadrez como disciplina opcional e, em alguns casos, como obrigatória. (Gobet & Campitelli, 2006, tradução nossa)

Na educação, observa-se que os jogos de xadrez, bem como, outros jogos de tabuleiro, garantem uma contribuição significativa. Alinhada com este pensamento, (Matthiesen, et al., 2011, p.110) relata “[...] os jogos, em especial os jogos de mesa, podem ser um recurso didático-pedagógico muito eficaz para o trabalho do professor”. A autora conclui dizendo que estes recursos também contribuem para a aprendizagem e para a formação de novos conhecimentos. (Matthiesen, et al., 2011, p.110)

De fato, o jogo de xadrez tem aparecido de forma intermitente em algumas escolas brasileiras e do mundo afora. Os benefícios ligados diretamente à inserção deste conteúdo no cotidiano escolar têm sido muito estudados, porém, carecem de mais pesquisas, visto que este universo está longe de ser desvelado.

Métodos

As características desta pesquisa são de natureza qualitativa, utilizando a técnica de análise documental por compilação, seguindo as orientações de (Marconi & Lakatos, 1988).

Análise e discussão

Atualmente, é comum observar na literatura especializada e entre autores¹ que conservam vínculo com esta modalidade, registros que fomentam, de maneira entusiasta, as transferências de aprendizagens oportunizadas pelo aprendizado e treinamento do xadrez, sobretudo, no ambiente escolar.

Tais ganhos, de forma geral, caracterizam-se pela melhoria e aquisição do raciocínio lógico matemático, concentração, memória, visualização espacial, agilidade de pensamento, segurança em tomadas de decisões, entre outros aspectos.

Segundo (Sá, 2007), na Suíça, o jogo de xadrez também é utilizado no ensino regular para desenvolver várias qualidades, dentre as quais: atenção, concentração, julgamento, planejamento, imaginação, antecipação, raciocínio lógico-matemático, autocontrole, perseverança, espírito de decisão.

Para (Oliveira, 2006), por exemplo, o jogo de xadrez pode enriquecer não somente o nível cultural do indivíduo, mas, sobretudo, outras capacidades como a melhoria na agilidade de pensamento, na segurança em tomadas de decisões, no aprendizado, na vitória e na derrota, entre outros.

Para (Sá, 2006), o jogo de xadrez, pela sua complexidade, pode ser considerado como uma das melhores formas para o desenvolvimento da capacidade intelectual dos jovens. Ele também pode ser extremamente socializador, permitindo sua utilização entre participantes oriundos de todas as classes sociais, de qualquer idade, sexo e, até mesmo, por parte de deficientes visuais.

Em outra perspectiva, (Manzano, 2002) sugere que o jogo de xadrez pode desenvolver mais de vinte qualidades básicas, dentre elas: imaginação, concentração, planificação, previsão, memória, espírito de luta, controle nervoso, capacidade de decisão, criatividade, autocrítica, objetividade, intuição, capacidade de cálculo, visão espacial, sociabilidade, lógica, superação do fracasso e vontade.

Em pesquisa realizada por (Frydman & Lynn, 1992) destinada ao estudo das habilidades mentais de jovens jogadores de xadrez belgas com idade média de 11 anos, descobriu-se que a amostra tinha um QI geral maior do que a média da população, bem como, um maior

¹ Sobre o assunto ver: (Sá,2007); Oliveira e (Castilho,2005); (Mazano e Gonzáles, 2002).

desempenho do QI verbal, concluindo-se que os jogadores mais fortes apresentaram maiores escores de QI no desempenho geral se comparados aos dos jogadores mais fracos.

A aquisição de algumas novas “habilidades” tem sido alvo de muitos estudos. Entre os autores², esta questão é tratada como transferência de aprendizagem, sobre o que veremos algumas colaborações.

Pesquisadores da área consideram que algumas habilidades transferíveis podem formar a base da inteligência (Sternberg, 2000, tradução nossa). Essas habilidades são vistas como sendo de domínio geral, sendo elas inseridas dentro dos domínios verbal ou visuo-espacial e, neste caso, são passíveis de serem aplicadas a uma variedade de outros domínios (Sternberg, 2000, tradução nossa).

Ocorre que tais capacidades básicas ou gerais também são consideradas inatas e, portanto, não passíveis de melhora com a prática (Gobet & Campitelli, 2005, tradução nossa). Apesar de algumas divergências sobre a natureza das transferências, alguns resultados são claros. Em particular, uma pesquisa recente a respeito da *expertise* indicou claramente que, quanto maior o nível de conhecimento de um domínio, mais limitado será a transferência de conhecimentos (Ericsson, 1994, tradução nossa).

Muitos outros autores³ também estudaram a temática da transferência de aprendizagem do jogo de xadrez para outras atividades. Citados por (Gobet & Campitelli, 2005, tradução nossa), tais autores concordam que para se alcançar um elevado nível de habilidade em alguns domínios tais como: xadrez, música ou matemática, requer-se muita prática. Mas, inevitavelmente, o tempo gasto no desenvolvimento de tais habilidades irá prejudicar a aquisição de outras. Ou seja, o alto grau de especificidade deste conhecimento [xadrez] dificulta a transferência desta aprendizagem para outras áreas de conhecimento (Gobet & Campitelli, 2005, tradução nossa).

Adotando uma postura mais moderada, (Sá, 2007, p.2) relata que: “Ao ser incluído em classes de baixo rendimento escolar, ele funciona como um suporte pedagógico para que os alunos alcancem a autoestima essencial para qualquer processo educativo”.

Neste contexto, argumenta que: “Em vista do fator motivacional subjacente ao ato de jogar xadrez, é possível favorecer o interesse e a habilidade necessários para o bom desempenho em outras matérias” (Sá, 2007, p.2). Concluindo seu raciocínio, o autor emite a seguinte opinião: “Aliás, o xadrez tem se mostrado um excelente instrumento para o acompanhamento do desenvolvimento cognitivo” (Sá, 2007, p. 2).

Outros autores (Matthiesen, et al., 2012), consideram que o jogo de xadrez, bem como, outros jogos de tabuleiro, podem favorecer o aprendizado na escola, de maneira indireta, não se caracterizando como transferência de

aprendizagem. Neste contexto, o jogo pode ser vivenciado como uma atividade para se atingir um determinado fim.

Conclusões

Como pôde ser visto, ainda não há consenso entre os estudiosos que comprovem que o jogo de xadrez realmente melhora a inteligência geral de seus praticantes. Ocorre que assim como acontece em outras modalidades esportivas em que o biótipo favorece a *performance*, os indivíduos mais altos procuram atividades esportivas como basquete ou voleibol, por exemplo. Os mais baixos adaptam-se melhor a esportes como a ginástica artística, enquanto que os de fibras musculares rápidas buscam ser velocistas. Conforme sugere (Gobet & Campitelli, 2006, tradução nossa) “[...] estes resultados também podem ser explicados pelos processos de seleção: as pessoas mais inteligentes são mais propensas a escolher, para se destacar, em uma atividade intelectual, como o xadrez”.

Referências

- Ericsson, K.A.; Charness, N. Performance Expert: a sua estrutura e aquisição. *American Psychologist*, v. 49, 725-747, 1994.
- Frydman, M., & Lynn, R. (1992). The general intelligence and spatial abilities of gifted young Belgian chess players. *British journal of Psychology*, 83(2), 233-235.
- Gobet, F., & Campitelli, G. (2006). *Educational benefits of chess instruction: A critical review*. Paper presented at the Chess and education: Selected essays from the Koltanowski conference.
- Manzano, A. L. G., J. M. (2002). *O xadrez dos grandes mestres: 400 conselhos para melhorar seu nível enxadrístico* (A. Aspis, Trans.): Porto Alegre: Artmed.
- Marconi, M. d. A., & Lakatos, E. M. (1988). *Técnicas de pesquisa* (Vol. 1): São Paulo: Atlas.
- Matthiesen, S. Q., Kamimura, M. K., Ginciene, G., Santos, T. Y. J., Daniel, J. C. (2011). O jogo de damas como um recurso didático-pedagógico para o ensino do atletismo na escola. *Coleção Pesquisa em Educação Física*(10).
- Oliveira, C. A. S. d. (2006). O xadrez como ferramenta pedagógica complementar na educação matemática.
- Sá, A. V. M. (2006). *Curso básico de xadrez*.
- Sá, A. V. M. (2007). *Seminário sobre novas perspectivas da educação matemática no Brasil*.
- Sternberg, R. J. (2000). *Handbook of intelligence*: Cambridge University Press.

Nota dos autores

Jorge Henrique de Magalhães Sasso Sciascio é Doutorando em Desenvolvimento Humanos e Tecnologias no Departamento de Educação Física da Universidade Paulista, Campus de Rio Claro, onde também é Docente Substituto. Sara Quenzer Matthiesen é Doutora e docente titular no Departamento de Educação Física-UNESP-Rio Claro (Desenvolvimento Humano e Tecnologias)

Contato

Jorge Henrique de Magalhães Sasso Sciascio
E-mail: jorgesasso@gmail.com
Sara Mattiesen
E-mail: saraqm@rc.unesp.br

² Sobre o assunto ver: (Sternberg, 2000); (Gobet & Campitelli, 2005); Grotzer & Perkins (2000); (Ericsson & Charness, 1994); Schneider et al. (1993).

³ Autores citados em Gobet, F. & Campitelli, G. *Educational benefits of chess instruction: A critical review*. *Center for Research in Development, Instructional and Training, School of Psychology University of Nottingham, UK*. 2005.: