



CIÊNCIAS HUMANAS

Xadrez itinerante: teorizando a prática com auxílio das tecnologias de informação e comunicação

Itinerant chess: theorizing practice with the aid of information and communication technologies

Fabiane Beletti da Silva Correio¹; Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho²; Vitor Hugo Borba Manzke³

RESUMO

O presente trabalho visa relatar as atividades desenvolvidas na Oficina intitulada Xadrez Itinerante. A modalidade itinerante visou trabalhar com o aluno no seu próprio ambiente escolar priorizando-se o estudo teórico do xadrez. Complementarmente utilizou-se um Blog como recurso pedagógico e apoio para além do espaço presencial, onde as atividades foram relatadas através de textos, fotos e vídeos com a finalidade de integrar conhecimentos clássicos por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). As atividades foram desenvolvidas em três escolas da rede municipal de Canguçu/RS, sendo que para este relato optou-se por dissertar a respeito da experiência piloto realizada em uma das escolas.

Palavras-chave: Xadrez, Oficina, TIC, Ensino, Metodologias

ABSTRACT

This paper describes the activities in the workshop entitled Itinerant Chess. The traveling mode aimed at working with students in their own school environment prioritizing the theoretical study of chess. Complementarily used a blog as an educational resource and support in addition to classroom space, where activities were reported through texts, photos and videos in order to integrate classical knowledge through Information and Communication Technologies (ICT). The activities were developed in three municipal schools of Canguçu / RS, and for this report was chosen to lecture about the pilot experiment in one of the schools.

Keywords: Chess, Workshop, ICT, Education, Methodologies

DOI <http://dx.doi.org/10.15536/thema.13.2016.99-108.278>

^{1;2;3}Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, Pelotas/RS - Brasil.

1. INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo considerado pelo senso comum uma arte para poucos devido à complexidade de suas jogadas. No momento em que esses conhecimentos são levados para a escola populariza-se uma prática historicamente restrita à elite cultural. Deve-se a isso o título da conclusão deste trabalho.

O xadrez expressa a arte da estratégia e tem sido utilizado como referencial para o desenvolvimento da capacidade de concentração. De acordo com Pimenta (2009), o filósofo Goethe (1749 – 1832) definiu o xadrez como um “excelente exercício mental”. A ideia do xadrez como auxiliar no desenvolvimento da inteligência é aceita pelo senso comum e várias escolas adotam a prática do jogo como atividade complementar ou como recurso nas aulas de Educação Física em dias chuvosos. Grande parte dos alunos conhecem as regras básicas, porém não estão familiarizados com os sistemas de anotações enxadrísticas e não os utilizam como objetos de aprendizagem. As partidas realizadas por grandes mestres do xadrez estão disponíveis para serem reproduzidas e estudadas através de sistemas de anotações e para que isso seja possível é necessário que o aluno seja fluente na leitura destes sistemas.

O presente artigo pretende mostrar uma abordagem sobre a utilização do xadrez em sala de aula, enfocando o estudo teórico na primeira fase e, posteriormente, em aulas práticas.

O projeto piloto, apresentado no presente relato, foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Pedro II, com alunos de 5º ano/4ª série.

Nas seções seguintes serão abordados a lenda do xadrez, uso do xadrez em sala de aula e seus principais benefícios.

2. A LENDA DO XADREZ E SEUS ENSINAMENTOS

O jogo de xadrez foi inventado há aproximadamente 1500 anos, apesar da origem controversa, pode-se afirmar que o mesmo tenha surgido na Ásia (FISCHER, 1991). Inúmeras são as lendas que relatam como ocorreu o nascimento do jogo.

Uma das lendas mais divulgadas foi escrita pelo brasileiro Júlio César de Melo e Sousa, sob o heterônimo de Malba Tahan e encontra-se disponível no capítulo XVI do livro **O homem que calculava**. A lenda em questão relata o desastre familiar de um rei ambicioso, que perde o filho em uma batalha pela conquista de novos territórios. Nada mais alegrava o rei, até que um jovem chamado Lahur Sessa apresenta-lhe o jogo de xadrez.

O soberano ordena a Lahur que peça o que quiser como recompensa. O jovem solicita o pagamento em grãos de trigo da seguinte forma: 1 grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, 2 grãos de trigo para a segunda casa, 4 grãos de trigo para a terceira casa, e assim sucessivamente até alcançar a última casa do tabuleiro. Sempre o dobro de quantidade de grãos da casa anterior. O Rei não percebeu a exorbitância do valor e concordou com o pedido, até que os calculistas do reino provaram que o valor era impossível de ser pago pelo alto número de grãos resultantes. O jovem Lahur abre mão do prêmio e aconselha o rei a sempre ter cuidado na hora de tomar decisões (TAHAN, 1965).

A lição do jovem inventor pode ser observada na citação de Tahan, (1965):

“Meditai, ó rei, sobre a grande verdade que os brâmanes prudentes tantas vezes repetem: os homens mais avisados iludem-se, não só diante da aparência enganadora dos números, mas também com a falsa modéstia dos ambiciosos. Infeliz daquele que toma sobre os ombros o compromisso de uma dívida cuja grandeza não pode avaliar com a tábua de cálculo de sua própria argúcia. Mais avisado é o que muito pondera e pouco promete”! (TAHAN, 1965)

Através da lenda do xadrez pode-se observar a importância de uma atitude prudente perante as tomadas de decisões nos mais diversos segmentos sociais. O uso da lenda na introdução do curso serve para contextualizar aspectos relacionados às tomadas de decisão como premissas do jogo de xadrez.

3. UTILIZAÇÃO DO XADREZ EM SALA DE AULA E SEUS PRINCIPAIS BENEFÍCIOS

Em vários países o xadrez é parte integrante do currículo escolar, tais como Angola, Canadá, Cuba, Hungria, Israel, Iugoslávia, Alemanha, Tunísia, Rússia, entre outros (ANGÉLICO E PORFÍRIO, 2010).

No Brasil, o xadrez foi incluído no currículo das escolas através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), artigos 26 e 27 (BRASIL, 1996).

Além da LDBEN, o **Programa Mais Educação**, que integra as ações do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), também incentiva a prática do xadrez. O Programa visa ampliar a jornada escolar e a organização curricular, sob a perspectiva da Educação Integral (BRASIL, 2013). O xadrez é citado na parte referente ao **Esporte e Lazer**, onde os objetivos contemplam o “[...] desenvolvimento integral dos estudantes pela cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos” (BRASIL, 2013, p.19).

Corroborando as premissas da LDBEN e do PDE, Pimenta (2009) ressalta a importância pedagógica do estudo do xadrez, considerando que:

“O ensino e a prática do xadrez tem relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo. O jogador de xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade, pode mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas”. (PIMENTA, 2009)

Soma-se a isto o fato de que pelo senso comum que o xadrez é considerado um elemento facilitador do desenvolvimento do raciocínio, pois o fator sorte é descartado no momento da partida (ROCHA, 2009).

O psicólogo Vygotsky (1991) já ressaltava a importância do uso do brinquedo no processo de formação social da mente, inclusive exemplificando através do xadrez a relação entre o emprego da imaginação e as regras do jogo de tabuleiro.

Neste sentido, podem-se destacar as características do jogo de xadrez e as habilidades que são desenvolvidas, a partir da Tabela 1, extraída de D’Lúcia et al (2007).

Características	Implicações educativas
Concentração durante uma partida.	Desenvolvimento de autocontrole.
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo.	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível.
Movimentar peças após exaustivas análises dos lances seguintes.	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo.
Encontrado um lance, a procura de outro melhor.	Empenho no progresso contínuo.
De uma posição a princípio igual, direcionar a uma conclusão brilhante.	Criatividade e imaginação.
O resultado indica quem tinha o melhor plano.	Respeito à opinião do interlocutor.
Dentre 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, devendo apresentar o seguinte.	Capacidade para o pensamento e execução lógicos, auto consistência e fluidez do raciocínio.

Tabela 1: Habilidades desenvolvidas através da prática do Xadrez
Fonte: http://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/view/114

No jogo de xadrez a melhor jogada não é casual e sim fundamentada em um processo de análise e utilização da lógica como base das ações. Inúmeras escolas têm adotado a prática do xadrez como auxílio no desenvolvimento do raciocínio nas últimas décadas, fato que reforça a importância do incentivo ao uso na sala de aula (D’LÚCIA, 2007).

Na seção seguinte será apresentada a metodologia empregada nas oficinas para uso do xadrez em sala de aula.

4. METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS

A oficina **Xadrez Itinerante** integrou o **Programa Adolescência Sadia**, desenvolvido pelas Secretarias de Bem Estar Social, Secretaria de Educação e Esportes e Secretaria de Saúde do município de Canguçu/RS. O Programa pretendeu proporcionar atividades nos bairros que possibilitem a prevenção à violência e ao uso de drogas, por esse fato a oficina deslocou-se para as escolas dos bairros para a realização do trabalho.

A turma onde foi instituído o projeto piloto era composta por 21 alunos com faixa etária de 10 a 12 anos. Os encontros tinham a duração de 3 períodos de 45 minutos por semana, durante 45 dias. A professora titular da turma possui graduação em Psicologia e Especialização em Psicopedagogia, com experiência de 10 anos em sala de aula. O projeto contou com o apoio da Professora de Educação Física, que já desenvolvia um projeto de xadrez com as turmas de 6º a 9º ano/5ª a 8ª série na mesma escola.

A hipótese inicial era que se obteria um resultado mais eficiente, em menos tempo, iniciando-se o primeiro contato com o jogo através dos pressupostos teóricos do xadrez, em detrimento das aulas práticas livres com tabuleiro.

Com o intuito de estender as atividades da oficina, fez-se uso de um **Blog**, onde foram publicados aspectos referentes à história do xadrez, suas lendas, descrição de partidas de grandes mestres, bem como a divulgação das atividades através de fotos das oficinas.

Para facilitar a compreensão dos procedimentos e metodologia adotados apresenta-se o relato dividido em etapas:

PRIMEIRO ETAPA: Utiliza-se neste primeiro momento, como recurso didático, a explanação da lenda do Xadrez contada por Malba Tahan no livro **O homem que calculava**, citada no Capítulo 2 do presente artigo, relacionando a lenda com a estrutura hierárquica presente na organização das peças do jogo de xadrez, o desenvolvimento das habilidades proporcionadas pelo jogo nos alunos e os valores exaltados pelos personagens da história.

SEGUNDA ETAPA: Relato histórico sobre a evolução do xadrez, desde a época em que era chamado de *Chaturanga*, com a divisão em quatro exércitos (FISCHER, 1991), até a formação atual com dois oponentes.

TERCEIRA ETAPA: Nesta etapa destaca-se a visualização, através de slides, de gráficos ilustrando a Diagonal Negra, a Ala da Dama e Ala do Rei, a fim de facilitar o entendimento dos nomes das casas do tabuleiro e o posicionamento correto do mesmo para colocação das peças. Além de serem explicados teoricamente o Xeque e o Xeque Mate. Em seguida as peças são colocadas em suas posições iniciais e seus movimentos são mostrados através de ilustrações individuais como mostra a Figura 1.

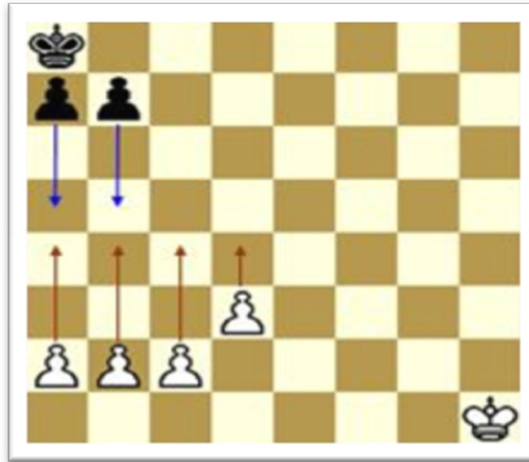


Figura 1: Visualização do movimento do Peão

QUARTO ETAPA: Definidos os locais das peças e seus movimentos, segue-se a denominação das casas do tabuleiro, sob o ponto de vista das peças brancas. Na tentativa de incitar o pensamento lógico na construção coletiva da nomenclatura, revela-se uma casa por vez, como mostram as Figuras de números 2 e 3, adaptadas de Fisher (1991).

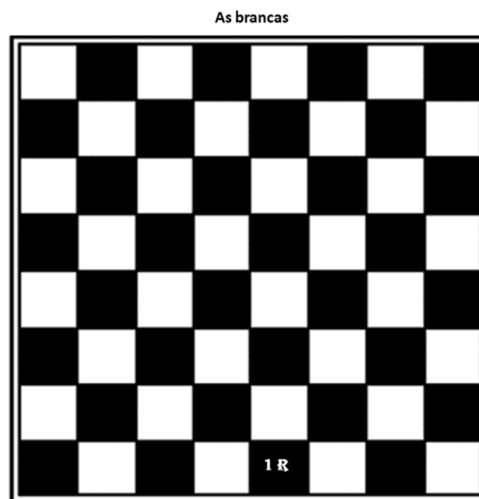


Figura 2: Nomenclatura da primeira casa do Rei

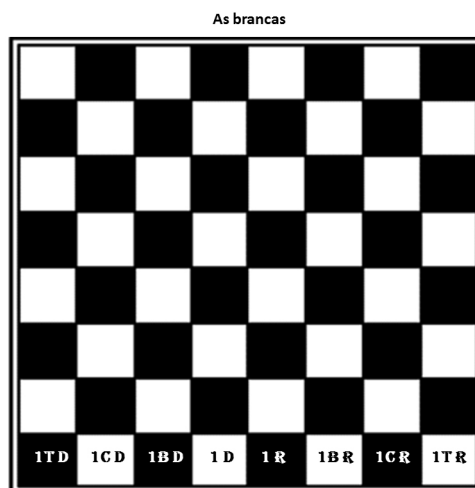


Figura 3: Nomenclatura da primeira linha do tabuleiro

QUINTA ETAPA: Nesta etapa apresentam-se orientações sobre como realizar a leitura das anotações enxadrísticas com base no Sistema Descritivo, o mais comum no Brasil (FISCHER, 1991). A atividade de leitura e escrita das partidas através do Sistema Descritivo, adotado para as aulas, proporciona o desenvolvimento da habilidade de reconhecer e trabalhar com códigos além de favorecer o estudo autônomo das estratégias do jogo. Para visualização das convenções adotadas para a leitura foi utilizada a Figura 4.

- Xeque: +
- Xeque-mate: + +
- Lances fracos: ?
- Lances bons: !
- Captura: x

Figura 4: Convenções do sistema descritivo

Posteriormente foram utilizadas reproduções de miniaturas, como mostra a Figura 5, expostas em slides, com orientação da professora responsável pela oficina. Cada dupla de alunos reproduziu a partida nos tabuleiros escolares disponibilizados pelo Ministério da Educação - MEC através da Secretaria Municipal de Educação e Esporte de Canguçu. As notações utilizadas e os modelos de miniaturas foram adaptações de Fisher (1991).

• Defesa siciliana:	
Branças	Pretas
1: P4R	P4BD
2: C3BR	P3D
3: P4D	PXP
4: CXP	C3BR
5: C3BD	P3CR
6: B2R	B2C

Figura 5: Miniatura de partida

SEXTA ETAPA: Os alunos realizaram a execução de jogos livres com exercício de anotação. Durante as partidas foram assessorados pela professora ministrante da oficina, professora titular e professora colaboradora do projeto. As partidas foram documentadas em vídeo citado na nona etapa deste relato.

SÉTIMA ETAPA: Durante a realização do projeto na escola os alunos foram incentivados a acessarem o Blog da oficina¹, a fim de acompanharem a evolução das atividades através de fotos e relatos, bem

¹<http://professorafafars.blogspot.com.br/>

como informações adicionais sobre o tema Xadrez. Além de possibilitar o acesso ao cronograma de todas as ações do projeto. Na Figura 6 pode-se visualizar o cabeçalho da página inicial do Blog.



Xadrez Itinerante
Fabiane Beletti

Home About Contact Menu

Terceiro encontro com os professores de Morro Redondo

Postado em [sexta-feira, 28 de junho de 2013](#)

0

Oficina 3: 11/07
Local: Câmara Municipal de Vereadores de Morro Redondo
Horário: 8h30min
Atividades:

- Aula prática com exercício de anotação.

Leave a reply     Recomeinde isto no Google



▪ [Professor Éderlan Moreira](#)

SEGUIDORES

 Participar deste site
Google Friend Connect

Membros (5)



Já é um membro? [Fazer login](#)

Segundo encontro com os professores de Morro Redondo

Postado em [quinta-feira, 27 de junho de 2013](#)

0

Oficina 2: 28/06

Local: Câmara Municipal de Vereadores de Morro Redondo
Horário: 8h30min
Atividades:

- Anotações enxadrísticas;
- Aula prática com exercício de anotação.

Leave a reply     Recomeinde isto no Google

QUEM SOU EU



 Fabiane Beletti
Pelotas, RS, Brazil
[Visualizar meu perfil completo](#)

ARQUIVO DO BLOG

- ▾ 2013 (4)
 - ▾ Junho (4)
 - [Terceiro encontro com os professores de Morro Redo...](#)
 - [encontro com os professores de Morro Redon...](#)
 - [Primeiro encontro com os professores de Morro Redo...](#)

<!--[[gte mso 9]]-->
Normal 0 21
false...

- ▶ 2012 (1)
- ▶ 2011 (9)

Figura 6: Página inicial do blog

OITAVA ETAPA: No dia 24/09/2011 realizou-se o I Torneio Municipal Interescolar no Ginásio Municipal de Esportes Conrado Ernani Bento, localizado no Bairro Isabel no Município de Canguçu/RS. Todas

as escolas da sede enviaram alunos representantes para participarem da disputa. A participação dos alunos pode ser observada na Figura 7.



Figura 7: Alunos disputando o Torneio Municipal
Fonte: Ricardo Moura

NONA ETAPA: Para fins de divulgação do relato da experiência realizada na turma piloto, encontra-se disponível na Internet um vídeo² contendo entrevistas feitas com a Professora titular Mírian Nörenberg, a Professora de Educação Física da escola Daniela Bubolz e a Diretora Viviane Braga.

5. PROMOÇÃO DO PEÃO OU CONCLUSÕES

"A infantaria é alma do exército".
(Napoleão Bonaparte)

Através das ações realizadas no projeto piloto da Oficina de Xadrez Itinerante, foi possível observar, de acordo com o relato da Professora Titular da turma onde se realizou a oficina, a melhora dos alunos nos aspectos referentes à autoestima, concentração durante as aulas e realização de tarefas de aula.

O objetivo inicial era o ensino de xadrez através do estudo teórico. Houve aceitação dos alunos com relação à metodologia empregada, sem resistência quanto à forma de abordagem do assunto e revelando resultados eficientes num curto período de tempo.

As Tecnologias de Informação e Comunicação tiveram um papel fundamental na obtenção dos resultados, pois as tecnologias digitais utilizadas fazem parte do cotidiano do aluno fora do ambiente de aula. O uso em sala de aula, nas atividades presenciais, e fora do ambiente da escola, no caso do Blog, para apoio e organização do conteúdo do curso, aproximou a realidade e rotina da escola com o que o aluno está acostumado a usar em casa ou sua vida social fora da escola.

Neste sentido, fica evidente a necessidade da escola em se mobilizar para utilizar metodologias que levem em consideração a realidade do aluno fora da escola e da comunidade onde a escola está inserida. Assim a escola assumira seu papel de formadora de opinião para a reestruturação da sociedade.

²<https://www.youtube.com/watch?v=AV2rcAycwW0>

Napoleão Bonaparte, Generalíssimo Francês, considerava que “um exército que não se mobiliza acaba capitulando”. A educação após sua massificação não foi capaz de manter o nível de aproveitamento semelhante ao que se tinha com a elite. Sendo indispensável à criação de metodologias que possam atender a maior parcela da população, assegurando-lhe os mesmos direitos.

REFERÊNCIAS

ANGÉLICO, L. P.; PORFÍRIO, L. C. **O jogo de xadrez modifica a escola: Porque se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar?** São Paulo: Revista Eletrônica da faculdade Semar/Unicastelo, Volume 1, Numero 1, Edição Outubro/Janeiro de 2010.

BONAPARTE, N. **O manual do líder.** Porto Alegre: Editora L&M Pocket, 2010.

BRASIL. **Lei n. 9.394 de 20 de Dezembro de 1996.** Disponível em: http://www.cng.ifmg.edu.br/downloads/biblioteca/roteiro_para_elaboracao_de_referencias_bibliograficas.pdf. Acesso em: 22 de jun de 2012.

BRASIL. **Manual da Educação Integral.** Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=16701&Itemid=1114. Acesso em: 26 de jun de 2014.

D'LÚCIA et AL. **O ensino de xadrez como ferramenta no processo de aprendizado infantil** Disponível em: http://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/view/114. Acesso em: 26 de jun de 2013.

FEITOSA, A., DIRENE, A., SILVA, F., BONA, L., GUEDES, A., CASTILHO, M. SUNYE, M., GARCÍA, L. (2007). **Definição formal de táticas de Xadrez por meio da autoria incremental de conceitos heurísticos.** Anais do XVIII SBIE, 244-253 p.

FISCHER, J. **Como é fácil aprender xadrez.** Porto Alegre: Editora Rígel, 1991.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

IBGE. **Cidades.** Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/cidadesat/link.php?codmun=430450>. Acesso em 06 de fev de 2013.

PIMENTA, C. J. C. **Xadrez: esporte, história e sua influencia na sociedade.** Disponível em: www.cdof.com.br/xadrez.htm. Acesso em 02 de mai de 2012.

TAHAN, Malba. **O homem que calculava.** Disponível em: <http://ccp.uenp.edu.br/noticias/2014/1402/020/n123-020.pdf>. Acesso em: 02 de mai de 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991