

► Xadrez como ferramenta pedagógica e social

Fabiano de Oliveira Prado*, Fernando César Monteiro da Silva Filho**, Italo Felipp Abrahão***

Resumo

Através do projeto “Xadrez uma ferramenta pedagógica”, pretende-se estimular o uso desse jogo como ferramenta de ensino pedagógico com intuito de auxiliar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, da atenção, da concentração, da memória e da criatividade. Propiciando o contato da comunidade com um esporte não tão conhecido na região, busca-se potencializar o bom desempenho escolar dos alunos, uma vez que, através do conhecimento e experiência no raciocínio lógico, o aluno poderá melhorar seu aprendizado de forma geral, aumentando, assim, a interação da comunidade com o Instituto Federal Fluminense campus Itaperuna através de torneios e aulas abertas à comunidade.

Palavras-chave: Xadrez. Raciocínio. Lógica. Análise. Habilidade.

I Introdução

O projeto xadrez como ferramenta pedagógica e social foi criado com o intuito de difundir o uso desse esporte dentro do ambiente escolar e comunitário, de forma que o uso desta prática esportiva seja utilizada para beneficiar os envolvidos no projeto.

O xadrez é um jogo milenar e contribui em diversas áreas de

* Especialista em Docência do Ensino Superior, Tecnólogo em Informática, *campus* Itaperuna.

** Discente do curso técnico em informática, *campus* Itaperuna.

*** Discente do curso técnico em informática, *campus* Itaperuna.

conhecimento, tais como cultura, ciência, história, esporte e outros; a escolha deste projeto não foi por acaso, pois pesquisas realizadas comprovam que o xadrez é um aliado à educação por contribuir com o rendimento escolar de diversos alunos, além de permitir repensar a relação docente-discente, contribuindo com uma melhor convivência entre alunos e professores, tanto no âmbito social ou cognitivo, pois a prática de esporte estimula o respeito ao adversário.

2 História do xadrez

A maioria dos pesquisadores concordam que o xadrez surgiu na Índia por volta do século VI d.C., entretanto pesquisas recentes indicam uma possível origem na China do século III a.C.; enfim, o surgimento do xadrez não é definido, mas é possível afirmar que o xadrez foi inventado na Ásia. Acredita-se que muitos não conhecem a história do xadrez porque que naquela época o jogo se chamava de *Chaturanga*. Por que *Chaturanga*? *Chaturanga* é um jogo indiano que é composto por dois termos, *chatur* que significa quatro e *anga* que significa membro, que no jogo formava duas alianças compostas por verdes e pretos contra amarelos e vermelhos. Por volta do século XV o jogo sofreu a principal alteração de sua história, foram acrescentados o Bispo e a Dama no tabuleiro, duplicaram-se os números de peças e o jogo passou a chamar-se xadrez; logo após esta mudança todo sul da Europa começou a praticar este esporte. O xadrez pode considerado uma ciência, por causa do estudo relacionado à abertura estratégia e final. Philidor foi uns dos enxadristas muito importante em relação à teoria de abertura estratégia e final, uns dos seus livros permaneceu uma obra de referência do xadrez moderno por mais de um século. O primeiro campeão oficial de xadrez foi o Wilhelm Steinitz que deteve o título de 1866 a 1894. No torneio mundial de 20 de julho de 1924 em Paris, foi fundada a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), a partir dessa data os novos torneios foram organizados de forma oficial pela FIDE. O primeiro evento realizado foi uma olimpíada de xadrez, que

foi conquistada pela equipe húngara e o campeonato mundial feminino que foi conquistado pela Vera Menchik, realizado em Londres em 1927.

No decorrer da história do xadrez, grandes nomes surgiram neste meio, podemos citar alguns destaques neste meio.

Emanuel Lasker foi um matemático alemão, sendo ele que tirou o título de Steinitz em 1894 e acabou sendo o segundo campeão mundial.

Raul Capablanca, um cubano, que tirou o título de Lasker no mundial em 1921, e também era muito habilidoso em finais de jogos e rápido raciocínio. Capablanca acreditava que com mais peça e mais espaço no tabuleiro era um ótimo treinamento para os enxadristas; foi através dele que foi criado Arcebispo e Chanceler. Raul também acreditava que futuramente o xadrez iria ser isolado, por uma razão de empate forçado, ele achava que o xadrez com os lances corretos levaria a empate automaticamente, mas não conseguiu provar isso.

Alexander Alekhine foi um jogador russo de grande nível que tirou o título mundial de Capablanca em 1927; veio falecer no hotel de Estoril. Investigadores mais recentes apontam a hipótese de Alekhine ter sido um espião(possivelmente alemão) durante a segunda guerra.

Mikhail Tal foi um enxadrista soviético famoso pelo seu estilo de jogo agressivo, e também conhecido como “O mago de Riga”, tem sido o oitavo campeão mundial de xadrez de 1960 a 1961. Tal era considerado uns dos mais brilhantes ataques da história do xadrez, fazendo o uso extremamente criativo e cheio de recursos.

Boris Spassky é um jogador russo naturalizado francês e antigo campeão mundial, Spassky era considerado um jogador equilibrado no jogo, portanto contra o Tal com um ataque extremo, Spassky tranquilamente consegue deixar o jogo equilibrado.

Bob Fisher foi um famoso enxadrista americano ao tirar o título de Spassky, foi considerado uns dos melhores jogadores de todos os tempo;, um jogador muito competente e extraordinário.

Anatoly Karpov foi campeão mundial e obteve seu reinado por dez anos.

Garry Kasparov considerado por muitos o melhor jogador de todos

os tempos, ex campeão mundial que obteve seu reinado por 15 anos.

Magnus Carlsen um norueguês tirando o título de Anand e considerado atual campeão mundial hoje com o ranked de 2881, sendo atual número 1 do mundo.

Henrique Costa Mecking conhecido como Mequinho, é um enxadrista brasileiro que alcançou sua melhor pontuação em 1977, no ranked na FIDE chegou a se colocar em terceiro lugar do mundo, em razão de uma doença, teve que se afastar do xadrez na década de 80. Mas Mequinho é considerado o melhor jogador brasileiro de todos os tempos.

3 Metodologia

Tendo como base os benefícios que o xadrez pode trazer para o cotidiano do aluno, o projeto xadrez como ferramenta pedagógica e social procura aplicar estas qualidades do xadrez dentro do âmbito escolar através de aulas práticas e torneios de xadrez, contribuindo assim com o desenvolvimento cognitivo do aluno.

3.1 Aulas práticas

O projeto possui como base principal aulas práticas de xadrez com intuito de apresentar ao aprendiz as mais variadas formas de como esse jogo pode ser desenvolvido dentro de uma partida, são aplicadas diversas teorias divididas entre a abertura, meio de jogo e finais. O uso de novas tecnologias como *tablets* e computadores também são aliados neste projeto, visto que muitos programas de computador demonstram um grande acervo de variadas partidas e teorias de xadrez.

Estas aulas não são apenas voltadas a aplicar conteúdos e mais conteúdos, o intuito também é envolver os alunos tanto do próprio instituto como da comunidade para que, assim, aconteçam as trocas de experiências que se fazem necessárias para o sucesso do projeto, pois um dos objetivos é justamente esta interação entre os participantes.

Apesar de ser um jogo aparentemente com poucos participantes que são geralmente 2, o xadrez envolve muito mais que isso, muitas das vezes partidas de xadrez são analisadas em conjunto para que se possa chegar a uma conclusão de um determinado lance feito por um jogador; sendo assim o trabalho em equipe é essencial neste esporte.



Figura 1: Aula de xadrez

Fonte: Reprodução dos autores



Figura 2: Aula de xadrez

Fonte: Reprodução dos autores

3.2 Torneios de xadrez

Uma das melhores formas de envolver os participantes do projeto é a realização de torneios internos (apenas alunos do IF) e externos (aberto a toda comunidade externa). Esses eventos são essenciais para o desenvolvimento social do projeto, pois através destes mecanismos, enxadristas mais experientes apresentam novas formas de se aplicar o xadrez dentro da comunidade onde estamos inseridos.

É através desses torneios que grandes potencialidades são desenvolvidas, testadas e medidas; tais como a capacidade de concentração, análise, raciocínio lógico e situações psicológicas que envolvem todo o processo do jogo de xadrez e evidente o item mais importante do jogo que é justamente o respeito pelo seu oponente.



Figura 3: Torneio de xadrez

Fonte: Reprodução dos autores



Figura 4: Torneio de xadrez

Fonte: Reprodução dos autores

4 Benefícios alcançados pelo projeto

O xadrez é um jogo de tabuleiro disputado entre 2 jogadores em que o principal objetivo é atingir o rei adversário com um xeque-mate e, assim, ganhar a partida.

Para conseguir fazer isso, é necessário utilizar a estratégia e a criatividade durante o jogo para conseguir vencer seu adversário, mas é óbvio que isso não é nada fácil. Então, isso faz do xadrez um desafio, exigindo máxima concentração dos jogadores; faz do jogo um real estímulo à concentração e memória porque exige que você estude posições, aberturas e finais que costumam aparecer em diversas partidas.

O jogo em si possui vários benefícios para quem joga, entre eles temos:

Maior desenvoltura ao tomar decisões, pois nesse esporte, o Jogador tem que tomar decisões que mudarão o sentido da partida,

para pior ou para melhor. Dependendo da decisão, isso faz com que o aluno pense de forma crítica procurando realizar a melhor jogada possível, porque dependendo da posição em que o lance foi realizado a partida pode ser decidida naquele momento, mas para isso o jogador deve treinar o poder de análise de consequências, para saber se o lance vale a pena ou não, esse treinamento faz com que o aluno pense mais no futuro, faz com que ele pense antes de fazer algo que possa prejudicá-lo, e o aluno que treina a sua capacidade de analisar as consequências na partida acaba se tornando uma pessoa mais responsável, isto é usado muito quando se ensina xadrez para crianças e adolescentes.

Crianças, certamente, são as mais beneficiadas na prática desse jogo, pois estão pleno desenvolvimento mental; a idade é propícia a novos aprendizados, e o xadrez é uma ferramenta poderosa para estimular as diversas áreas do cérebro. portanto a pratica deste esporte desde cedo com certeza contribuirá de forma significativa na vida de qualquer criança.



Figura 5: Xadrez beneficiando o raciocínio infantil

O xadrez ajuda bastante quando o assunto é disciplina. O aluno desenvolve de forma significativa a capacidade de análise e consequência de um lance e dessa forma, aprende a analisar situações e tomar decisões de forma mais equilibrada no meio em que vive, pois atitudes tomadas sem

pensar acabam trazendo consequências nada agradáveis. O xadrez ajuda nesse tipo de situação; faz a pessoa pensar antes de agir e no que pode acontecer se uma determinada ação for realizada (fazer certo lance); por isso quem joga xadrez se torna uma pessoa mais disciplinada e mais responsável.

No começo, quando aprendemos só os movimentos das peças e as regras, nosso raciocínio é bem lento, com o tempo, aprendem-se coisas novas, o raciocínio fica mais rápido e eficaz; por exemplo, o aluno que demorava 1 minuto para ver determinada jogada, hoje demora de 5 a 10 segundos. De certa forma, a capacidade de raciocínio dele melhora consideravelmente.

Para utilizar o Xadrez na escola, o professor tem que ter um cuidado específico, não é simplesmente colocar os alunos para jogarem entre si, esse procedimento exige um pouco de cuidado porque o aluno pode perder o interesse pelo jogo. Então devemos fazer do xadrez uma atividade prazerosa, capaz de melhorar o desempenho dos alunos.

Quando fazemos algo de que gostamos, fica bem mais fácil aprender. Então, primeiramente temos que fazer do xadrez uma atividade prazerosa e atrativa, depois ensinar a desenvolver um raciocínio, criar uma tática de jogo, prever ações e resolver conflitos.

Depois de ter trabalhado isso, com o tempo será observado evolução dos alunos nas matérias que envolvem a lógica e cálculo como: Programação, Matemática e outras. Em alguns casos, até em matérias que envolvem o conhecimento e trabalham a memória como: História, Geografia, Filosofia e outras.

Matemática é a que mais evolui, porque o jogo ajuda na assimilação de vários conteúdos como probabilidade, progressões geométricas e geometria plana.

5 Resultados, desenvolvimento e discussão

Muitos resultados positivos foram alcançados no projeto, o principal deles foi no aspecto social, geralmente alunos de cursos

diferentes costumam não interagir entre si, e apesar de um pequeno grau de competitividade entre eles, o projeto conseguiu uma melhor interação entre alunos de cursos diferentes.

O xadrez é um esporte como vimos benéfico em diversos sentidos, mas um dos principais benefícios dessa prática se dá no âmbito cognitivo e lógico matemático. Alunos que apresentavam um grau de dificuldade em matérias como matemática e algoritmo apresentaram uma melhora significativa neste contexto quando praticam xadrez. Um exemplo claro disso é o próprio monitor de xadrez que no letivo anterior não conseguiu aprovação em diversas disciplinas e conseqüentemente ficou reprovado, e no ano em que o projeto se iniciou, o mesmo aluno foi aprovado em “todas” as disciplinas.

O intuito é que este projeto sirva como base para outros projetos dentro de outras instituições de ensino, para que outros alunos também possam se beneficiar dos resultados alcançados aqui no nosso instituto.

Em uma partida de xadrez o jogador deve ser capaz de tomar decisões baseadas em movimentos feitos por ele e uma possível resposta do seu adversário, que poderá ser um lance muito forte ou mediano, obrigando o jogador a desenvolver sua autonomia em tomar decisões em diversas adversidades do jogo. Esse fato contribui de forma benéfica para a vida do jogador onde diversas vezes são apresentadas situações como essa, por exemplo, nas grandes dificuldades de resoluções de problemas lógico-matemáticos.

6 Considerações e perspectivas

O fato de o xadrez ser um esporte tão democrático e com diversas qualidades, o sucesso só dependeria do empenho dos responsáveis e hoje podemos observar que todos os que participaram do projeto ficaram entusiasmados com os resultados alcançados, a dimensão que o projeto alcançou foi muito além do previsto.

A perspectiva agora é de um crescimento ainda maior para outras instituições de ensino fora do Instituto Federal Fluminense, o objetivo agora é ainda maior, pretendemos difundir o xadrez em toda região, começando com cidades vizinhas a Itaperuna.

Referências

CALDEIRA, A. Para ensinar e aprender xadrez na escola. Jandira, SP: Ciranda Cultural, 2009.

RIBEIRO, R. Xadrez para iniciantes. Blumenau, SC: TodoLivro, 2011.

FILGUTH, R. Xadrez de A a Z. Porto Alegre, RS: Penso, 2005.