

Proposta de Ensino e Aprendizagem do Xadrez na Escola

Cícero Souza da Silva¹

Jacer Roberto do Prado²

Resumo

O xadrez é uma poderosa ferramenta de ensino que pode romper barreiras para ajudar os estudantes menos favorecidos a aprender habilidades que se traduzem em sucesso acadêmico e ao longo da vida. Ao longo das últimas três décadas, vimos como um currículo efetivo de educação sobre xadrez poder mudar vidas. Mas, aprender xadrez é apenas o primeiro passo, a elaboração desse projeto se dá pela certeza que os alunos da escola primária precisam desenvolver habilidades analíticas básicas que levem ao sucesso acadêmico ao longo de sua carreira escolar. Os benefícios acadêmicos de aprender xadrez são extensivos. Há uma série de estudos que sustentam a crença de que o xadrez melhora a memória, aumenta as habilidades espaciais e numéricas, aumenta as capacidades de resolução de problemas e fortalece o pensamento lógico. Esse trabalho tem a finalidade de mostrar como é importante a implantação do jogo de xadrez nas escolas e para alunos de todos os ciclos, além de propor um projeto que serve como base no início dessa nova proposta de ensino.

Palavras-Chave: Projeto, Ensino, Aprendizagem

¹CíceroSouzadaSilvaé aluno do 6º semestre de Educação Física da Faculdade EDUVALE

² Professor de língua portuguesa graduado pela FEF – Fundação Educacional de Fernandópolis. Pós Graduado em Educação do Campo e Sustentabilidade pelo IFMT – Instituto Federal de Mato Grosso.
E-mail: jacerprof@gmail.com

Abstract

Chess is a powerful teaching tool that can break down barriers to help disadvantaged students learn skills that translate into academic success and lifelong learning. Over the last three decades, we have seen how an effective chess education curriculum can change lives. But learning chess is only the first step; the design of this project is by the scepter that primary school students need to develop basic analytical skills that lead to academic success throughout their school career. The academic benefits of learning chess are extensive. There are a number of studies that support the belief that chess improves memory, increases spatial and numerical abilities, improves problem-solving skills, and strengthens logical thinking. This work has the purpose of showing how important the implementation of the game of chess in schools and for students of all the cycles, besides proposing a project that serves as base in the beginning of this new proposal of education.

Keywords: Project, Teaching, Learning

1.Introdução

Existem muitas teorias sobre a criação do jogo de xadrez, a teoria mais aceita é a que tenha surgido há cerca de 1500 anos, na Índia, mas não no formato atual, e sim, num jogo denominado Chaturanga. A difusão e a sua distribuição ao redor do ocidente se deu à partir das guerras que naquela época eram frequentes na busca de novas rotas de comércio. Já o seu formato atual tem origem histórica da idade média.

A sua principal característica durante a Idade Média foi a elitização que sofreu, sendo chamado, naquela época de "jogo dos reis e rei dos jogos". Foi nesse período que o xadrez recebe sua denominação.

No campo escolar um ponto importante deve ser assinalado. Em 1986 a FIDE e a UNESCO criaram o COMMITTEE ON CHESS IN SCHOOLS (CCS) que tem um importante papel na difusão do ensino e na democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.

Segundo DAUVERGNE,P.2000.“o xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas para fortalecer a mente das crianças”: Ainda Dauvergne defende que as crianças podem aumentar a sua concentração, a paciência e a perseverança, bem como, desenvolver a criatividade, intuição, memória e a habilidade de analisar e deduzir, dado um conjunto de princípios gerais aprendendo a tomar decisões e resolver problemas de forma mais flexível.

REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O SURGIMENTO DO JOGO DE XADREZ

A primeira história que se é contada mundialmente se passa na Índia numa pequena cidade chamada Taligana. O único filho do rei dessa cidade havia sido morto em uma batalha muito sangrenta, diante disso, o rei entrou em profunda depressão, e por muito tempo não conseguiu superar a perda do filho.

Vendo a situação do rei, e temendo a queda do reino, um brâmane chamado Lahur Sessa, certo dia foi até o rei e lhe apresentou um jogo, esse era constituído de tabuleiro contendo 64 quadrados, brancos e pretos, além de diversas peças que representavam fielmente as tropas do seu exército, a infantaria, a cavalaria, os carros de combate, os condutores de elefantes, o principal vizir e o próprio rajá.

O sacerdote apresentou esse jogo ao rei e lhe disse que tal iria curar-lhe da depressão em algum tempo. De fato tudo aconteceu como dito, logo o rei estava curado, o rei voltou a governar e o seu reino tornou-se seguro outra vez.

A recompensa dada ao brâmane pelo seu feito foi a oportunidade de pedir o que quisesse ao rei, que ele atenderia o seu pedido. No primeiro instante, ele recusou a oferta e pela humildade achou que não era merecedor. Mas diante do entusiasmo do rei e de sua insistência ele aceitou, e fez um único pedido. O brâmane pediu simplesmente um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, e que fosse dobrado essa quantia conforme fosse mudando de casa, até a última. O rei chegou a pensar que fosse brincadeira, tamanha a ingenuidade do pedido. Porém, após fazerem vários cálculos de quanto trigo eles teriam que dar para ele, descobriram que seria necessária toda a safra do reino pelo período de dois mil anos para pagar a dívida com o sacerdote. O rei ficou impressionado com a inteligência do brâmane, e o convidou para ser o principal vizir (espécie de ministro,) do reino, em substituição à dívida de trigo.

Na verdade, o que o brâmane criou não foi o jogo de xadrez, foi a chaturanga. Outra teoria sobre a criação do xadrez é que o deus Ares, o deus da guerra, teria criado um tabuleiro para testar suas táticas de guerra. Cada peça do tabuleiro representava uma parte do seu exército, o jogo teria chegado ao conhecimento dos mortais através de um de seus filhos com uma mortal.

Durante os séculos XIV e XVIII o Xadrez começou a sofrer mudanças visíveis até chegar ao formato atual que conhecemos hoje em dia. Foi durante esse período que diversas peças ganharam movimentos, todos esses movimentos e peças tendo como origem a Chaturanga. O elefante (atual bispo) somente podia mover-se em saltos por duas casas nas diagonais. O vizir (atual dama) somente uma casa nas diagonais. Os peões não podiam andar duas casas em seu primeiro movimento e não existia ainda o roque. Os peões só podiam ser promovidos a vizir, a peça mais fraca do jogo, depois do peão, devido a regra do jogo que lhe dava pouca mobilidade. As regras atuais do Xadrez que conhecemos hoje começaram a ser elaboradas por volta de 1475, porém, a sua origem é duvidosa. É sabido que fora na Europa mas existem divergências entre Espanha e Itália.

Neste período foi que o jogo sofreu as suas maiores mudanças, os peões e os movimentos dos bispos e da rainha ganharam a mobilidade do formato atual, a maior foi que a rainha tornou-se a peça mais importante do jogo, sendo a única capaz de se movimentar para qualquer lado e avançar ou recuar quantas casas quiser. O jogo sofreu inúmeras mudanças até meados do século XIX, tais regras ainda se mantêm até hoje.

2.2 Regras

O xadrez é um jogo disputado entre dois participantes. Cada um é representado por peças de cores diferentes, oficialmente são utilizadas pretas e brancas. O objetivo do jogo “derrubar” o rei do oponente.

Para jogar é necessário, além de um tabuleiro composto por oito colunas e oito linhas, o que resulta em 64 casas possíveis para a mobilidade das peças, são necessários ainda oito peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei. Cada peça deve movimentar-se sobre o tabuleiro de forma única não podendo mover-se sobre ou no lugar outras. O objetivo maior é fazer a jogada denominada “xeque-mate” que ocorre quando o rei do adversário está exposto ou em xeque, e não existe movimentos para salvá-lo.

As Leis do Xadrez da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) regulamentam o jogo. As mesmas foram adotadas no 77º Congresso da FIDE realizado em Dresden na Alemanha em 2008, e entraram em vigor à partir de 2009, nela são adotadas as seguintes regras:

O rei pode movimentar-se apenas uma casa na horizontal, vertical ou na diagonal, sendo permitido, uma vez no jogo, fazer um duplo movimento para efetuar o roque, que consiste em movimentar o rei por duas casas em relação à torre, e então mover a torre para a casa além daquelas que o rei atravessou. A jogada denominada Roque só é possível com as seguintes condições.

- O jogador não deve ter movido o rei e a torre envolvidos no roque.
- Não deve haver peças entre o rei e a torre.

- O rei não pode estar em xeque, nem pode atravessar casas que estejam sob ataque de peças inimigas. Como em qualquer movimento, o roque é ilegal se colocar o rei em xeque.
- O rei e a torre devem estar na mesma fileira (excluir roque com um peão promovido).

2.2.1 Torre

A torre pode movimentar-se qualquer número de casas vazias da vertical ou horizontal o que inclui também o roque.

2.2.2 Bispo

O Bispo movimenta-se por qualquer direção desde que seja na diagonal.

2.2.3 Dama

A dama pode se mover por qualquer número de casas vazias na diagonal, horizontal, ou vertical.

2.2.4 Cavalo

O cavalo pode pular casas ocupadas e mover dois espaços horizontalmente e um espaço verticalmente ou vice-versa, na forma de "L".

2.2.5 Peões

Peões têm as regras mais complexas e extensas do jogo, dentro das regras oficiais é a peça mais fraca, e são as que têm estão em maior numero no tabuleiro. As regras de o movimento do peão são as seguintes:

Movimento - O peão pode movimentar-se uma ou duas casas para a frente, se ainda não estiver sido movimentado, após sair da posição inicial, só pode ser movido para a casa da frente, se esta estiver vazia. O peão nunca pode ser movimentado para trás.

Captura - O peão captura em diagonal, mas apenas por uma casa.

Promoção- Quando um peão atinge o extremo oposto do tabuleiro ele é transformado em outra peça, que pode ser uma Dama, Torre, Cavalo ou um Bispo (Geralmente se escolhe a Dama por ser a peça mais valiosa).

2.3 O jogo de xadrez na escola

O xadrez, diferente de muitos dos outros jogos presentes no cotidiano da escola, têm inúmeras qualidades para ser reconhecido como uma grande ferramenta a ser utilizada no plano pedagógico, podendo servir como alternativa para que o professor venha a discutir as possibilidades de organização e aprendizagem coletivas.

Neste jogo, os alunos desenvolvem o espírito competitivo, aprendem a respeitar as diferenças, desenvolvem e aperfeiçoam as suas habilidades psicomotoras, compreendem até onde vai a sua liberdade dentro do grupo, aprendem a respeitar, criticar, ouvir, falar. (BATISTA, G.P. 2003).

Neste contexto, é válido dizer que o Xadrez, quando desenvolvido e estimulado de forma habitual, embora seja claro que ele por si só não fará milagres, mas quando combinado com outras formas de ensino, é sim um diferencial, que trabalha e enriquece as competências tanto de professores quanto de alunos, o que com certeza leva à melhoria do desempenho escolar, principalmente, daqueles em situação ou com grande risco de insucesso acadêmico. (LLADA, D. 2003).

A Proposta de Ensino e Aprendizagem do Xadrez na Escola deverá ser executada por etapas, tais:

1ª Etapa – Escolha do local para execução do projeto

Será utilizada uma sala de aula em uma das escolas do município de Juscimeira – MT (escola a ser definida), com as condições possíveis e necessárias ao desenvolvimento do jogo de xadrez para o número de 28 alunos em duas turmas de quatorze jogadores.

2ª Etapa - formação das equipes de ensino

A formação das equipes de ensino será feita através de convites aos professores devidamente habilitados bem como formação de agenda de visitas na escola.

3ª Etapa - elaboração do cronograma de atividades

Com a confirmação da presença dos professores habilitados, será feita, em parceria com a direção da escola um cronograma de atividades a serem desenvolvidas. As oficinas utilizarão o espaço e recursos disponíveis na escola e obedecerá ao calendário letivo e a disponibilidade de horários.

4ª Etapa –Eleição para o clube escolar de xadrez

A equipe será formada por alunos que demonstrem grande interesse e terá a função de fazer a divulgação do projeto em todas as salas de aulas, três turnos, incentivando os alunos a participarem das atividades que serão realizadas pelo projeto, bem como ficará responsável pela elaboração das regras do clube, escola a ser definida.

5ª Etapa - As oficinas de xadrez

As oficinas farão a apresentação do jogo de xadrez para os alunos que realmente demonstrarem interesse. Nessas oficinas os professores deverão demonstrar os benefícios do jogo de xadrez, contar um pouco da sua história e aplicação no ambiente escolar. Essas atividades respeitarão, no primeiro momento, o ciclo o qual o aluno está inserido. Posteriormente se fará a difusão do conhecimento, nesta etapa os enxadristas que se destacarem jogarão com outros de outros ciclos.As oficinas respeitarão os horários da própria escola.

6ª Etapa – Realização de torneios e campeonatos

Ao final do ano de funcionamento do Clube de Xadrez Escolar, será realizado um torneio e campeonato com os todos os participantes,independente do desempenho. O intuito é fazer a divulgação do xadrez bem como atrair novos alunos para a prática, serão distribuídos pequenos prêmios aos melhores colocados.

8ª Etapa - Estudos de novasdiretrizes para o xadrez na escola

Na ultima semana de aula do ano letivo será feita uma reunião onde será discutido todos os avanços e retrocessos alcançados durante o primeiro ano de

implantação e na metodologia aplicada ao projeto, bem como definir os rumos a serem seguidos. O objetivo primeiro do projeto é servir como precursor para novos projetos em novas escolas, a ideia é que em um futuro próximo, o xadrez passe de mero jogo e passe a fazer parte do currículo pedagógico nas escolas.

3. Local das atividades

Á ser definido

4. Tempo de duração do projeto

Duração de um ano letivo.

5. Orçamento

Os recursos materiais iniciais necessários para a implantação do Clube de Xadrez Escolar, são demonstrados na tabela a seguir:

| RECURSOS | UNIDADE | QUANTIDADE | VALOR UNITÁRIO(R\$) | TOTAL (R\$) |
|---------------------------------------|---------|------------|---------------------|-------------|
| Tabuleiros de xadrez escolar completo | Un. | 07 | | |
| Relógios para xadrez | Un. | 07 | | |
| Quadro de lousa | Un. | 01 | | |
| Pincel atômico | Un. | 02 | | |
| Material didático para oficinas | Un. | 14 | | |
| CUSTO TOTAL APROXIMADO | - | | | |

Tabela 1. Custos iniciais para implantação do projeto

6. Metodologia de pesquisa –

Para FONSECA, J. J. S. (2002) métodos significa organização, e logos, estudo sistemático, pesquisa, investigação; ou seja, metodologia é o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência. Etimologicamente, significa o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizados para fazer uma pesquisa científica.

Neste trabalho, utilizou-se a pesquisa bibliográfica para levantamentos das informações acerca do tema. A pesquisa levou em consideração artigos já

publicados, resumos científicos, anais de congressos e outras fontes secundárias. Quando se trata especificamente da pesquisa teórico-conceitual, ela é uma prática fundamental para construção de conceitos e um alicerce ao conhecimento necessário para produção de novos modelos, teorias e de inovação.

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente (GIL, A.C.1987). Esse ganho torna-se importante quando o problema de estudo requer informações dispersas em uma determinada dimensão ou nos estudos históricos.

Sua principal desvantagem está na interpretação das informações, que são processados de forma equivocada uma vez que, passando pela análise do autor este pode julgar ou utilizar o seu próprio censo comum ou ter como irrelevantes informações importantes dentro do contexto da pesquisa.

Considerações finais

O uso de xadrez nas escolas mostrou-se excepcionalmente forte para desenvolver as habilidades psicossociais e cognitivas, a comunicação e concentração das crianças e jovens de diversas idades. Muitas escolas em todo o país estão reconhecendo o valor do xadrez, em algumas, até fazendo parte da grade curricular obrigatória.

O xadrez é uma ferramenta de ensino especialmente eficaz. Também pode desafiar as mentes das meninas e meninos, talentosos e médios, atléticos e não, ricos e pobres. Pode ensinar às crianças a importância do planejamento e as consequências das decisões, como lidar com a perda, como pensar de forma lógica eficiente e rápida, ensina a elas como ter segurança na suas decisões, pode servir como uma diferencial no processo de ensino e aprendizado que, nos dias de hoje, tem sido um dos principais desafios, pode fornecer um ambiente natural para uma criança dotada de interagir com outras crianças de todas as idades.

Nesse contexto, projetos como esse apresentado surgem como alternativas simples, de baixo custo e que proporcionam novas técnicas e novos métodos de interação, tornando assim a assimilação mais efetiva e concreta dos conteúdos estudados durante as aulas, além de ser um esporte, sem exceções, saudável.

7.Referências Bibliográficas

BATISTA, Gerson Peres. – **Projeto para ensino de xadrez em escolas e clubes – Federação Espírito-Santense de xadrez**, 2003.

DA SILVA, Wilson. – **Xadrez nas escolas, Projeto da Fundação Cultural de Curitiba**, 1997.

DAUVERGNE, P.**The Case for Chess as a Tool to Develop Our Childreris Minds**. disponível: (www.litoral.ufpr.br/xadrez/projeto), acessoem 15/09/2017.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1987.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila

• LLADA, David. - **Xadrez: um meio pedagógico a ser explorado** – Oviedo (Espanha) 2003. Publicação: suplemento escolar "Aula" do diário, 25 de março de 2003 - El Mundo.

Sá. V.M. **O xadrez e a Educação: experiências do ensino enxadrístico em meios escolar, pré-escola extra escola**. Brasília, 2004. Artigo de Doutorado em Ciências da Educação.