

A IMPORTÂNCIA DO XADREZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Elves Rodrigues da Cruz¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Os Jogos e Brincadeiras são práticas naturais fundamentais para o desenvolvimento da criança. Nesta pesquisa, descreve-se o jogo do xadrez inserido nas séries iniciais do Ensino Fundamental, e objetiva-se constatar os diferentes usos que se faz desta ferramenta como aliada no processo ensino aprendizagem utilizado nas diferentes áreas curriculares e das mais variadas formas como meio de desenvolvimento de habilidades e competências já existentes ou não e que podem ser potencializadas. Além disso, para evidenciar a bibliografia estudada, realizou-se um estudo de campo nas Escolas Municipais do Município de Palmeira, S.C., onde a prática do Xadrez existe há cinco anos entrevistando os Profissionais que nelas atuam, para registrar qual a visão que tem sobre o antes e depois do xadrez, se ele de fato trouxe benefícios, quais foram e como aprenderam a explorar essa prática cotidianamente.

Palavras-chave: Xadrez, Ferramenta Pedagógica, Crianças, Desenvolvimento Escolar.

ABSTRACT

The Games and Games are practical natural fundamental for the child's development. In this qualitative study, the game of the chess is described inserted in the initial series of the Fundamental Teaching, as well as the different uses that she can throw hand of this game as ally in the process teach learning used in the different areas of the curriculum and in the most varied ways as middle of development of abilities and competences already existent or not

¹ Acadêmico do Curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST, Lages/SC.

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário FACVEST

and that can be increased. Besides, to evidence the studied bibliography, he/she took place a field study in the Municipal Schools of the Municipal district of Palmeira, S.C., where the practice of the Chess exists five years ago picking of the Professionals that act in them, which the vision that has before on the and after the chess, if he in fact brought benefits, which were and as they learned how to explore that practice daily.

Key words: play, Game, Chess, Pedagogic Tool, Student.

1. INTRODUÇÃO

O jogo e a brincadeira são das atividades mais antigas que já se tem conhecimento, uma vez que estavam presentes antes mesmo da existência da civilização humana, tendo em vista que os animais convivem com esta prática desde os primórdios de sua existência.

A prática da Educação Física, apesar de mais recente se comparada à existência do jogo e da brincadeira, é uma “criança” que já caminha sozinha. Dada a sua importância reconhecida nas últimas décadas ela ganhou seu espaço na grade curricular e passou de meros quarenta e cinco minutos de brincadeira e distração para disciplina importante e que sob alguns aspectos dá suporte à outras da grade curricular.

É nesse ambiente de jogo e brincadeira dentro das aulas de Educação Física que nasceu a inserção do xadrez como prática que não tem em seu objetivo apenas a ludicidade. Ela traz inúmeros benefícios no campo emocional, motivacional, educativo e comportamental. E é sob essa ótica que analisar-se-á neste estudo, a visão dos profissionais que atuam diariamente com crianças do ensino fundamental nas Escolas Municipais do Município de Palmeira, indagando-os se é perceptível as conseqüências da inserção do xadrez nas aulas de Educação Física e quais benefícios essa prática trouxe para o desenvolvimento cognitivo dos alunos dentro da sala de aula.

Além da análise destes relatos, far-se-á um estudo bibliográfico à luz de autores que dissertam sobre a importância do xadrez nas escolas e os inúmeros benefícios que o mesmo traz para a vida dos envolvidos nessa prática. Comprovadamente, muitos estudiosos já se dedicaram a debruçar-se sobre essa janela e muito felizes foram em suas colocações que servem hoje de amparo para as práticas de xadrez nas escolas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os estudiosos da Pedagogia com grande frequência falam da importância da prática do jogo e da brincadeira como facilitador no processo ensino-aprendizagem. Piaget e Vigotsky, duas grandes figuras imortais para a Pedagogia assim o descrevem: “O jogo constitui o pólo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior.” (PIAGET, 1987, p.85). Vigotsky (1984, p.62) diz que “[...]em situações informais de aprendizado as crianças fazem uso principalmente das interações sociais como forma de acesso a informação.”

Incontáveis são as possibilidades de jogos e brincadeiras que podem virar poderosas ferramentas nas mãos de quem souber usá-las. Neste estudo, dar-se-á enfoque ao Rei dos Jogos: o Xadrez.

Lopes (2000, p.03) descreve que o xadrez

Por seu caráter lúdico e formativo, é um jogo recomendado para crianças em idade escolar, pois estimula o sentido de responsabilidade e prepara os estudantes para a vida adulta [...] desenvolve também a memória, a imaginação e a capacidade de concentração [...] favorece o raciocínio lógico, desenvolve a vontade e habilita o jogador à melhor análise e tomada de decisão.

Comprovadamente, pesquisas mostram que o jogo de Xadrez é capaz de desenvolver nas crianças habilidades mentais, uma vez que trabalha planejamento, imaginação, atenção, rigor mental, projeção, análise sistemática, recordação, além de fazer com que a criança estabeleça relações com os seus oponentes socializando-se e de certa forma ensinando a tomar decisões na hora certa, visualizar, modificar e reafirmar suas idéias, pensar criticamente diante dos fatos e analisando-os será capaz de criar hipóteses e planejar as ações futuras aprendendo a aceitar e administrar os próprios erros.

Resende (2011), afirma que o ensino de xadrez para crianças é um ótimo recurso para desenvolver habilidades mentais, entender valores, pois o jogo vai trabalhar a atenção, a imaginação, a projeção, a recordação, o pensamento obtido, a percepção de mundo, o planejamento, o rigor mental, a análise sistemática e a matemática.

O xadrez possibilita, frequentemente, como ponte, reunindo criança de sexos, idades e raças diferentes em uma atividade onde todos podem participar. O jogo ajuda a construir amizades individuais, bem com o espírito escolar, além de ensinar a criança como ganhar com cortesia e não desistir após uma derrota. Para crianças com necessidade de ajuste, o xadrez conduz o aumento da motivação, melhor comportamento, melhora a auto-estima e até mesmo maior frequência escolar. O xadrez provê uma saída social positiva, uma atividade recreativa saudável que pode ser aprendidas com facilidade e desfrutadas em qualquer idade. (DAUVERGNE apud FILGUTH, 2007 p.15).

Ainda para Filguth (2007) o xadrez também ajuda a construir a autoconfiança e a

auto-estima, sem egos inflados, pois algumas perdas são inevitáveis. Também ajuda potencialmente as crianças menos talentosas a aprender a estudar, gerando nelas, talvez, até mesmo a paixão ao aprender. E completa:

O Xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas disponíveis para fortalecer a mente de uma criança. É bastante fácil de aprender a jogar, a maioria das crianças com 6 ou 7 anos pode seguir as regras básicas. Até mesmo com 4 ou 5 anos podem jogar. Como no aprendizado de um idioma ou música, o início precoce pode ajudara criança a torna-se proficiente. Porém, qualquer que seja a idade do indivíduo, o xadrez pode aumentar a concentração, a paciência e a perseverança, como também desenvolver a criatividade, a intuição, a memória e, mais importante, a habilidade para analisar e deduzir a partir de conjunto de princípios gerais, aprendendo a tomar decisões difíceis e a resolver problemas de maneira flexível. (DAUVERGNE apud FILGUTH, 2007 p.11).

Pinto e Santos (2011, p. 10) afirmam que

[...] durante a partida de xadrez a cada jogada está associado um ato de reflexão que precede a eleição do movimento. Este processo de reflexão requer atenção (aplicação voluntária do pensamento à atividade que se realiza) e concentração (capacidade de isolar-se voluntariamente do mundo exterior e centrar-se exclusivamente na ação que se realiza). A prática do xadrez potencializa estas capacidades que favorecem um melhor rendimento escolar. [...] O xadrez é um estímulo poderoso da tenacidade, do espírito de luta e da capacidade de sacrifício. A lógica que rege a sequência de jogadas de uma abertura ou de uma combinação ou a precisão de alguns finais de partida tem muita relação com os processos de raciocínio utilizados na matemática.

O Xadrez como ferramenta pedagógica não pode e nem deve ser usado apenas na Educação Física, onde ele pode ter um cunho lúdico, esportivo, pedagógico e prazeroso. Ele pode ser utilizado nas aulas de Português produzindo, lendo e interpretando textos relacionados ao assunto, poesias, contos, histórias em quadrinhos. A matemática dispõe de um leque de opções relacionados ao xadrez, cada qual em seus níveis de aplicabilidade: aritmética, álgebra, geometria, estatística e o mais importante de todos: o raciocínio lógico.

História e Geografia podem ser enquadradas estudando-se as inúmeras histórias acerca da origem do xadrez situando-os em tempo e espaço, bem como suas localizações pelo mundo e personalidades. Em artes, pode-se fazer o uso da pintura, da argila, de materiais recicláveis para a confecção das peças e do tabuleiro de xadrez.

Em ciências, o tabuleiro torna-se um laboratório, onde os elementos observação, análise, hipótese e prova estão presentes. A informática também pode ser aliada ao xadrez, uma vez que há muitos jogos de xadrez, inclusive on-line à disposição dos usuários.

Calmbach (2011) diz que “[...] a preocupação atual dos educadores é não somente transmitir conteúdos, mas criar condições para que se desenvolva no educando a autonomia, o pensamento crítico e criador, a iniciativa e a capacidade de resolver os problemas com que poderá se confrontar na vida cotidiana.”

E Para alcançar esse objetivo Calmbach (2011) sugere o jogo do xadrez que “[...] motiva as crianças a se tornarem solucionadoras de problemas e a empregar grande parte de

seu tempo jogando sossegadamente.” Isso porque: “[...] o jogador é obrigado a praticar a tomada de decisões que serão fundamentais para o êxito na partida, ensinando a criança a investigar, a prever e a planejar cada lance.” Ela encerra seu artigo dizendo:

O xadrez não é, em si, um instrumento de educação formal, mas se tomarmos as peculiaridades deste jogo e as projetarmos, uma a uma, ao campo educativo, constata-se que suas características se convertem em outras tantas funções educativas. Tenha-se em conta que o xadrez cria hábitos de estudo, estimula a atitude de proceder com método e fomenta o desejo de superação mediante o conhecimento. Parece não restar dúvida tratar-se de um poderoso auxiliar pedagógico que catalisa várias disciplinas e desenvolve nos alunos o raciocínio lógico e o pensamento criador. Estimula a autonomia de pensamento e coaduna-se perfeitamente com as propostas da educação com o auxílio de jogos. (CALMBACH, 2011)

Araújo (2009) descreve que a inclusão do xadrez em ambiente escolar, principalmente em classes de alunos com dificuldades de aprendizagem além de auxiliar no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, apresenta “uma situação na qual o aluno tem a oportunidade de descobrir uma atividade em que se pode destacar e, paralelamente, progredir em outras disciplinas acadêmicas.” (ARAÚJO, 2011) Desta forma, o xadrez pode ser considerado aliado até mesmo nas classes de reforço, onde ela existir, ou na própria prática cotidiana quando destina-se uma maior atenção a um aluno com dificuldades de aprendizagem.

3. METODOLOGIA DE TRABALHO

O presente estudo pretende elencar os Benefícios da Prática do Xadrez nas Escolas Municipais do Município de Palmeira/SC e sua influência no desenvolvimento das crianças envolvidas.

Para tanto, indagou-se professores e alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental da Rede Pública de Ensino do Município de Palmeira através de um instrumento de pesquisa composto por perguntas diretas e claras que foram respondidas no decorrer do mês de outubro de 2011, por uma amostra de dez envolvidos de cada segmento, ou seja, dez professores e dez alunos.

4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 Análise da População Professores

A amostra é composta por profissionais experientes, formados em nível superior, devidamente selecionados por concurso público ou processo seletivo de provas e títulos.

A questão 01, refletiu a visão dos professores sobre a prática do xadrez: 20 % (n=2) acha a prática importante aliada na questão concentração e desenvolvimento do raciocínio lógico; para 30 % (n=3) a prática do xadrez ainda é vista como uma simples brincadeira, e para os 50 % (n=5) restantes, o xadrez representa muito mais que uma brincadeira ou um meio de trabalhar matemática. Para esta amostra bastante significativa, o xadrez abre um leque de opções para os caminhos da aprendizagem, além de servir de via de acesso a criança que tem problemas de aprendizagem, problemas de relacionamento, dentre outros.

Todas essas visões são consideradas por Lopes (2000): “[...] o xadrez como atividade lúdica [...] auxilia no desenvolvimento psicológico, na integração social, e na organização do pensamento e com isso proporciona vários benefícios no aprendizado das diversas disciplinas escolares.”

Tabela 1 – Visão dos Professores sobre a prática do xadrez.

Relatos	f	%
Importante aliado na concentração e raciocínio lógico	2	20 %
Simple Brincadeira	3	30 %
Mais que uma brincadeira – Uma ferramenta pedagógica	5	50 %
Total	10	100 %

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A questão 2 constatou uma abordagem unânime: 100% (n=10) concordam que as crianças voltam mais concentradas das aulas de Educação Física quando é dia de xadrez, do que quando é dia de brincadeira, jogo de bola ou qualquer outra atividade mais agitada.

Dessa totalidade, 40% (n=4) relatou perceber uma certa harmonia entre os colegas após as aulas de xadrez, por não haver a polêmica/briga entre a equipe que ganhou e a que perdeu; 30 % (n=3) aproveita o gancho para trabalhar alguns conteúdos que por si só não seriam tão atrativos sozinhos e percebem uma assimilação mais aceitável e facilitada; e 30 % (n=3) sente a turma mais tranqüila e silenciosa o que facilita o aprendizado.

Filguth (2007) descreve: “[...] o imenso mérito do xadrez é que ele responde a uma

das preocupações do ensino moderno: dar a possibilidade de cada aluno progredir segundo seu próprio ritmo, valorizando assim a motivação pessoal do escolar.”

Tabela 2 – Tipos de reações percebidas pelos professores após as aulas de xadrez frente às questões Comportamentais (de conduta) e de Rendimento (Aprendizagem).

Relatos	Rendimento	Comportamento	f	%
Harmonia	-	x	4	40%
Aprendizagem	x	-	3	30%
Tranqüilidade	x	x	3	30%
Total			10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A questão 03 evidenciou o apreço das crianças pelas aulas de Educação Física e pela prática do xadrez. 40% (n=4) dos professores relataram que as crianças tem verdadeira adoração pelas aulas de Educação Física, e gostam muito do xadrez. Outros 40% (n=4) constataam o prazer que as crianças sentem em dia de aula de Educação Física e o quanto gostariam de ter maior número de aulas, para intercalar entre o xadrez, os exercícios físicos, a brincadeira, etc. Os 20% restantes (n=2) registram que as crianças adoram a Educação Física mas prefeririam que as aulas de xadrez fossem ministradas em dias de chuva que é quando não há possibilidade de ir para a rua.

Resende (2011) fala do apreço das crianças pelo jogo: “É evidente o fascínio que o jogo provoca nas crianças, independente se ele é de palavras, bola, tabuleiro, corda, corrida, pontos, mímica, etc.”

Tabela 3 – Percepção dos professores sobre o conceito que as crianças tem sobre as aulas de Educação Física e o Xadrez inserido nela.

Relatos	Gostam das Aulas	Não gostam das aulas	f	%
Gostam do Xadrez	x	-	4	40%
Aceitam o Xadrez	x	-	4	40%
Preferem outra Atividade	x	-	2	20%
Total			10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A questão 4 indagou os professores sobre o uso do xadrez em suas práticas cotidianas. 50% (n=5) relatou usar o xadrez por ser do agrado das crianças e o fazem com frequência. 30% (n=3) utilizam o xadrez mas não tem clareza de como aplicá-lo e aproveitá-lo mais no dia-a-dia; e os 20% (n=2) restantes relatam não fazer uso do xadrez por ter um currículo grande demais para pouco tempo e que muitas vezes não conseguem vencê-lo.

A questão 5 foi dirigida aos profissionais que admitem fazer uso da prática do xadrez em suas aulas – 80% (n=8) da população pesquisada. A totalidade – 100% (n=8) relata fazer uso dessa ferramenta nas aulas de leitura, lendo notícias de jornal sobre campeonatos de xadrez; nas aulas de história, pesquisando sobre as diferentes origens dessa prática; no português, na matemática e em tudo o mais em que a criatividade permitir.

Becker (1978) afirma: “[...] como jogo o xadrez é esporte intelectual, competição, expectativas, desafio criador, divertimento, higiene mental, repouso. Como ciência, o xadrez é estratégia (tática e técnica), estudo, pesquisa, imaginação, descobrimento (e descoberta), ideal de perfeição.” E encerra: “Como arte, xadrez é harmonia, mensagem de beleza, encanto espiritual, emoção, prazer cultural, felicidade.”

Tabela 4 – Uso do Xadrez nas Práticas Pedagógicas

Relatos	f	%
Usam o Xadrez com frequência	5	50%
Usam o Xadrez com limitações por não saber aproveitá-lo melhor	3	30%
Não usam por falta de tempo – Currículo extenso	2	20%
Total	10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A questão 06 enfoca os benefícios da prática do xadrez para o aluno, para o professor e para a escola. 80% da amostra (n=8) afirmam serem infinitos os benefícios para os três segmentos uma vez que estimula a relação entre os colegas das diferentes idades, os profissionais das demais áreas, além de servir de ferramenta para o desenvolvimento de habilidades e competências e ser auxiliar na aquisição de diversos conhecimentos. Os 20 % restantes (n=2) reconhecem os benefícios que trazem para as crianças e para os professores, mas não vêem nenhuma influência sobre a escola.

Calmbach (2011) disserta: “[...] o xadrez é um jogo que modifica a escola porque promove sua cultura, desenvolvendo inúmeras habilidades e garantindo a aquisição de conhecimentos não só em relação ao jogo, mas também a assimilação de outros vinculadas às

matérias escolares e o próprio caráter dos alunos.”

Tabela 5 – Benefícios do Xadrez para alunos, professores e escola – Visão do Professor

Relatos	f	%
Benefícios infinitos para os 3 segmentos	8	80%
Benefícios somente para alunos e professores	2	20%
Total	10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

4.2 – Análise da População Alunos

A amostra pesquisada são crianças inseridas na rede pública de ensino e estão compreendidas na faixa etária de 8 a 10 anos de idade, sendo 5 meninas e 5 meninos.

A questão 1 aborda o gosto pelas aulas de Educação Física. 80% (n=8) afirma gostar das aulas de Educação Física. Desses, 60% (n=5) justifica o gosto pelas aulas por elas serem “legais” e 40% (n=3) se justifica pelo fato de ser uma aula diferente ao ar livre com atividades mais divertidas.

Os 20% (n=2) restantes não afirmaram com clareza que não gostam das aulas de Educação Física, mas afirmam preferir outras como Artes ou Inglês. Uma porque alega gostar muito de pintar, usar materiais “reciclados” (provavelmente recicláveis); e a outra (n=1, 10 %) justifica-se dizendo que gosta muito da “prô” de Inglês porque ela é muito carinhosa.

Tabela 6a – Apreço dos alunos pelas aulas de Educação Física

Relatos	f	%
Gostam das Aulas – Ver Tabela 6b	8	80%
Preferem outra disciplina – Ver tabela 6c	2	20%
Total	10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A questão 02 solicitava que as crianças colocassem em ordem de afinidade as atividades que mais gostam nas aulas de Educação Física. Dentre todas as elencadas as que mais foram citadas foram o futebol em 1º lugar com 30 % (n=3); em 2º lugar apareceram as

atividades que são realizadas na rua como brincadeiras que trabalham lateralidade, equilíbrio, etc., com 25% (2 alunos colocaram somente essa e um aluno optou por essa e outra atividade em 2º lugar); em 3º lugar e empatado com o 2º, apareceu o xadrez com 25% também (n=2,5 já que dois alunos optaram pelo xadrez e um aluno optou pelas brincadeiras e o xadrez no mesmo nível de afinidade), 10% (n=1) optou pelas aulas que se fazem exercícios físicos; e 10% afirmaram gostar de qualquer atividade que envolva bola.

Tabela 6b – Justificativa dos alunos que gostam das Aulas de Educação Física – 80 % da população pesquisada.

Relatos	f	%
As aulas de Educação Física “são legais”	5	60%
As aulas são diferentes, ao ar livre com atividades divertidas	3	40%
Total	8	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Tabela 6c – Justificativas dos alunos que preferem outra disciplina – 20 % da população pesquisada.

Relatos	f	%
Prefere aula de Artes porque gosta de pintar e usar “materiais reciclados”	1	50%
Prefere aula de Inglês porque a “Prô” é muito carinhosa	1	50%
Total	2	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Almeida (1978, p.148) esclarece: “Apesar do jogo estar presente em todas as etapas do desenvolvimento humano é na infância que reside sua principal importância.” Para ele, “Com o jogo, as crianças aprendem quem são, entendem que cada pessoa tem um papel a cumprir e tornam-se familiarizadas com o espaço cultural e com as regras da sociedade.”

A questão 3 indagou sobre o conceito de importância que as crianças têm sobre a atividade do xadrez. 60 % (n=6) acha o xadrez importante porque permite “brincar” com os colegas das demais turmas e idades. 20% (n=2) acha importante porque é uma atividade que distrai e agrada a todos e além disso ajuda a “aprender a concentrar”; 10% (n=1) acha importante porque ele ajuda a raciocinar e isso pode ajudar “nas notas de matemática”, e os 10% (n=1) restantes acham o xadrez importante porque “ensina a gente a perder de uma

maneira mais fácil, sem sentir raiva.”

Tabela 7 – Atividades realizadas nas aulas de Educação Física colocadas em ordem de afinidade

Relatos	f	%
Futebol	3	30%
Brincadeiras e Atividades na rua	2,5	25%
Xadrez	2,5	25%
Atividades que envolvam bola	1	10%
Exercícios Físicos	1	10%
Total	10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Goulart (2008, p. 03) endossa “[...]Além disso, o Xadrez traz os efeitos positivos que todos os esportes e jogos trazem, como o espírito de competição, o respeito a regras e o saber lidar tanto com a vitória quanto com a derrota.”

Tabela 8 – Visão dos Alunos sobre o Xadrez

Relatos	f.	%
Acha importante: brincar com os colegas das demais turmas e idades.	6	60%
Acha importante: distrai, agrada, ajuda a concentração	2	20%
Acha importante: ajuda a raciocinar e nas notas de matemática	1	10%
Acha importante: ensina a perder sem sentir raiva	1	10%
Total	10	100%

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Apesar da pouca idade, todos definiram de certa forma, pelo menos um dos inúmeros benefícios proporcionados pela prática do xadrez. Araújo (2011) afirma que o xadrez “[...] constitui um sistema de estímulo intelectual capaz de aumentar o quociente de inteligência das crianças, oferecendo aos participantes um método de raciocínio e de organização das relações abstratas e dos elementos simbólicos.”

A questão 4 diagnostica o entendimento das crianças quanto a inserção do xadrez no além Educação Física. A totalidade – 100 % (n=10), tendenciou a aceitar o xadrez nas demais aulas, mas não tem clareza de seus benefícios se utilizado como ferramenta nas demais

disciplinas. Eles apenas demonstram o quanto gostariam de “jogar” xadrez nas demais aulas também. Relevante lembrar que tratam-se de crianças com idade entre 08 e 10 anos.

Filguth (2007) fala do interesse que as escolas vem despertando nas crianças ao oferecer a prática do xadrez desde cedo: “Quando bons hábitos são desenvolvidos desde a infância, mas facilmente são assimilados.”

A questão 5 trouxe respostas bastantes semelhantes às da questão número 03, já que indagava sobre os benefícios do xadrez para os alunos, a escola e os professores. 60 % (n=6) elenca como principal benefício o entrosamento entre as crianças de todas as salas, turmas e idades juntamente com todos os professores; e 40 % (n=4) relata que o principal benefício da brincadeira são as facilidades que o xadrez faz com que se aprenda a matemática. É possível perceber nessa última afirmativa a influência da fala ou explicação de um adulto, talvez até de um professor sobre as vantagens do xadrez. É como se eles repetissem algo que ouviram de alguém.

Lopes (2000) afirma: “[...] o ensino enxadrístico pode inverter a relação professor-aluno, colocando em xeque as hierarquias instituídas na sala de aula.” Dessa forma, professor pode virar aluno ao ser ensinado por um deles como jogar xadrez. Com isso, a criança sente-se a vontade para exercer a prática do xadrez e se sentir ao mesmo tempo importante para os demais, além de estabelecer uma relação infinitamente mais próxima do seu educador, o que facilita a relação de ambos, criando um ambiente onde a dúvida jamais se instala e o aprendizado flui naturalmente.

Tabela 9 – Benefícios do Xadrez para alunos, professores e escola – Visão do Aluno

Relatos	f	%
Entrosamento entre crianças de todas as salas, idades e professores	06	60 %
Facilidades no aprendizado da matemática	04	40 %
Total	10	100 %

Fonte: tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

5. CONCLUSÃO

Durante décadas, a presença da Educação Física na escola foi vista como “aula de distração” não se levando em conta sua importância para o desenvolvimento físico e mental e

sua influência no desempenho dos alunos nas demais disciplinas.

Na era tecnológica em que vivemos, onde formação e informação são vistas como essenciais para a sobrevivência, já tem-se a clareza do papel da Educação Física no cotidiano escolar: com objetivos muito claros e bem delineados e práticas muito bem desenvolvidas, esta disciplina é capaz de dar suporte às demais através das relações de interação, de movimento, de jogo e de brincadeira.

Para este estudo, em específico, tratou-se do xadrez inserido nas aulas de Educação Física e as conseqüências que ele pode gerar nas demais integrantes do currículo escolar. Analisando os relatos colhidos dos professores de sala dos alunos que participam do programa de xadrez nas Escolas Municipais do Município de Palmeira, bem como dos próprios alunos, constatou-se a consciência da importância do mesmo, mais especificamente no campo motivacional, uma vez que instiga e alimenta a auto estima, a competitividade e o prazer por uma atividade que promove a relação entre as diferentes faixas etárias.

Para alguns profissionais, a prática do xadrez ainda é vista como uma simples brincadeira, apesar de considerá-la aliada na questão concentração e desenvolvimento do raciocínio lógico, mas não é incorporada na prática de sala de aula.

Já para outros, os benefícios do xadrez são reconhecidamente imensos e relatam que gostariam de participar de cursos de capacitação que orientassem os profissionais a aplicá-lo melhor nas diferentes áreas curriculares aprendendo a explorá-lo nas suas mais diferentes possibilidades, uma vez que é uma atividade que fascina as crianças e por meio dela poderia se chegar aos mais distantes caminhos do saber, além de estabelecer relações mais estreitas com as crianças, conhecendo-as e compreendendo-as melhor o que possibilitaria um trabalho mais voltado para as particularidades dentro do todo.

As crianças por sua vez, são unânimes em reconhecer a importância e os benefícios do xadrez. Umhas em maior e outras em menor grau de clareza do alcance desses benefícios, haja vista que se tratam de crianças com faixa etária entre 08 e 10 anos, e que vêm no xadrez ainda, mas não somente, a atividade-brincadeira como principal alvo dessa prática.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica Lúdica**. São Paulo: Edições Loyola, 1978.

ARAÚJO, André de Almeida. **O Xadrez como atividade lúdica na escola**. Artigo publicado em 01/09/2009. Disponível em http://xadrezfarese.blogspot.com/2009_09_01_archive.html Acessado em 10/09/2011.

BECKER, Idel. **Manual do Xadrez**. 7 ed. São Paulo: Ed. Nobel, 1978.

CALMBACH, Ana C. Von. **O Xadrez e a Educação**. Artigo publicado em 02/07/2011. Disponível em WWW.apetx.org.br/aplicando_o_xadrez_escolar.ltm Acessado em 10/09/2011.

FILGUTH, Rubens. **A Importância do Xadrez**. Porto Alegre, Artmed. 2007.

GOULART, Edson. **O ensino de xadrez para crianças**. São Paulo: UNESP, 2008.

LOPES, Antônio L. Manzano; VILA, Joan Segura. **Iniciação ao Xadrez**. Porto Alegre, Artmed. 2000.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia**. 1.ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária. 1987.

PINTO, Fernando Pereira; SANTOS, Guataçara dos. **O Jogo de Xadrez e o Ensino da Matemática**. Artigo publicado em 23/09/2009. Disponível em http://www.pg.utfpr.edu.br/sinect/anais/artigos/10%20Ensinodematematica/Ensinodematemat ica_artigo15.pdf Acessado em 10/09/2011.

RESENDE, Consolação. **Os Benefícios do Xadrez para crianças**. Artigo publicado em 14/02/2011. Disponível em <http://www.fcx.org.br/artigo5.html> Acessado em 10/09/2011.

RODRIGUES, Renato, GONÇALVES, José Correa. **Procedimento de metodologia científica**. 5. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2007.

VIGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, Martins Fontes. 1984.