

XADREZ NO COLÉGIO DE APLICAÇÃO: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

CHESS AT COLÉGIO DE APLICAÇÃO: AN EDUCATIONAL INTERVENTION

Nagila Maria Silva oliveira^{1*}, Roberto Mamedio Bastos²

1. Graduada em Pedagogia, Mestre em Linguagem e Identidades pela Universidade Federal do Acre (UFAC), Docente do Colégio de Aplicação da Ufac .

2. Graduado em Pedagogia, Especialista em Metodologia do Ensino Superior pela Universidade Panamericana de Ji-Paraná.

Recebido em 15/05/2016, Aceito em 29/06/2016. * E-mail. nagila.ac.czs@gmail.com

RESUMO

Neste trabalho será apresentado/descrito uma intervenção pedagógica realizada no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Acre. Trata-se de um relato de uma primeira iniciativa de inserção do jogo de xadrez na referida instituição. Objetiva-se por meio desse relato clarificar os fins pedagógicos dessa iniciativa, destacando as possibilidades que esse jogo oferece para um trabalho pedagógico no campo da construção das identidades dos alunos capeanos, no que tange a questões comportamentais e cognitivas. Os resultados evidenciam que por meio do xadrez os alunos têm a possibilidade de identificar suas dificuldades no campo do raciocínio lógico e sociológico, clarificando para os professores suas necessidades de aprendizagem, que extrapolam os conhecimentos requeridos para o jogo, atingindo também as necessidades para uma aprendizagem escolar significativa.

Palavras chave: escola, xadrez, ensino, aprendizagem.

ABSTRACT

This work will present a pedagogical intervention performed at *Colégio de Aplicação* from Federal University of Acre. It is an account of a first insertion initiative of the chess game in that institution. The goal is to clarify the educational purposes of this initiative, highlighting the possibilities this game offers for a pedagogical work in the field of construction of the identities of the students, considering the behavioral and cognitive issues. The results show that through the chess students are able to identify their difficulties at the logical and sociological reasoning field, clarifying for teachers their learning needs, that go beyond the knowledge required for the game, reaching also the needs for a meaningful school learning.

Keywords: school, chess, teaching, learning.

1. INTRODUÇÃO

Nesse trabalho serão apresentados relatos sobre o uso do jogo de xadrez no ambiente escolar. As atividades descritas foram realizadas com alunos do Colégio de Aplicação da Universidade Federal

do Acre, Coordenadas por um pedagogo e uma professora dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. O objetivo dessa intervenção pedagógica foi inserir o xadrez na vida estudantil dos educando, como uma possibilidade de desenvolver melhor o

pensamento lógico, requisito para aprendizagem das disciplinas curriculares.

Para Piaget [1] o jogo é a construção do conhecimento, por meio dele o sujeito chega às representações sociais e desenvolve a inteligência. Sendo sua característica principal a assimilação de informações e conhecimentos. Nessa perspectiva “o ato da inteligência culmina o equilíbrio entre assimilação e acomodação. [...] poder-se-á dizer inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar ou assimilação predominante a acomodação” [1].

Para esse autor, o jogo permite a adaptação da imaginação simbólica aos dados da realidade a partir de construções espontâneas, culminando na construção da inteligência. Além disso, o jogo pode ser ainda um importante incentivo e motivador da aprendizagem.

É por meio dos jogos simbólicos que as regras são incorporadas e vividas pelas crianças, desenvolvendo suas ações políticas e éticas que resultaram nos princípios morais e senso coletivo da sociedade enquanto uma arena de convivências e relações sociais regidas por normas e regras.

Ainda de acordo com Piaget [1], os jogos são processos evolutivos que são norteados pela maturidade dos sujeitos, considerando suas faixas etárias, ou seja, a evolução das estruturas mentais. Baseado nisso, apresenta-nos três classificações de jogos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras.

Os jogos de exercícios referenciam as vivências de crianças de 0 a 1 ano, não envolvem símbolos e regras tem por essência o prazer, já os jogos simbólicos comuns na fase de 2 a 7 anos

seguem os mesmos princípios dos de exercício, ou seja, o prazer e o desenvolvimento sensório- motor, mas, acrescenta-se a ele a inserção do símbolo, havendo já o processo de interpretação, o uso da linguagem para expressar compreensões, ideias e sentimentos. O jogo de regras por sua vez, são melhores potencializados após os 7 anos de idade, combinam atividades motoras e intelectuais, com competição entre os jogadores, compostos pelo exercício, o símbolo e a regra.

Os jogos de regras estão entre os que mais norteiam a assimilação de informações, o desenvolvimento do pensamento lógico e a construção de representações sociais que moldam o caráter e a atuação social dos indivíduos.

Os organizadores das atividades relatadas nesse trabalho conceituam o jogo de xadrez na modalidade de jogo de regras, que envolve tanto exercícios físicos, (mover as peças no tabuleiro), como símbolos em linguagem corporal e oral, e, ainda as regras que direcionam as ações em uma jogada. O jogo de xadrez permite conhecer o perfil dos alunos, motivá-los a vencer desafios, desenvolver o pensamento lógico, criar relações de respeito.

2. MATERIAL E MÉTODO

As atividades realizadas contaram com tempo disponível dos alunos no ambiente escolar. Tabuleiros de xadrez, informações e dicas sobre o jogo, disponibilizadas no ambiente escolar. A ideia era suscitar, instigar a curiosidade dos educando

sobre o xadrez, identificar possíveis jogadores e criar grupos dispostos a aprender.

Houve a colaboração dos auxiliares de alunos, que gerenciavam os empréstimos dos tabuleiros. Os coordenadores acompanhavam as atividades e promoviam conversas sobre as jogadas realizadas pelos alunos.

Não houve um cronograma das atividades com termino previsto, simplesmente os tabuleiros ficaram a disposição e as jogadas foram acompanhadas e registradas pelo pedagogo, uma professora e a assistente social da instituição.

A decisão de iniciar o treino de xadrez no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Acre veio da vontade e ciência da importância de se valorizar este instrumento lúdico como forma de captar os anseios dos alunos como sujeitos em formação. Visando contribuir com fluxo contínuo da relação ensino e aprendizagem que é norteadada pela compreensão imediata dos aspectos conceituais referentes às áreas de conhecimento, respeitando a subjetividade e heterogeneidade de sujeitos aprendizes.

Optou-se por inicialmente não estruturar os treinos em forma de projeto, haja vista que, era preciso primeiro compreender os níveis de interesse e habilidades bem como as reais expectativas já existentes entre os alunos.

Para oficializar e tornar público as ações pensadas para o jogo de xadrez na escola, foi apresentado em assembleia docente a sugestão de trabalhar o xadrez no ambiente escolar, como atividade necessária na vida escolar. Não havendo nenhuma objeção, as atividades foram aceitas e

consideradas como importantes para favorecer reflexões comportamentais, bem como, na capacidade de desenvolver um pensamento lógico propício a aprendizagem das diferentes disciplinas curriculares.

A partir de então, foram disponibilizados tabuleiros de xadrez entre os assistentes de alunos e coordenadores pedagógicos, a fim de viabilizar a efetiva disponibilidade dos tabuleiros, para que jogos acontecessem em horários livres dos alunos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Lentamente o pátio da escola passou a compor uma paisagem bastante interessante de jogadores de xadrez, com distintos grupos, os que jogavam de acordo com os princípios do jogo, os que movimentavam as peças em um movimento de descobrir as regras do jogo e um maior grupo de observadores que se aglomeravam em volta dos que jogavam ou faziam de conta que jogavam.

Os alunos que possuíam alguma experiência inicial sem saber concluir as jogadas com xeque mate em primeiro momento demonstraram uma leve decepção pela incompreensão da representatividade deste movimento como a "sacada" final de ideia/ação e resultado.

Em um segundo momento, compreendido que no jogo, a parte mais complexa estava no ato de dar o xeque mate, e que, portanto, os jogadores deveriam criar uma visão particularizada das peças, de suas possibilidades de movimentá-las e que estas tomariam uma dimensão de progressão geométrica, cada vez mais complexa, surge uma fala

interessante: “jogar xadrez causa dor de cabeça”. Perguntado o porquê foi verbalizada a assertiva de que era preciso ter o poder de visualizar várias jogadas e que isto gerava um cansaço e conseqüentemente dor de cabeça.

Os alunos que não sabiam nenhum movimento do xadrez procuraram os organizadores das atividades com o intuito de aprender. Foi possível visualizar uma aprendizagem mais completa e complexa nos principiantes do que os que já conheciam algumas jogadas. Os que nunca haviam jogado xadrez construíram as bases do raciocínio do jogo de xadrez a partir do passo a passo sendo, assim, possível projetá-los rumo a uma conquista de espaço social empreendendo novas capacidades de evoluir na compreensão do particular à totalidade e vice versa, entendendo que como cidadãos devem projetar sua aprendizagem e conseqüentemente o espaço na sociedade.

Na educação, um dos princípios que deve ser buscado é o da construção de uma atitude cidadã e a escola “possui” as ferramentas necessárias para a viabilização e inserção propícia de uma práxis que treine o aluno para o ato de aprender a experimentar sua capacidade de agir e testar-se. O tabuleiro de xadrez compreende este mundo de possibilidade, na escola pode funcionar como laboratório dos esforços cognoscitivos dos alunos produzindo o sujeito social.

A memória fotogênica dos coordenadores construída no ato dos treinos traz a tona imagens das diferentes posturas dos alunos, nos remetendo às possíveis leituras que se pode fazer da poderosa comunicação corporal, diante do adversário. Ora

assumem uma postura de defesa, ora de ataque ou proteção, o prazer da boa jogada é expresso num olhar blazer impondo um reestabelecimento de patamares.

Entre o saber, o não saber movimentar ou o saber fragmentado dos alunos no xadrez está à possibilidade de que o professor capte formas de reforçar a aprendizagem significativa de cada conteúdo trabalhado.

Ao movimentar uma peça o aluno tramita, colocando em evidência os "portais" da sua aprendizagem cidadã, sendo assim, capaz de entender as complexidades que o Estado moderno projeta.

Na formação da individualidade as escolas devem esforçar-se para formá-los com o compromisso de ser responsáveis pelo domínio de sua parcela de individualidade e, esta deve ser construída a partir da evolução da sociedade, estabelecendo-se como sujeito diante de um Estado maior.

Pensado no instante em que abstraímos no tabuleiro o poder evolutivo do ato de aprender, do ato de experimentar o aprendido que cada conteúdo pode proporcionar, bem como, a junção de todos com o intuito de instrumentalizar o arcabouço do saber humano, é possível numa partida de xadrez com o aluno observar o afloramento de suas condições psíquicas, necessárias para a aprendizagem do conteúdo no exato instante em que este se apresenta para intermediar a relação professor e aluno. Produzindo assim as condições viáveis para uma reflexão moral

que possa nos levar à criação e recriação de instantes de formação significativa.

Muitas são as queixas dos professores sobre a falta de capacidade de concentração dos alunos, e conseqüentemente de guardar informações ou interpretar situações problemas. Quando observados em jogadas de xadrez os alunos transpareceram imaturidades e dificuldades que extrapolam as habilidades requisitadas no jogo, mas, que permeiam a vida estudantil no que concerne ao aprender, observar e agir.

Um número significativo de alunos apresentou dificuldades em visualizar jogadas futuras, movendo as peças simplesmente por uma tentativa de ataque imediata, que resulta na captura de uma peça do adversário, ou ainda de uma defesa, quando priva o adversário da possibilidade de capturar sua peça. *A priori*, esse fator pode ser bastante interessante e se bem usado, configura-se em comportamentos planejados, haja vista que, sempre que o jogador age por impulso as conseqüências resultam em perdas de peças valiosas ou mesmo em um xeque ou xeque mate.

Por outro lado, a consciência de que cada ação no tabuleiro gera uma reação no jogador adversário, e isso pode significar peças, fez com que alguns alunos ficassem apenas na defensiva, o que deixa o jogo truncado e minado.

Se fizermos uma analogia da vida em um tabuleiro de xadrez, poder-se-á identificar ações semelhantes na conjuntura da vida civil dos indivíduos. As características observadas nos alunos podem explicar comportamentos dentro de sala de aula e dificuldades em aprender determinadas

matérias curriculares. Sendo possível estabelecer parâmetros do aluno na sua projeção na continuidade de aprender a aprender.

Identificada a vontade dos alunos em jogar xadrez no ambiente escolar, para estimulá-los organizou-se um campeonato. Essa iniciativa fez com que alguns alunos treinassem com afinco, procurando informações e possibilidades em possíveis jogadas, ou ainda, especulassem habilidades uns dos outros, a fim de pensar em estratégias de como estruturar seu jogo. Esse espírito de competitividade acontece como uma saudável relação de respeito pelos adversários, que podem surpreender com uma única jogada, por isso, a importância de não subestimar um ao outro.

Alguns professores aceitaram criar um jogo de desafios, de maneira que fosse gerada, nos alunos, a expectativa de ganhar uma partida de xadrez dos docentes. Esta possibilidade foi observada pelos alunos como uma franca relação de igualdade, condição que o aluno se sente mais a vontade para refletir sua relação de aprendiz.

Os auxiliares de alunos observaram que o jogo de xadrez foi impactante no sentido de acalmar os ânimos nos horários vagos, entendendo que os jogadores sentavam e, concentrados faziam permanecer em torno de si alguns alunos em silêncio total. O que em muito pode contribuir para que estes alunos melhorem sua concentração em sala.

O campeonato aconteceu em duas modalidades, uma voltada para alunos do Fundamental I, em sua maioria aprendizes e outra para o Fundamental II e Ensino Médio, alunos com

mais maturidade e alguns com mais experiências. A primeira modalidade alertou para a necessidade de oferecer oficinas de xadrez para ensinar a jogar, visto que, embora os alunos estivessem bem motivados a jogar, lhes faltavam comportamentos necessários ao jogo e que precisam ser construídos junto com o amadurecimento intelectual de cada um.

Em relação aos alunos que participaram do campeonato, já sabendo jogar, observaram-se inúmeras posturas e atitudes que revelam diferentes identidades capazes de compor um perfil do aluno. Destacaram-se sobre tudo as relações de gênero, provenientes da existência de uma única mulher participando do campeonato, que chegou bem perto de disputar à final. Os olhares proferidos ao jogador que levou um xeque mate de uma jogadora abrem espaço para inúmeras discussões que, os professores, podem fazer em sala de aula, que comportam desde a inferioridade com que a mulher é vista nos jogos de regras, as representações sociais do sexo masculino e feminino etc.

Nas falas dos alunos a respeito das sensações diante da pressão de ter que decidir, ouviu-se várias analogias inerentes ao ter medo de como os resultados poderiam mudar sua vida no jogo. Mais uma vez o ato de ver-se responsável pela atitude tomada sobrepõe-se como condição *sui generis* para um sujeito que evolui suas relações, seu desenvolvimento interpessoal.

Analisando a postura física dos alunos como a de quem pensa, conjugado a observação de humildade diante do outro e inefáveis sensações que vão e veem como que, em alguns momentos fosse

ultra necessário buscar a qualquer custo a defesa e em outros o ataque como proteção, como possibilidade de ganhar. Na pressão de decidir, não falta aos alunos ansiedades, expectativas, etc. análoga às condições reais da vida na sociedade moderna, como as condições de aprendizagem, mas, num momento de ludicidade.

Na música de Raul Seixas, a frase: "quem pensa, pensa melhor parado" remete as imagens dos alunos capeanos sentados, diante de uma plateia de colegas na balburdia do recreio, comportando como que se estivessem a sós. Numa reflexão descompromissada entende-se que na oportunidade, primeiramente testam seu poder de controlar mentalmente as relações via tabuleiro de xadrez, e só depois de assimilar seu poder, parece sentir-se preparado para empreender suas ações como, sujeitos que aprende a aprender.

Ao visualizar os movimentos aparentemente mais compromissados dos alunos maiores pode-se crer que estes esperam exercer um poder, típico de sua idade. Os alunos menores, pela pouca experiência de vida, vagam por diferentes métodos em busca de demonstrar autocontrole sobre seu processo de aprendizagem, para tanto, tentam impor-se mesmo sem controle do que esta acontecendo no jogo, demonstrando suas fraquezas.

As situações propostas apresentam um campo aberto para que o professor faça intervenções que vão alargar as experiências da interação com o aluno ao mesmo tempo em que promove a transferência da responsabilidade do ato de aprender inerente ao aluno.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades não apresentam um resultado concreto, mas construíram um panorama de futuras ações de seus organizadores, como clarificaram os desafios de inserir o xadrez no ambiente escolar. As atividades passaram a ser pensadas e desenvolvidas novamente, agora em forma de projeto, seu sucesso depende de toda comunidade escolar, em criar espaço e apoiar a existência desses treinos, oficinas e campeonatos de xadrez no ambiente escolar.

O futuro dessa iniciativa depende do envolvimento dos docentes, e por isso, faz-se necessário encontrar mecanismos que permitam que em seus discursos, em torno dos benéficos do jogo

na aprendizagem dos alunos se concretizem em práticas, somando forças com os organizadores dessa iniciativa.

5. REFERÊNCIAS

[1] PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**: São Paulo: Zahar, 1971.