

O XADREZ COMO FATOR AUXILIAR NA EDUCAÇÃO DE ESCOLARES DA FAIXA ETÁRIA DOS 7 AOS 14 ANOS DE IDADE

João Rezende da Costa Neto¹, Leonardo Paul Ribeiro de Freitas², Ronan Martins Cardoso³; Maria Paula Pereira Ferreira⁴

¹FUPAC; Avenida Dr. Jerson Dias, 175; netounipac@hotmail.com;

²FUPAC; Avenida Dr. Jerson Dias, 175; leonardoedfis@yahoo.com.br;

³FUPAC; Avenida Dr. Jerson Dias, 175; rmc_0103@hotmail.com;

⁴FUPAC; Avenida Dr. Jerson Dias, 175; mpaulapf@hotmail.com.

RESUMO: O Xadrez é um jogo milenar, criado na Índia e requer concentração, raciocínio lógico, paciência e estratégia. Estudos apontam diversos benefícios alcançados em escolares com o auxílio do Xadrez, como instrumento pedagógico e lúdico. O presente estudo teve como objetivo verificar os benefícios da utilização do Xadrez como fator auxiliar na educação de indivíduos da faixa etária dos 7 até os 14 anos de idade e foi realizado por meio de uma pesquisa de campo, quantitativa, com entrevistas e questionários aplicados na direção, docência e pais dos alunos da Escola Municipal Olimpio José Joaquim. Nesse estudo, verificou-se uma melhora significativa da concentração e do raciocínio das crianças, bem como dos aspectos comportamentais e de desempenho escolar, o que auxiliou em todas as disciplinas, levando a satisfação geral por parte de todos os envolvidos no estudo.

Palavras-chaves: Crianças, Xadrez, Instrumento pedagógico, Raciocínio, Concentração.

Introdução

Esse artigo teve como objetivo mostrar a utilização do xadrez, como auxiliar no ensino de crianças na faixa etária dos 7 aos 14 anos de idade, procurando mostrá-lo como ferramenta educacional e como seus recursos podem ser empregados no desenvolvimento das crianças, e servir como auxílio para a prática pedagógica estudantil.

Um instrumento pedagógico pode contribuir no desenvolvimento das crianças, ajudando-as a despertar, valores educacionais esquecidos ou negligenciados na educação crítica e ativa colaborando desta forma na construção e conscientização individual e coletiva. (DELORS, Jacques p.89-102).

Por meio de jogos as crianças brincam e representam vários papéis, repetindo e inovando, exercitando a criatividade e quando cansam dessas variações, novas estratégias podem modificar e dificultar a maneira de jogar. (ABT, Clark C).

O xadrez é um jogo muito antigo, o que gerou diversas discussões sobre sua origem. Até o fim do século XIX, acreditava-se que o xadrez tivesse sua origem na Pérsia, até que no início do século XX, com a publicação de duas obras os estudiosos mudaram de idéia. No ano de 1913,

Harold James Ruthven Murray publicou um livro denominado a "História do Xadrez", que nos relata que o xadrez (*Chaturanga*) teve sua origem por volta do ano 570 d.C. na Índia e que surgiu primeiro que o xadrez da Pérsia (*Chatrang*) e do xadrez árabe (*Shatranj*) ao xadrez chinês (*Xiangqi*) e do xadrez japonês (*Shogi*), ou melhor, dizendo antes de qualquer outro tipo de xadrez conhecido.

De acordo com os historiadores, não se sabe ao certo como ou quando o xadrez foi inventado, porém há indícios arqueológicos de mais de 2.000 anos atrás de câmaras mortuárias encontrada no Egito. É comentado também que o xadrez na idade Média tratava-se de um esporte praticado pela nobreza. Fala-se de um jogo muito parecido com o xadrez que data de 600 anos d.C. migrando da Índia para china e Pérsia (hoje o Irã) o jogo era baseado na estrutura militar da Índia. Jogo este denominado de *Chaturanga*, que era realmente muito parecido com o atual xadrez.

De acordo com o estudioso Yuri Averbakh, (1999) não se deve procurar a origem do xadrez, sem procurar pela origem dos jogos de tabuleiros.

Nos dias de hoje a prática do xadrez é muito grande e seguem basicamente as mesmas regras e tem como principal representante a FIDE (Federation Internationale des Échecs) ou

Federação Internacional de Xadrez. Sendo os russos considerados um dos povos mais aficionados por xadrez, os melhores nesta modalidade, ocupando os primeiros lugares no ranking mundial. Na Rússia, o xadrez faz parte do currículo escolar.

Um dos aspectos mais importante do jogo de xadrez são os benefícios advindos de sua pratica (raciocínio e desenvolvimento lógico) o que faz aumentar a capacidade mental do praticante.

Analisando o jogo de xadrez, pelo seu lado pedagógico nota-se que em uma partida temos uma 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 idéias e diferentes pontos de vista, valores importantes na formação do aluno, auxiliando-o na conscientização sobre suas ações e com isso este aprende a distinção entre o certo e o errado, além de levar estes valores para seu cotidiano, o que contribui para a própria formação.

Metodologia

Esse estudo foi realizado por meio de uma pesquisa de campo, com entrevistas e questionários direcionados à direção, docência e pais dos alunos da Escola Municipal Olimpio José Joaquim que participaram do projeto implantado na Escola, sobre a prática do Xadrez, pedindo para que eles respondessem o que achava relevante, nas crianças comparando o antes e o depois.

O estudo envolveu 20 alunos que apresentavam déficit de atenção, de aprendizagem e indisciplina, escolhidos pela diretora e pela coordenadora de uma escola municipal da cidade de Itajubá - MG, para participar do projeto então denominado de PROJETO XADREZ, que teve duração de cinco meses, tendo início na primeira semana de março e findando em julho de 2011, realizado aos sábados, na própria escola.

Participaram como auxiliares três professores voluntários, com material cedido pela própria escola. Os alunos tiveram um acompanhamento desde a inicialização envolvendo a posição correta das peças no tabuleiro até complemento do jogo em si e participando de um campeonato no final do estudo, servindo como incentivo para pratica do ensino desta modalidade. Paralelamente ao ensino do xadrez, foram analisados os três grupos responsáveis pelas

crianças da escola, sendo eles, a direção, a docência e os pais dos alunos, envolvendo três questionários, uns relacionados a cada área em específico, com perguntas detalhando o ponto de vista deles quanto ao que aconteceu com a criança nesse período de tempo.

Foi passado para 5 professores, sendo 3 de matemática e 2 de português, para 20 pais dos alunos envolvidos e para a direção pedagógica da escola que é composta por 2 integrantes, uma diretora e uma supervisora.

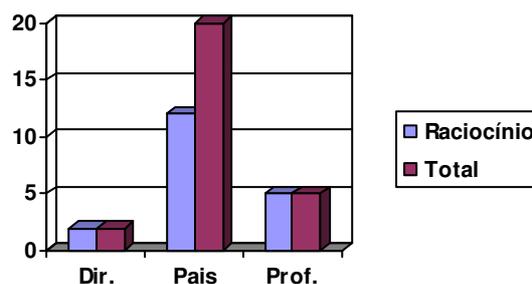
Os diretores citaram que o grupo de 20 alunos escolhidos foi de crianças com faixa etária de 7 a 14 anos, que apresentavam um déficit de atenção e de aprendizagem e que também eram indisciplinados.

Por meio desse projeto de estudo, pode-se verificar os benefícios proporcionados as crianças praticantes de xadrez, com idade 7 até 14 anos. Analisou-se uma possível melhoria em outros conteúdos e aspectos relacionados a escola.

Resultados

Gráfico 1 demonstra a eficiência entendida pelos três grupos na questão da melhoria do raciocínio e concentração. 100% Diretores e Professores e 60% dos pais alegaram que comprovaram tais benefícios.

GRÁFICO 1



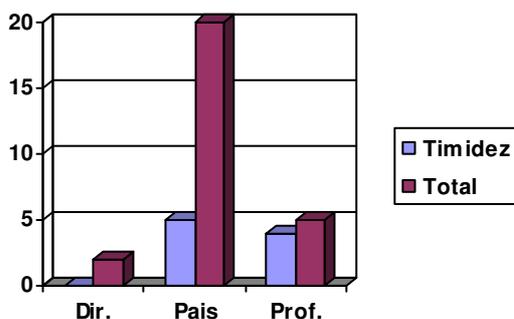
Fonte: Dados da Pesquisa

O Grupo de professores teve a mesma analogia dos diretores e ainda relataram que em classe ouve uma facilidade no desenvolvimento das matérias na parte da concentração devido ao comportamento adotado em classe, e uma facilidade no raciocínio da matemática, tendo um aluno desenvolvido de forma impressionante, mudando assim sua colocação de aluno com necessidade para educação acompanhada, a um

aluno que interage de igual com os demais da turma.

GRÁFICO 4

GRÁFICO 2

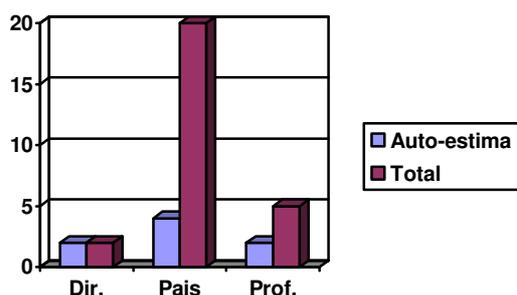


Fonte: Dados da Pesquisa

O gráfico 2 demonstra a questão da timidez, citada pelos pais e professores colocando como aspecto de grande valia. Mostra que 80% dos professores e 25% dos pais citaram uma melhora na timidez das crianças, os diretores não souberam ou não quiseram opinar por não ter tido contato direto com as crianças.

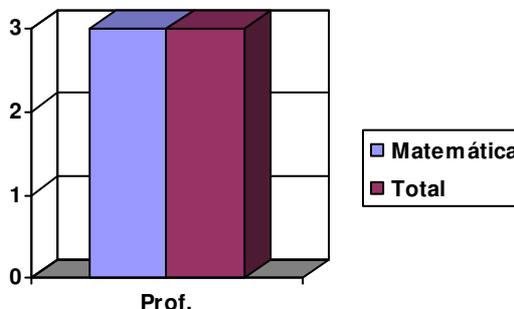
O gráfico 3 analisa a questão da auto-estima colocada no questionário. Analisando que 100% dos diretores, 40% dos professores e 60% dos pais alegaram que comprovaram tais benefícios.

GRÁFICO 3



Fonte: Dados da Pesquisa

Uma análise feita acima dos dados passados pelos professores de matemática, quando perguntado sobre os benefícios encontrados junto a matéria pelos alunos. O gráfico 4 mostra que todos os 3 professores de matemática ou seja 100% dos que tinham alunos participantes no projeto, colocaram que as crianças demonstraram uma grande facilidade na matéria após a inclusão no projeto. Como é visto no gráfico abaixo.

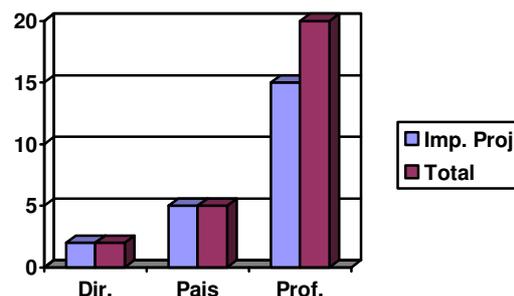


Fonte: Dados da Pesquisa

Para os pais foi colocado, se eles viram alguma diferença nos filhos na questão social e escolar e o que acharam do projeto. Todos citaram com bons olhos esse projeto, da Escola Municipal Olimpio José Joaquim, pedindo que o mesmo não pare, pois foram de grande valia para seus filhos e eles esperam que ele possa futuramente, servir para outras crianças que estiverem com a mesma necessidade.

O gráfico 5 mostra as respostas colocadas sobre a implantação do projeto na escola, colocada também aos três grupos. Focando na grande satisfação encontrada de forma geral por todos.

GRÁFICO 5



Fonte: Dados da Pesquisa

Discussões

Um dos aspectos mais citados por todos os participantes do questionário foi a grande diferença encontrada junto as crianças na questão da concentração e raciocínio, quando abordado na pesquisa teve um índice de colocação dos participantes de 100%, totalizando os cinco professores, acharam os alunos mais atentos,

XVINIC

Encontro Latino Americano
de Iniciação Científica

XI EPG

Encontro Latino Americano
de Pós Graduação

VINIC Jr

Encontro Latino Americano
de Iniciação Científica Júnior

participativos e com interesse elevado nos aspectos do ensino. A Direção com seus dois integrantes, ou seja, 100% acharam relevante a mudança adotada pelas crianças do início para o término do projeto, notando uma atives maior nas jogadas e uma entrega maior nos jogos, tanto que aceitaram a sugestão de uma campeonato no final do projeto. 60% dos pais, 12 no caso, colocaram nesse aspecto que sentiram seus filhos mais comportados e com uma assimilação de idéias maior.

Segundo os relatos colocados por Ferguson (2007), onde trata-se do jogo de Xadrez, na aprendizagem e influência contribuição no desenvolvimento das capacidades cognitivas sobre a pratica do jogo no âmbito escolar, relatando o desenvolvimento de aptidões, conceitos, raciocínio, desenvolvimento cognitivo e outros para seus praticantes. Esses estudos foram realizados em diversos países que proporcionaram a implantação do jogo de Xadrez nas grades curriculares de sua escola.

Outra questão que se debateu foi a melhora na alta estima dos alunos, nesse fato os 5 professores 100% dos entrevistados relataram a grande desenvoltura colocada pelas crianças após o início das atividades do projeto mostrando interesse por novos assuntos. A análise dos diretores, também foi de 100%, sendo 2 no total, relatando pelo acompanhamento que puderam observar aos sábados, os pais com 20%, 4 dos entrevistados também citaram essa melhoria nos seus filhos. Lopes (2000) fala também dos principais objetivos pedagógicos a serem trabalhados na criança. Sendo eles: trabalhar a ansiedade, rever os limites, reduzir a descrença na auto capacidade de realização, diminuir a dependência (desenvolvimento da autonomia), aprimorar a coordenação motora, desenvolver a organização espacial, melhorar o controle segmentar, aumentar a atenção e a concentração, desenvolver antecipação e estratégia, ampliar o raciocínio lógico, desenvolver a criatividade, perceber figura e fundo e trabalhar o jogo (ensinar a ganhar e perder).

A timidez quando questionada mostrou que apenas a direção da escola não teve como avaliar pelo fato da não convivência direta com as crianças. Já 100% dos professores, 5 no caso, apontaram uma participação freqüente em sala de aula e 20% dos pais também notaram uma melhora sobre a timidez, sendo 4 que falaram que seus filhos ficaram mais expertos e atuantes após o projeto.

Dos 5 professores citados na pesquisa 3 deles lecionam matemática, e todos apontaram uma facilidade encontrada pelos participantes do projeto com a matéria, colocando uma grande facilidade de assimilação das linhas e colunas e a facilidade no manuseio do papel quadriculado, fazendo possivelmente uma assimilação com o tabuleiro de xadrez.

GRANDO (2000) relata o xadrez à criança levando a uma reflexão e análise do seu próprio raciocínio, no processo de ensino aprendizagem da Matemática, o jogo demonstra ser um instrumento importante na dinamização desse processo, dessa forma é possível favorecer o interesse e a habilidade necessários para o bom desempenho em outras disciplinas. O Xadrez tem se mostrado um excelente instrumento para o acompanhamento do desenvolvimento cognitivo. É notável em particular no que envolve o ensino de Matemática, pois auxilia a aprendizagem de:

- Aritmética: com a ajuda das noções de troca e valor comparado das peças e de controle das casas.

- Álgebra: graças à representação gráfica do tabuleiro e ao cálculo do índice de desempenho dos jogadores que pode ser assimilado a um sistema de equações com "n" incógnitas.

- Geometria: o movimento das peças introduz as noções de vertical, horizontal, diagonal.

Mais e mais estudos a cada dia relacionam o jogo de Xadrez com o ensino de Matemática pelo fato de proporcionar situações que requerem tomadas de decisões, pensamento crítico e que possibilitada à aprendizagem através dos erros, situações vista em problemas matemáticos.

Quando foi falado sobre a importância da continuidade do projeto, houve uma colocação de 100% dos entrevistados a favor da permanência, sendo que os pais gostaram muito do dos resultados obtidos por seus filhos e gostariam que ajudassem outras crianças futuramente. Os professores também viram com bons olhos, achando que esse projeto trouxe muitos ganhos podendo assim ajudar muitas outras crianças que necessitem de um acompanhamento melhor. Os diretores também citaram que o projeto superou as expectativas vendo que toda escola pode comprovar tais melhorias servindo de interesse para outras e familiares que também gostariam de participar do projeto.

Alguns outros aspectos também foram citados pelos participantes, como a atenção gradativa, interesse de superação, interesse em aprender jogos diferentes e interessantes e paciência para ensinar.

Conclusão

Ao analisar o xadrez como um instrumento pedagógico nota-se que durante 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, personalidade, controle emocional, facilidade de expressão, aceitação de novas idéias e diferentes pontos de vista, valores importantes na formação do aluno, auxiliando-o na conscientização sobre suas ações e com isso este aprende a distinção entre o certo e o errado, além de levar estes valores para seu cotidiano, o que contribui para sua formação total como indivíduo.

Notou-se neste trabalho que o mesmo mostrou-se de grande valia para o grupo analisado, pois desenvolveu nas crianças questões importantes para o seu desenvolvimento que estavam muitas vezes todo tempo presente, porém, não exercitados de maneira correta. Certamente a contribuição dos professores, diretores e serviços contribuíram de forma positiva para alcançarmos o sucesso final.

Desta forma, conclui-se ao final deste estudo que o xadrez é um ótimo instrumento pedagógico auxiliar na formação intelectual de crianças na faixa etária dos 07 aos 14 anos de idade.

Referencias

ABT, Clarck C. **Jogos Simulados: estratégia e tomada de decisão**. Rio de Janeiro. Editora José Olympio: 1974.

ARROYO, Miguel G. et. ali. **Educação e Cidadania**, São Paulo: Editora Cortez, 1980. Operários e educadores se identificam. Que rumo tomará a educação brasileira? In: Revista

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Summus, 1984

BOMTEMPO, E. (2000). **Brincar, fantasiar, criar e aprender**. In V. B. Oliveira (Org.), O brincar e a criança do nascimento aos seis anos (pp. 127-149). Petrópolis, RJ: Vozes.

BROUCO, G.R. **A influência da Brincadeira atenuando a ansiedade escolar em período pré – avaliativo**. 2006. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/a-influencia->

[brincadeira-atenuando-ansiedade-escolar-periodo-pre-avaliativo](#)>. Acesso em 27/04/2011.

CATUNGA, R. **Brincar, criar, vivenciar na escola**, Rio de Janeiro – RJ, Brasil, Ed. Sprint, 2005.

CEDES, nº5 . **Educação e Sociedade**. Rio de Janeiro Cortez, 1980.

DELORS, Jacques (Coord.). **“Os Quatro Pilares da Educação”**. In: Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez Editora. p. 89-102, 1998.

FERGUNSON, Robert. **Resumen sobre investigaciones del ajedrez y su impacto em La educacion**. In: FILGUTH, Rubens (Org). **A importância do Xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007, p. 18 - 24.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas – Faculdade de Educação, Campinas, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (1999). **Brincadeiras na educação** [Entrevista concedida a Luís Barco no programa de televisão Terceiro Milênio-Rede Vida]. São Paulo.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1988.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira. 1998.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira. 2001. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/opniao/opniao.asp?entrID=383>>. Acesso em 23/04/2011.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003, p. 13-43. Disponível em: <www.escoladegoverno.mt.gov.br/arquivos/trabalhos/arquivo11.doc>. Acesso em 27/04/2011.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez: 2000

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através dos jogos**, Porto Alegre, Ed. Artmed, 2005.

NOVA ESCOLA. **Jogos e brincadeiras**. Ed. Especial. São Paulo: Editora Abril, 2005.

XVINIC

Encontro Latino Americano
de Iniciação Científica

XIIEPG

Encontro Latino Americano
de Pós Graduação

VINIC Jr

Encontro Latino Americano
de Iniciação Científica Júnior

PARTOS, Charles. **Vide Etude Systematique dès Éschecs, Martigny**, Edition A-C Suisse, 1978, 190p.

PIAGET, Jean segundo TREMEA, Viviam Santim (Org.). **Jogos com materiais alternativos**: material confeccionado pelos acadêmicos do curso de Educação Física, Turismo e Pedagogia. UNISC. Santa Cruz do Sul, 2000.

OLIVEIRA apud FARIA, Fabiana. **Um jogo a favor do conhecimento**. 2005. Disponível em: <<http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VJS0-3076-20051210-137884,00.html>> – Acesso em 15/04/2011

OLIVEIRA apud PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. 2. ed. São Paulo: Abril Cultura, 1983.

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

OLIVEIRA apud SÁ, Antonio V. M. **O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França**. Rio de Janeiro, 1988. _____ **Considerações gerais sobre a aprendizagem de xadrez no ensino fundamental e médio**. 2005. Disponível em: <<http://www.persocom.com.br/bcx/aprendxad004.htm>> - Acesso em: 13/05/2011.

OLIVEIRA apud TAHAN, Malba. **O homem que calculava**. 13. ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1950.

PIASSI, Eric Augusto. **Xadrez**: uma visão de ensino. Clube de Xadrez - Xadrez nas escolas. Disponível em <http://www.clubedeXadrez.com.br/menu_artigos.asp?s=cmdview3605>. Acesso em 03/05/2011.

SÁ, et al. **Xadrez:cartilha**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1993. 26p.

SILVA, W. **Processos cognitivos no jogo de Xadrez**. 2004. 184f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.

TREMEA, Viviam Santim (Org.). **Jogos com materiais alternativos**: material confeccionado pelos acadêmicos do curso de Educação Física, Turismo e Pedagogia. UNISC. Santa Cruz do Sul, 2000.

VALENTIM, Mônica Oliveira da Silva Vicente. **Brincadeiras Infantis: Importância para o desenvolvimento neuropsicológico**. Disponível em <<http://www.profala.com/arteducesp60.htm>>. Acesso em 12/05/2011.