

O JOGO DE XADREZ COMO ALTERNATIVA PARA SUPERAÇÃO DAS DIFICULDADES DE SOCIALIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Autor: Canuto, Kleber J.; Coautor: Queiroz, Danilo J. S.; Orientador: Onofre, Eduardo G.

Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

Resumo: O presente estudo faz uma análise das possibilidades do uso do jogo de xadrez como alternativa para a superação das dificuldades de socialização. Este trabalho tem como referência o estudo com crianças e adolescentes entre 10 e 15 anos, realizado no ano de 2014 com estudantes do 6º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental Senador Humberto Lucena, localizada na cidade de Campina Grande, que apresentavam dificuldades de socialização. Em um ambiente cada vez mais apresentado nas escolas brasileiras, e em particular nas paraibanas, constata-se o alto grau de isolamento de crianças frente aos desafios de se viver a adolescência. Além desse aspecto, nos deparamos, cada vez mais, com alunos repetentes, que não conseguem aprender, memorizar, nem se concentrar. Segundo jargão científico são crianças com déficit de aprendizagem e de atenção. Este estudo é uma tentativa de mostrar que é possível dirimir os problemas de concentração e desempenho escolar, além de socializar a criança, diminuindo os índices de violência na escola. O uso do jogo de xadrez pode contribuir para a melhora da autoestima, memorização, socialização e raciocínio lógico de alunos nas aulas de matemática, mais especificamente nos conteúdos de geometria. As implicações do xadrez na matemática podem ser exploradas pela comunidade escolar, uma vez que tal atividade, além de lúdica, é importante ferramenta educacional. É importante que a utilização do xadrez seja vivenciada no âmbito escolar a partir das aulas de matemática. Este artigo propõe uma reflexão acerca dos principais objetivos educacionais que podem ser atingidos por meio do jogo de xadrez, ajudando os alunos na melhora do desempenho escolar e na busca da socialização.

Palavras-chave: xadrez; socialização; matemática.

INTRODUÇÃO

Um cenário cada vez mais frequente nas escolas brasileiras começa a despertar a atenção de professores para aumentar o debate sobre tão séria questão: alunos repetentes, que não conseguem aprender, memorizar, nem se concentrar. Segundo jargão científico são crianças com déficit de aprendizagem e de atenção. Essa temática está inserida no processo de ensino e aprendizagem, no qual muitas vezes surgem dificuldades que trazem sérias consequências para o desenvolvimento de alunos que logo são rotulados pela própria família, professores e colegas de incapazes.

Algumas das raízes desse problema estão numa aprendizagem sem significado, na dificuldade de socialização e na relação entre memorização e desenvolvimento do conhecimento. Segundo Micotti (1999), a memorização simples e pura pode ocorrer sem compreensão, o que pode impedir que a informação tenha algum significado para o aluno e compromete sua transformação em conhecimento.

Nesse contexto, os jogos se apresentam como uma forma de contribuir no processo de memorização, raciocínio lógico e compreensão. No presente caso, tratamos do uso do jogo de xadrez no ensino de perímetros e áreas. Desses primeiros argumentos surge o nosso problema de pesquisa: como o uso do jogo de xadrez pode contribuir para a melhora da autoestima,

memorização, socialização e raciocínio lógico de alunos de Matemática e de uma forma específica como ensinar o conteúdo de geometria, na visualização, identificação e cálculo de área e perímetro de polígonos (triângulos, quadrados, retângulos, losangos, paralelogramos, trapézios) quando se explora o tabuleiro a partir desse jogo?

Segundo Zatz et al. (2006), os jogos de sociedade, ou jogos de tabuleiro, estimulam o raciocínio, a linguagem, a coordenação motora, a imaginação, a criatividade, a concentração e a socialização. O jogo de xadrez, especificamente, exercita diversas características, como raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança. Podemos identificar os diversos benefícios de sua prática desde quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional.

Para Vygotsky (1991, p. 64), “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, através da aprendizagem do xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, podendo contribuir com a autoestima.

Pesquisas de campo feitas a fim de analisar o xadrez mais a fundo e constatar seus reais benefícios dentro da escola geralmente ficam na mesmice. A princípio, a implantação do xadrez nas escolas é feita através de clubes de xadrez, porém nestes só participam um seleto grupo que tinha como ponto forte o treinamento visando torneios.

A prática enxadrística adequada na escola pode ampliar as bases científicas destas afirmações e por isso este estudo procura identificar os aspectos que norteiam o relacionamento entre as vivências do jogo de xadrez e a educação, nos aspectos aqui levantados, apontando as vantagens da prática desse jogo, uma vez que, com a prática do xadrez, além dos problemas de socialização dirimidos, é possível ensinar conteúdos matemáticos como, por exemplo, as posições relativas entre retas através dos movimentos das peças do jogo de xadrez; no ensino das quatro operações, ao se ganhar ou perder peças, o jogador perde pontos; na noção de simetria, observando-se os posicionamentos das peças no tabuleiro, tanto no início quanto durante o desenrolar do jogo; nos cálculos de área e perímetro, através da exploração do tabuleiro e das peças.

Portanto, temos ainda por objetivo relatar experiência vivenciada no âmbito escolar a partir do jogo de xadrez, visto que a utilização desse jogo tem sido um tanto que desprezada do ponto de vista acadêmico, servindo muitas vezes apenas de passatempo, e, além disso, pretendemos apresentar uma proposta de ensino de perímetros e áreas através desse jogo, mostrando sua eficácia no ensino de matemática.

METODOLOGIA

Este estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido no ano de 2014, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Senador Humberto Lucena, na cidade de Campina Grande-PB, utilizando o arcabouço teórico e metodológico desenvolvido em um ano antes em busca de melhorias na concentração e aprendizagem matemática através do jogo de xadrez.

O objetivo desta feita era observar e analisar o desempenho de crianças e adolescentes já apresentadas à prática do xadrez e verificar os benefícios advindos desta experiência na perspectiva de promover o xadrez como recurso auxiliar matemático na melhoria do desempenho escolar do aluno conjuntamente com sua socialização.

O estudo foi desenvolvido através de uma pesquisa exploratória, utilizando-se como instrumento para a coleta de dados a observação participante.

Para o desenvolvimento da pesquisa exploratória, primeiramente, foi realizado, nos meses de março e abril, um projeto de sala de aula envolvendo alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. O projeto tinha como objetivo apresentar o jogo de xadrez aos alunos: sua história, os valores das peças, os movimentos das peças, expoentes do xadrez e algumas partidas célebres.

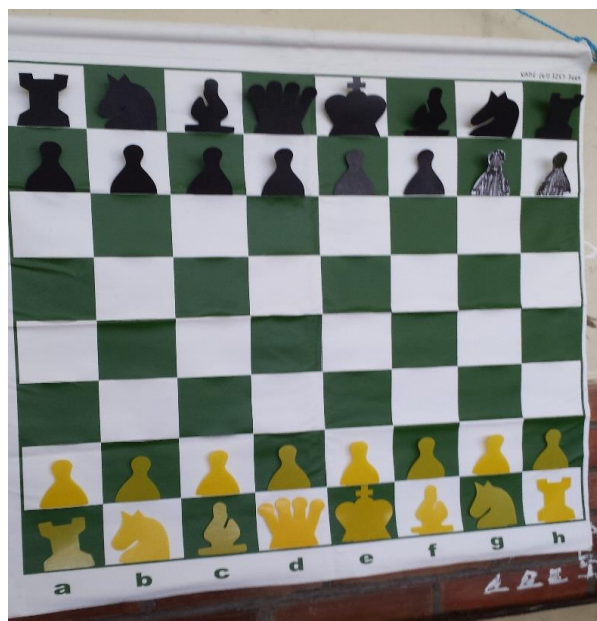


Figura 1: Mural didático utilizado nas aulas do Curso de Xadrez.

Prosseguindo o estudo, ainda em 2014, foi proposto um curso de xadrez para iniciantes, compreendendo alunos, com faixa etária entre 10 e 15 anos, matriculados no Ensino Fundamental, a partir do qual seria observada a evolução dos alunos durante estas aulas, bem como o estreitamento vínculo deste aprendizado com a educação e sua respectiva socialização. Em paralelo, nas aulas de

matemática, no ensino de geometria, especificamente com os conteúdos simetria, perímetros e áreas, utilizando-se o xadrez como ferramenta pedagógica através dos tabuleiros.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		■	□	■	□	■	□	■	8
7	■	□	■	□	■	□	■	7	
6		■	□	■	□	■	□	6	
5	■	□	■	□	■	□	■	5	
4		■	□	■	□	■	□	4	
3	■	□	■	□	■	□	■	3	
2		■	□	■	□	■	□	2	
1	■	□	■	□	■	□	■	1	
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Problema 4:

Observando a figura ao lado, qual a área do tabuleiro utilizando a unidade de medida:

- quadrado?
- supondo que cada quadrado do tabuleiro tenha 5 cm de lado, qual a área do tabuleiro?
- Descreva que estratégias você utilizou para resolver as questões anteriores?

Figura 2: Um dos problemas propostos aos alunos sobre área.

O Curso foi desenvolvido durante um período de 2 meses consecutivos, de maio a junho, de forma extracurricular, participando apenas aqueles que realmente se interessavam pela prática do xadrez.



Figura 3: Jogos de xadrez utilizados mostrando a simetria.

As aulas ocorreram duas vezes por semana, perfazendo um total de 8 aulas com duração de 1 hora cada, visto que a criança e o adolescente nesta idade têm dificuldades em se concentrar durante um período longo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a análise dos benefícios advindos desta experiência na perspectiva de promover o xadrez foram tomados como indicadores de análise: atenção, concentração, observação, análise e síntese, criatividade e desempenho escolar.

Os alunos que tiveram participação direta com os jogos de xadrez foram os que mais se destacaram na disciplina de matemática com um raciocínio lógico aguçado e com mais facilidade de desenvolver situações envolvendo problemas, desenvolvendo no aluno estratégias de resolução de problemas com mais facilidades, pois a prática do jogo internaliza o hábito de agilidades na resolução de algo mais complexo é visto como uma atividade de múltipla estimulação cognitiva.

A melhora da autoestima de todos os participantes do Curso também foi notada, uma vez que reclamações antes frequentes deram lugar a elogios e acompanhamento constante de pais e outros professores da Escola.

Como o objetivo era observar e analisar o desempenho de crianças e adolescentes apresentadas à prática do xadrez pela primeira vez e verificar os benefícios advindos desta experiência na perspectiva de promover o xadrez como recurso nas aulas de matemática, em especial nos conteúdos geométricos, e na socialização, o resultado mostrou-se satisfatório.

Junto às aulas, foram realizadas mostras de vídeos, com documentários sobre o xadrez e filmes sobre o assunto, o que fomentou a familiarização entre os adeptos do xadrez e socialização entre os mesmos. A análise do desempenho escolar foi feita através dos boletins informativos dos alunos envolvidos, nos três primeiros bimestres do ano letivo.

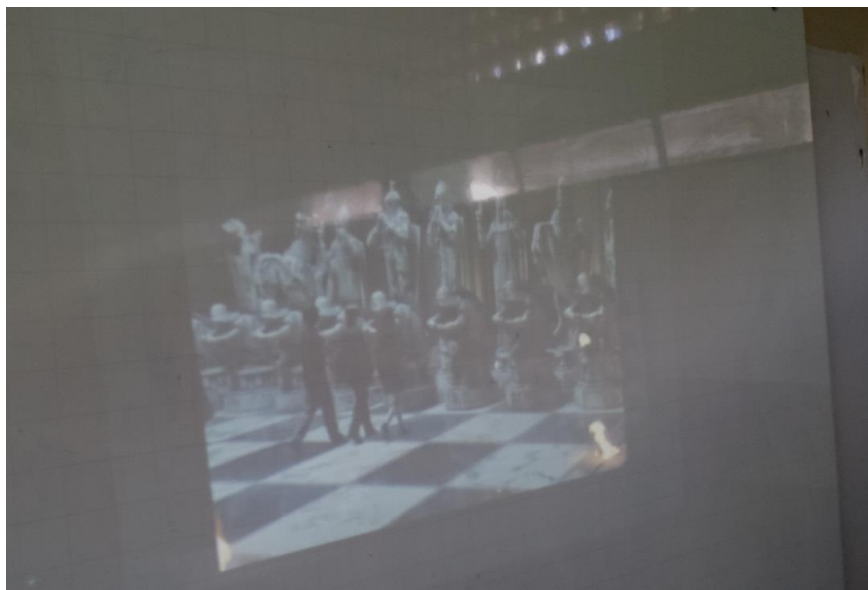


Figura 4: Cena do Filme Harry Potter e a Pedra Filosofal. Familiarizando o xadrez.



O jogo de xadrez exercita diversas faculdades do ser humano, como raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança. Podemos identificar na tabela 1 os diversos benefícios de sua prática desde quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional.

Tabela 1 – Relação entre o xadrez e suas implicações nos aspectos educacionais

Características do xadrez	Implicações nos aspectos educacionais
Concentração	Desenvolvimento do autocontrole psicofísico
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível
Movimentar peças após exaustiva análise de lances seguintes	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo
Encontrado um lance, a procura de outro melhor	Empenho no progresso contínuo
Direcionar a uma conclusão brilhante uma posição aparentemente sem possibilidades	Criatividade e imaginação
O resultado indica quem tinha o melhor plano	Respeito à opinião do interlocutor
Entre várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa	Capacidade para o processo de tomar decisões com autonomia
Um movimento deve ser consequência lógica do anterior antevendo o seguinte	Capacidade para o pensamento e execução lógicos, auto consistência e fluidez de raciocínio

Fonte: Xadrez nas Escolas <<http://www.compuland.com.br/cxp/escolas.htm>>

De acordo com essa tabela, a atividade enxadrística realizada no contexto educacional permite trabalhar a melhoria da autoestima dos estudantes e é acessível aos estudantes situados em

qualquer altura da grade escolar. No ambiente escolar as atividades são planejadas por séries, permitindo igual envolvimento dos estudantes, mesmo que apresentem dificuldades ou defasagem de aprendizagem em disciplinas curriculares, podendo servir como elemento motivador para a superação das mesmas.

Conforme Smith (2001), a aprendizagem é um processo de aquisição e assimilação, mais ou menos consciente, de novos padrões e novas formas de perceber, ser, pensar e agir. Pode-se afirmar então que a aprendizagem é uma atividade consciente que implica sempre compreensão da situação. Para ele, as dificuldades de aprendizagem são problemas neurológicos que afetam a capacidade do cérebro para entender, recordar ou comunicar informações. Assim, as dificuldades de aprendizagem referem-se não a um único distúrbio, mas a uma ampla gama de problemas que podem afetar qualquer área do desempenho escolar.

É importante notar que os desempenhos escolares dos alunos envolvidos evoluíram a partir do terceiro bimestre. Alguns alunos mantiveram os resultados obtidos no primeiro semestre também no segundo.

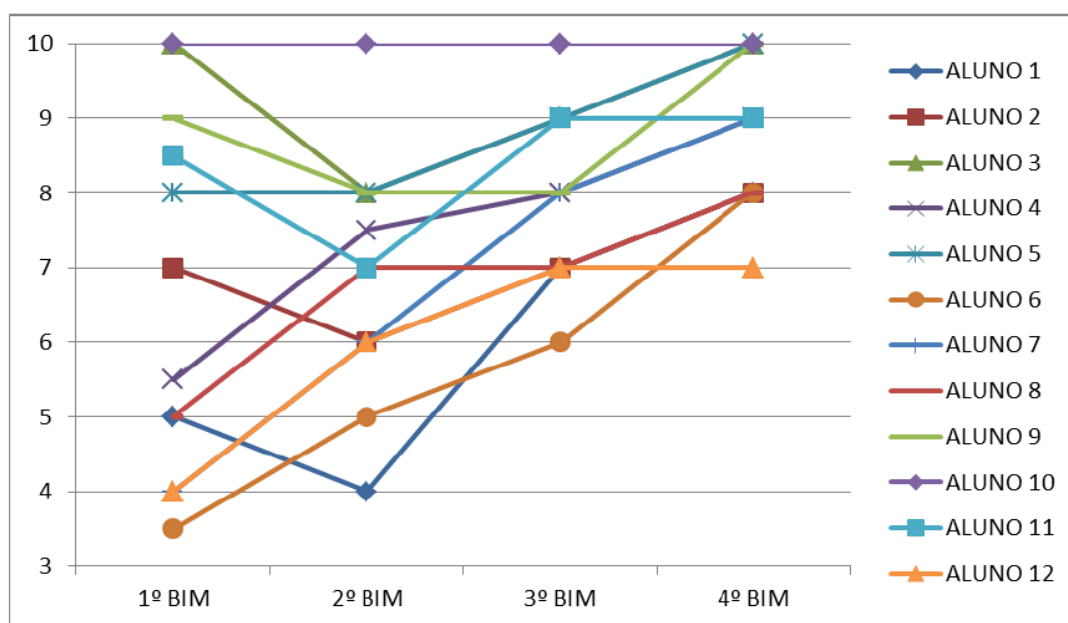


Figura 5 – Desempenho dos alunos envolvidos durante o ano letivo.

Entretanto, pergunta-se: há alunos que não praticam xadrez com resultados semelhantes? A resposta é positiva, porém todos os enxadristas apresentaram desempenho superior à média. E é aí que se mostra de que forma o xadrez funciona como ferramenta pedagógica de notável valor nas escolas. É um facilitador da aprendizagem quando exercita, além da autoestima, o raciocínio, a imaginação, a criatividade, a interação e a concentração dos alunos.

Quanto à socialização, a maioria dos alunos obteve êxito na conquista de novas amizades com a criação do Curso de Xadrez. Nos intervalos, alunos antes escorados nos cantos do pátio escolar passaram a se reunir em grupos de estudo do xadrez, participando de partidas rápidas e de partidas de Xadrez vivo. Interessante notar que alunos não participantes do Curso começaram a se envolver nos intervalos com a prática do xadrez, aumentando assim a interação dos alunos e sua consequente socialização.



Figura 6: Xadrez vivo. Socialização garantida, fazendo o aluno “entrar” no jogo.

Quando se praticam jogos de grupo a experiência se engrandece já que a sociabilidade é agregada à vida da criança, surgindo assim os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo. Quando a criança joga compromete toda sua personalidade, não o faz para passar o tempo. Podemos dizer, sem dúvida, que o jogo é o “trabalho” da infância ao qual a criança dedica-se com prazer. Pode-se perceber através do que foi exposto o valor educativo que a prática lúdica do xadrez possui. (GRILO, 2012)

Verifica-se desta forma que o xadrez tem grande influência na formação social do aluno, principalmente no comportamento, tanto que ele comprovou que o jogo contribui com a diminuição de suspensões e incidentes, ainda provou que o xadrez melhora a autoestima do aluno. Em cima de muitas pesquisas sérias, estudiosos começaram a pesquisar formas de implantação do xadrez no conteúdo escolar.

Os países que adotaram o xadrez como disciplina optativa observaram nas escolas de periferia resultados surpreendentes, tais como: melhoria do rendimento escolar dos alunos que jogavam xadrez, aumento da atenção e diminuição de conflitos físicos entre os mesmos que pediam a intervenção policial. Tais resultados começaram a ser constatados após um ano de ensino do

xadrez em aulas que ocupavam, semanalmente, seis horas da grade escolar. Segundo Queiróz (2008), esses fatos parecem confirmar o que escreveu Benjamin Franklin, ao defender a tese de que este jogo ajuda na formação do caráter da criança.

A partir disto, observamos que o xadrez é de grande importância para a formação social do aluno, pois trabalha com sua autoestima, seu comportamento e o ajuda na sua interação e integração com o meio. Pode-se analisar também que o xadrez evoluiu de jogo estritamente restrito ao treinamento para um jogo voltado para o lúdico e também para o lado sócio afetivo do aluno.

CONCLUSÕES

É notório percebermos a educação como uma atividade complexa. Todos os agentes envolvidos, direta ou indiretamente, concebem que a aprendizagem pode se tornar o principal problema a ser enfrentado por um aluno.

As dificuldades de aprendizagem vão desde aspectos biológicos quanto psicológicos. Para dirimir estas dificuldades existem várias alternativas, o uso dos jogos é uma dessas, no presente caso tratamos do uso do xadrez. Os praticantes dos jogos de xadrez desenvolvem uma capacidade de raciocínio lógico, capacidade de memorização, melhor concentração, melhor assimilação na internalização de normas e regras com um convívio social ético.

Analisando o xadrez por seu lado pedagógico nota-se que em uma partida há comunhão entre raciocínio, cálculo, desafio, respeito, aventura e interação. Além destes fatores, o jogo contribui para a aceitação de normas e resultados, formação de caráter, controle emocional, facilidade de expressão, aceitação de novas ideias e diferentes pontos de vista, valores importantes na formação do aluno, auxiliando-o na conscientização sobre suas ações e com isso aprende a distinção entre o certo e o errado, além de levar estes valores para o seu cotidiano.

Todos estes elementos citados podem ser devidamente preparados durante o treinamento de xadrez e na aula de matemática, para que se possa contribuir efetivamente para a melhoria na atuação de crianças frente aos desafios da educação, especialmente à concentração e à melhora do desempenho escolar.

Os benefícios do jogo de xadrez são visivelmente percebidos no comportamento dos alunos e no seu aprendizado quanto às questões que envolvem estratégias, pois, beneficiam o raciocínio e aprendizado dos alunos aprimorando suas estratégias, desenvolvendo diversos exercícios na disciplina da mente.

Ao observarmos o jogo de xadrez entre alunos notamos o quanto é estimulante para a mente, trabalhando em conjunto com a disciplina para aprender a obedecer a normas e regras, pois considerando o jogo como um instrumento de relacionamento e convivência humana, o uso do xadrez é uma das estratégias que facilita o desenvolvimento da aprendizagem de uma forma geral e de uma forma específica permite o ensino de conteúdos relativos à geometria, como propomos no presente caso.

REFERÊNCIAS

GRILO, Rogério de Melo. Xadrez na Escola – A socialização através do jogo. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.org/wp/xadrez-na-escola-a-socializacao-atraves-do-jogo>> - Acesso em 06 fev. 2016.

MICOTTI, Maria Cecília de Oliveira. O ensino e as propostas pedagógicas. Ln: BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. Pesquisa em educação matemática: concepções e perspectivas. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

QUEIRÓZ, Alberto. FEGATELLO. A moral do Xadrez – por Benjamin Franklin, 1779. Disponível em: <<http://fegatello.blogspot.com/2008/09/morals-of-chess-by-benjamin-franklin.html>>. Acesso em: 07 fev. 2016.

SMITH, C.; STRICK, L. Dificuldades de aprendizagem de a a z: um guia completo para pais e educadores. Tradução de Dayse Batista. Porto Alegre: Artmed, 2001.

VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. 4. ed. São Paulo: Fontes, 1991. p. 74.

XADREZ NAS ESCOLAS. Xadrez Escolar. Disponível em: <<http://www.compuland.com.br/cxp/escolas.htm>>. Acesso em: 07 fev. 2016.

ZATZ, Silvia. Brinca Comigo: Tudo sobre brincar e os brinquedos. Sílvia Zatz, André Zatz, Sérgio Halaban – São Paulo: Marco Zero, 2006. p. 62.

Autor: Kleber Jorge Canuto

Universidade Estadual da Paraíba-UEPB. email: kleberppgecem@gmail.com

Coautor: Danilo José Silva Queiroz

Universidade Estadual da Paraíba-UEPB. email: zedanilo@gmail.com