

O XADREZ COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL CLÓVIS MONTEIRO

Aryantes Freitas Barreto ¹
Francisco Bruno do Nascimento Silva ²
Paulo Ricardo Nóbrega ³

RESUMO

Esse projeto vem como um resgate de jogos para as práticas de ensino, com ênfase na modalidade de xadrez, o mesmo tem vários benefícios fazendo com que o aluno se aproxime mais do professor e assim facilite o trabalho do educador com seus componentes curriculares, o projeto quadriculado do xadrez foi ideia de um professor e vem sendo desenvolvido desde o dia 10 de Março de 2023 e é voltado para crianças público de nossa escola, oferecendo acesso gratuito a aulas de xadrez, as atividades podem ser executadas em um espaço comum ou distinto, como pátio ou quadra.

Vem trazendo atividades diferenciadas que combina uma modalidade de jogo que também é um esporte e que pode ser usado como um reforço escolar em disciplinas regulares das escolas, bem como na melhoria das etapas neurais em detrimento para concentração em atividades diversificadas, tendo um impacto positivo em várias áreas da vida dos participantes, incluindo seu desempenho acadêmico, saúde física e mental, habilidades sociais e emocionais, prevenindo o envolvimento em atividades prejudiciais além de gerar oportunidades educacionais e profissionais futuras.

Palavras-chave: Jogos, Xadrez, Assimilação, Autoconfiança.

INTRODUÇÃO

Encontramos dentro da escola Clovis Monteiro uma agitação e falta de concentração por parte de alguns alunos, isso se deu devido à falta de socialização e comunicação entre os mesmos, alguns relataram terem dificuldades na aprendizagem principalmente na área da matemática, citam também que não tem atenção da família a qual mal os veem, devido os pais trabalharem e só chegarem à noite, assim não tendo tempo para ajudarem nas tarefas passadas para casa, atrapalhando o desenvolvimento intelectual do aluno, pois sem apoio familiar dificulta muito na socialização entre o meio.

¹ Graduado pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Excelência – FAEX, Aryantesf@gmail.com

² Graduado pelo Curso de Educação Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú- UVA.

³ Mestrando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Fortaleza – UNIFOR.

Há muito tempo nossos jogos estão sendo esquecidos por todos e pouco adeptos estão se mantendo vivos podemos dizer assim, pois em nosso país por mais que se aja uma lei que engloba essa inclusão de jogos está perdendo essa essência e o xadrez está sendo extinto dentro de nossas escolas, o resgate do jogo de xadrez vem agregar em varias áreas da vida desses alunos e através disso vimos que os jogos devido o avanço das tecnologias estão sendo esquecidos e a cada dia encontramos menos adeptos ao xadrez, contudo enxergamos uma lacuna relacionada à melhoria do desenvolvimento intelectual do aluno que está ligada a concentração, autoconfiança e aumento de habilidades, que são de extrema importância para o meio educacional.

METODOLOGIA

O Trabalho realizado pelos professores e acompanhado mais aprofundada mente pelo instrutor que está diretamente envolvido far-se-á uma aplicabilidade consonante a cada atividade oferecida, de forma que cada participante independente de sua idade possa desenvolver suas habilidades intelectuais mais didaticamente possíveis.

Nossa escola se trata de uma escola de tempo integral então temos uma janela de tempo aberta e as atividades são feitas através de encontros diários no horário do almoço que vai de 11h30min às 12h50min e em dias de quintas e sextas feiras são trazidas atividades através de vídeo aulas pela plataforma do YouTube.

Foi apresentado aos alunos o formato do tabuleiro e as posições de cada peça, citaram que era como se fosse uma frente de guerra, primeiro foram os peões ao qual ficavam a frente do tabuleiro e porque estavam ali, eles em tempo de guerra eram considerados os soldados, que precisavam proteger o rei e a rainha nos conflitos que existiam, já a parte de trás do tabuleiro onde estava a realeza que era acompanhada das torres que representavam as muralhas e os cavalos e bispos que representavam a população do local, cada movimento variava de seu poder no jogo.

Executamos atividades em rodizio onde todos deveriam se enfrentar, com os alunos que estão mais avançados sempre tiramos o dia de quinta feira e selecionamos os mesmo alunos para jogarem com todos ao mesmo tempo criando uma forma de exercitar a mente no jogo.

As atividades fazem com que os alunos através do seu desempenho em sala, fazendo uma entrevista com os professores que alegam terem visto diferença no comportamento dos mesmos, avaliamos os mesmos dentro do próprio jogo através de jogadas, um exemplo de avaliação é a velocidade de jogadas, ataques ao alvo que se é escolhido pelo jogador.

Em muitos casos poucas jogadas já fazem com que um dos lados saia vitorioso esperando o próximo adversário para dar início a outra partida exercitando a paciência, as aulas são bem didáticas podendo variar de como os alunos estão concentrados no jogo.

REFERENCIAL TEÓRICO

Todo o conhecimento é construído através das interações que o sujeito estabelece, trazendo consigo toda uma bagagem cultural que o indivíduo acumula no decorrer da vida, essa bagagem cultural traz a tona todo um contexto vivido pelos alunos e que pode ser compartilhado através de desafios entre os próprios participantes, instigando uns aos outros a melhorarem o seu conhecimento dentro do xadrez, esse jogo que está sendo viabilizado pelo ensino aprendizagem estabelece conhecimentos mútuos e enriquece seu cérebro com boas maneiras. “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1997, P.25).

Para Piaget (1975) no jogo predomina a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebe da realidade, proporcionando alterações das estruturas mentais.

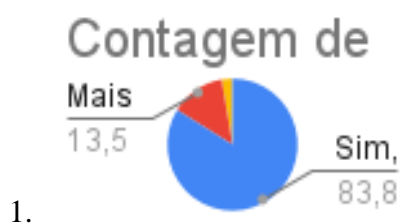
Essa assimilação que é citada acima por Piaget está totalmente ligada à questão da aprendizagem seja ela educacional escolar ou familiar em suas alterações no decorrer da vida, contudo o educando pode ter autonomia ao fazer escolhas, podendo assim mudar a sua mentalidade a medida que desenvolve novas habilidades.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O benefício esperado gira em torno dos seguintes aspectos: Melhora do relacionamento familiar e social escolar, assim como, também melhorar o desempenho dos que estão com dificuldades em sala de aula, ressaltando que em nossa escola foi feita uma

pesquisa com os alunos e professores que praticam essa modalidade com cinco perguntas, segue abaixo os gráficos de nossa pesquisa feita dentro da escola com 38 pessoas.

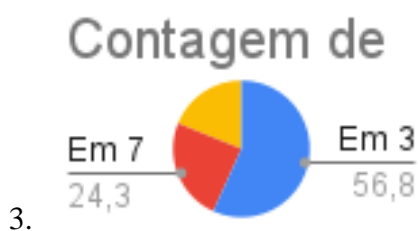
Este gráfico abaixo é referente à primeira pergunta de nosso questionário, a pergunta foi se os alunos e professores gostam das aulas de xadrez que acontece dentro de nossa escola?



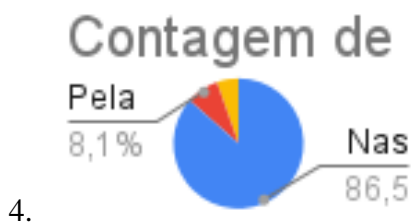
Podemos observar que 83,8% dos alunos e professores afirmaram que gosta das aulas, 13,5% escolheram a opção mais ou menos, e 2,7 % disseram que não gostam.



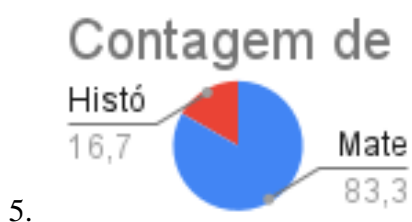
O segundo refere-se a se os alunos acreditam que sua concentração melhorou e podemos perceber que 89,2% responderam que sim, e 10,8% alegam que não notaram diferença.



Como podemos observar acima 56,8% aprenderam a jogar xadrez em três dias, 24,7 em 7 dias e 18,9 acreditam que em 15 dias eles aprenderam.



86,5% alegam terem aprendido a jogar xadrez dentro da escola, 8,1% aprenderam pela internet somente 6,4% dos alunos entrevistados aprenderam com amigos.



O ultimo gráfico refere-se à pergunta: Qual matéria os alunos e professores acreditam terem melhorado os estudos, percebemos que 83,3% deles, afirmam terem melhorado em Matemática, e 16,7% disseram terem melhorado em História.

Podemos concluir que o resgate da modalidade de Xadrez dentro de nossa escola vem agregando aos alunos em vários pontos positivos no ensino aprendizagem, como a melhoria no desempenho acadêmico: Essa combinação de esporte e reforço escolar pode ajudar os alunos a terem foco em seu desempenho nas disciplinas, o jogo de Xadrez pode ser usado como uma motivação para os alunos se esforçarem mais e estabelecerem metas escolares, além disso, este jogo pode fornecer apoio adicional e orientação para que os alunos compreendam melhor os conceitos e tenham sucesso nos estudos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática do jogo de Xadrez regularmente promove uma vida saudável, estimula atividade de raciocínio, isso ajuda a na saúde mental dos participantes, reduzindo o risco de doenças, como Alzheimer, Demência e Transtornos Mentais, além disso, o xadrez também ajuda na autoestima, reduzindo o estresse e os efeitos do envelhecimento do cérebro.

Projetos educacionais como este que combinam jogo como reforço escolar fornecem aos alunos uma alternativa positiva para ocupar seu tempo livre, assim não se envolver em atividades negativas, como o uso de drogas e o envolvimento com grupos violentos, o jogo de xadrez ajuda a distrair os alunos dessas influências negativas e a direcionar sua energia para algo mais construtivo.

Envolvendo cooperação, comunicação e respeito, ao participarem desse projeto, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades sociais, como trabalhar em equipe, lidar com a derrota e celebrar a vitória, além disso, pode ajudar a desenvolver habilidades emocionais, como resiliência, perseverança e autocontrole.

Participar de um projeto assim pode abrir portas para oportunidades de educação superior e profissional para os alunos, eles podem desenvolver habilidades e talentos que os levam a bolsas de estudo em universidades, e também podem adquirir o conhecimento e as habilidades acadêmicas necessárias para se destacar em suas carreiras futuras.

REFERÊNCIAS

GESSI, Fernando *et al.* **A IMPORTÂNCIA E BENEFÍCIOS DO XADREZ NO PROCESSO DE FORMAÇÃO.** [S. l.], 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_edfis_artigo_fernando_jose_sanglard_gessi.pdf. Acesso em: 4 ago. 2023.

OLIVEIRA, Thiago *et al.* O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar. *In:* OLIVEIRA, Thiago *et al.* **O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar: História.** [S. l.], 10 set. 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/20/o-xadrez-como-alternativa-pedagogica-no-ambito-escolar>. Acesso em: 7 ago. 2023.

NASCIMENTO, Anildo. **Xadrez na escola: uma nova prática esportiva.** [S. l.], 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-finais?start=10&tmpl=articlelist>. Acesso em: 8 ago. 2023.

GARCIA, Melquisedek. **O xadrez no contexto escolar: pesquis-ação com estudantes do ensino fundamental.** [S. l.], 2011. Disponível em:

https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9398/1/2011_MelquisedekAguiarGarcia.pdf.
Acesso em: 9 ago. 2023.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência da criança. Ed Rio de Janeiro: Zahar, 1975.