



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE HABILITAÇÕES PEDAGÓGICAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

CHRISTIANE CELY FERNANDES DE MELO

**XADREZ PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL E PARA A
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

**JOÃO PESSOA
2013**

CHRISTIANE CELY FERNANDES DE MELO

**XADREZ PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL E PARA A EDUCAÇÃO
DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Federal da
Paraíba como requisito para obtenção do
grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dra. Nádía Jane
Sousa.

JOÃO PESSOA

2013

M528x Melo, Christiane Cely Fernandes de.

Xadrez pedagógico no ensino fundamental e para a educação de jovens e adultos / Christiane Cely Fernandes de Melo. – João Pessoa: UFPB, 2013.

55f. ; il.

Orientador: Nádia Jane Sousa
Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Xadrez. 2. Educação. 3. Ensino-aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 37:794.1 (043.2)

CHRISTIANE CELY FERNANDES DE MELO

**XADREZ PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL E PARA A EDUCAÇÃO
DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Federal da
Paraíba como requisito para obtenção do
grau de Licenciado em Pedagogia.

João Pessoa, _____ de _____ de 2013.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Nádia Jane Sousa – UFPB
Orientadora

Prof. Ma. Laura Maria Farias Brito – UFPB

Prof. Dr. Lucas Vieira de Lima Silva – URCA

Aos meus pais, Assis e Lúcia,
por todo esforço e dedicação; por nunca
terem desistido da minha formação e das
minhas amadas irmãs Carla e Clara.
A minha avó, Maria das Dores Melo, com
todo amor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, pela benção da vida.

A minha família, por me ensinar os reais valores da vida.

A minha professora, orientadora Nádia Jane de Sousa pelas suas inestimáveis contribuições na composição e organização desta monografia.

Àquela que foi mais que professora, educadora e mãe de todas e todos os que tiveram o prazer de conhecê-la, minha professora de EJA e de Estágio Supervisionado V, Laura Maria Farias Brito, que me proporcionou suporte para envolver a EJA ao meu TCC.

Ao meu estimado Doriedson Lemos, que me sugeriu o tema, me auxiliou em todo o processo de pesquisa, mas que, sobretudo é a pessoa que apoia minhas decisões e caminha ao meu lado nos piores e nos melhores momentos. A você o meu amor e o meu “obrigada”!

Aos meus amigos e amigas, presentes nos melhores e nos piores momentos da minha vida, que me dão suporte pra continuar lutando: Erika Carvalho, Raissa Sâmia, Lorena Cristina, Caroline Martins, Josiraldo Teotônio, Flávio Gonçalves, Ítalo Cordeiro, Gildene Mayara, Eduarda Rossane, Janicleide Santos, Mônica Duarte, Maria Luiza, Deborah Lemos, Cintya Tormes, Kelly Cristina, Aline Maia, Bruna Gabriela, Neiberth Lucena, Ariely Melo e demais pessoas que se fazem presentes até mesmo na ausência.

Aos amigos da Academia de Xadrez Caldas Viana e seus participantes que sem saber engrandeceram este trabalho.

Aos vínculos afetivos criados ao longo da graduação; obrigada a todos e todas por terem proporcionado momentos felizes e de aprendizagem.

*“E há que se cuidar do broto
Pra que a vida nos dê flor e fruto”*

(Milton Nascimento – Coração de Estudante)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem por objetivo analisar a influência do xadrez na escola, bem como suas múltiplas relações com o meio social que afetam diretamente no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, busca demonstrar a importância de se trabalhar o xadrez como uma ferramenta que visa desenvolver a autonomia e o coletivismo de forma lúdica, bem como o desenvolvimento das capacidades psicológicas sociais e afetivas; enfatizando a construção e reconstrução da aprendizagem através da leitura de mundo que está relacionada às vivências, atrelando-as ao conhecimento escolar, contribuindo para a efetividade da práxis pedagógica. Este trabalho se caracterizou como uma pesquisa bibliográfica e de campo, onde foi utilizada a observação participante e questionários com professores e alunos de xadrez, para comprovar ou não a efetividade do programa Xadrez Escolar, implantado nas escolas municipais de João Pessoa/PB desde 2006. Traz, portanto, questões acerca da efetividade da práxis pedagógica do ensino de xadrez, que, de acordo com os dados apresentados e analisados neste trabalho, auxiliam os educandos não apenas no contexto escolar, mas também no meio social e cultural onde estão inseridos.

Palavras-chave: Xadrez. Autonomia. Coletivismo. Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

This Labor Completion of course is to analyze the influence of chess in school as well as its multiple relationships with the social environment that directly affect the teaching-learning process. In this sense, seeks to demonstrate the importance of working chess as a tool to develop autonomy and collectivism in a playful manner, as well as the development of social and affective psychological capacities, emphasizing the construction and reconstruction of learning through reading world is related to the experiences, linking them to school knowledge, contributing to the effectiveness of pedagogical praxis. This work has been characterized as a literature search and field, where it was used participant observation and questionnaires with teachers and students of chess, to prove or disprove the effectiveness of the program Chess School, established in the schools of João Pessoa / PB since 2006. Brings, so questions about the effectiveness of pedagogical praxis of teaching chess, which, according to the data presented and analyzed in this paper, help the students not only in schools, but also in the social and cultural environment in which they exist.

Keywords: Chess . Autonomy. Collectivism. Teaching and Learning.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBX	Confederação Brasileira de Xadrez
EJA	Educação de Jovens e Adultos
E.M.E.F.	Escola Municipal de Ensino Fundamental
DATH	Transtorno por Déficit de Atenção e Hiperatividade
FIDE	Federação Internacional de Xadrez
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
TA	Tecnologia(s) Assistiva(s)
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação.
PROLICEN	Programa de Licenciatura

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – O JOGO, O LÚDICO E O LAZER	15
1.1 CARACTERÍSTICAS DO JOGO, DO LÚDICO E DO LAZER	15
1.2 ASPECTOS POSITIVOS DO JOGO E DO XADREZ	19
CAPÍTULO II – O XADREZ E O CONTEXTO SOCIAL ESCOLAR	22
2.1 A HISTÓRIA DO XADREZ	22
2.2 O XADREZ E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM	23
2.3 O XADREZ E AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO (TIC´S)	28
2.4 POR QUE NÃO XADREZ NA EJA?	31
CAPÍTULO III – PERCURSO METODOLÓGICO	35
3.1 METODOLOGIA GERAL	35
3.2 XADREZ PARA OS ALUNOS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	36
3.2.1 Resultados e análise 1	37
3.3 JOGO DE XADREZ PARA O COTIDIANO DA MODALIDADE EJA	42
3.3.1 Resultados e análise 2	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS	47
APÊNDICES	50

INTRODUÇÃO

Atualmente tem-se verificado, a partir de reclamações constantes dos educadores que há uma falta de motivação para estudar por parte dos alunos. Há que se examinar as causas de tal fenômeno. Contudo, poderíamos nos questionar se fatores como a pouca contribuição dos programas educacionais, atrelado à má formação dos docentes e a falta de estímulo de caráter financeiro e psicológico por parte das Políticas Públicas, desmotivando o professor a continuar trabalhando numa jornada exaustiva não afetariam diretamente no interesse dos estudantes pela escola, infringindo o direito que os mesmos têm à educação de qualidade, explicitado na Lei de Diretrizes e Bases (LDB) 9.394/96, dos Princípios e Fins da Educação em seu Artigo 3º:

O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; IV - respeito à liberdade e apreço à tolerância; [...] VII - valorização do profissional da educação escolar; [...] IX - garantia de padrão de qualidade; X - valorização da experiência extra-escolar; XI - vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais.

Sendo assim, fica evidenciada a necessidade de uma busca constante por ferramentas pedagógicas que facilitem ou melhorem o desempenho dos estudantes nas diferentes áreas do conhecimento. Para tanto faz-se necessário a preocupação com o raciocínio lógico e demais capacidades a serem desenvolvidas e ou aprimoradas durante a “idade escolar”, para que possa haver de fato qualidade no ensino e conseqüentemente na aprendizagem dos educandos dentro e fora do contexto escolar.

Nesse sentido é que apontamos o xadrez como uma importante ferramenta pedagógica.

Estudiosos do xadrez como Sá e Resende (*apud* FADEL; MATA, s/d), consideram que a inclusão do xadrez no contexto escolar é uma das possibilidades dos alunos desenvolverem as competências e habilidades, que alargam sua capacidade em relação ao binômio espaço-tempo, bem como o autocontrole, a paciência, a tolerância e a perseverança.

Os jogos são objetos que resultam de um sistema linguístico desenvolvido dentro de um contexto social, onde se faz necessário o cumprimento de regras explícitas, impostas dentro da especificidade de cada jogo.

Por meio do xadrez pedagógico podem-se trabalhar valores éticos e morais com os educandos, com relação a “saber ganhar e perder”, da sujeição às restrições que as regras impõem e que aceitem pontos de vista diferentes.

É sabido que no Brasil os projetos desenvolvidos vêm tomando uma boa proporção, tendo em vista os estudos teóricos sobre as possibilidades e benefícios que o xadrez pode oferecer aos alunos, indo além do amadurecimento do raciocínio lógico; abrangendo questões de cunho psicológico.

Por esses e outros motivos foi desenvolvido um projeto de inclusão desse jogo como atividade complementar nas escolas de forma geral, a fim de auxiliar os alunos a desenvolverem capacidades que contribuam no seu desempenho escolar e pessoal. Pensando ainda nos benefícios que introdução do xadrez no currículo das escolas brasileiras pode proporcionar, podemos mencionar uma evolução nos estudos e desenvolvimento acadêmico dos alunos, pois aumentaria sua capacidade de raciocínio lógico, cálculo desafio, respeito, aventura e interação além de auxiliar para que continuem galgando um aprofundamento nos estudos, reduzindo o índice de evasão escolar.

Além desses fatores, outros elementos devem ser levados em consideração como a formação de caráter, controle emocional, facilidade de expressão, aceitação e respeito às novas/outras ideias; valores importantes na formação do aluno, que independe de faixa etária.

Se o Xadrez é um jogo que traz benefícios independentemente de “idade”, sexo ou etnia pensa-se na expansão dessa proposta para as turmas da EJA. Evidenciando, pois, que este trabalho preocupa-se com a educação de modo que sua temática atinja não apenas as séries do ensino fundamental, tendo em vista a necessidade de explorar o raciocínio lógico e demais capacidades dos estudantes, através da motivação, com o auxílio de um instrumento lúdico.

Se o Xadrez Escolar pode ser uma ferramenta pedagógica, deve este buscar (re) afirmar o direito ao pleno desenvolvimento dos educandos por ajudá-los a desenvolver e/ou aprimorar aspectos como: vínculo ao trabalho e a prática social, dá condições para que o aluno aprenda com mais facilidade e tornando-se divulgador da cultura enxadrista, além de desenvolver habilidades e de fortalecer vínculos

afetivos, bem como outros aspectos positivos que influenciam de forma construtiva para o crescimento escolar e pessoal, podendo ser refletidos também em demais ambientes tais como o familiar.

Entre as razões que levam à implantação deste trabalho estão a necessidade de enfatizar o xadrez na faixa etária de 7 a 11 anos de idade, ou seja, do segundo ao quinto ano do Ensino Fundamental, como ferramenta pedagógica de forma que auxilie os educandos no desenvolvimento e/ou aprimoramento de suas capacidades cognitivas e socioafetivas.

Visando o papel do xadrez, como instrumento de aprendizagem, cogita-se a necessidade de expandir esse projeto para as turmas da EJA, mediante seus benefícios, ainda que utilizado para fins recreativos, de modo que possa ajudar não apenas discentes, mas também os professores, que precisam atualizar seus métodos de ensino para que estejam ajustados às necessidades dos estudantes.

O xadrez por si mesmo, trabalha os aspectos cognitivos implicitamente e explicitamente. Atualmente fala-se muito na aplicação do xadrez como ferramenta pedagógica, por ser um objeto mediador da aprendizagem, que auxilia no desenvolvimento significativo de capacidades e habilidades, atuando de maneira interdisciplinar, ou seja, em conjunto com as demais disciplinas escolares, a fim de auxiliar os estudantes em dificuldades específicas, principalmente as disciplinas curriculares.

Por tais motivos, o presente trabalho busca suscitar a importância da implantação do xadrez no Ensino Fundamental, ampliando-o para a EJA, de modo que esta ferramenta seja motivadora em todas as modalidades do ensino.

A temática do xadrez será abordada neste trabalho com base em autores que discutem a importância de um trabalho docente bem planejado; que busque atender aos critérios: autonomia, coletivismo, bem como o desenvolvimento das capacidades psicológicas sociais e afetivas; construindo e reconstruindo a aprendizagem através da leitura prévia de mundo que está atrelada às vivências e a real necessidade dos educandos, fazendo uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, o xadrez será enfatizado em seu caráter pedagógico.

O interesse pelo uso do xadrez, principalmente no contexto escolar e seus possíveis desdobramentos, surgiu a partir da observação e do livre envolvimento com este jogo desde a infância.

Outro aspecto que levou a abraçar esse estudo foi a curiosidade de saber se de fato, o projeto de Xadrez Escolar¹ é uma ferramenta que proporciona algum tipo de crescimento pessoal, o que abrange questões metodológicas por parte dos educadores que podem ou não aguçar o interesse dos alunos.

Este projeto busca desenvolver a capacidade dos educandos por meio da ferramenta pedagógica do jogo a partir do desenvolvimento da concentração, disciplina, autocrítica, reflexão entre outros aspectos.

Para a realização desse estudo foram necessárias visitas e observações na Escola Municipal de Ensino Fundamental E.M.E.F. Caminho Encantado², especificamente acompanhando o trabalho do professor Antônio, que leciona xadrez nessa instituição há um ano, durante o primeiro semestre do ano letivo de 2013.

A partir desse estudo, cogita-se a implantação de um projeto destinado aos alunos das turmas da EJA, tendo em vista sua ação pedagógica, ainda que aplicada de forma recreativa. Para isso, valemo-nos dos educandos da E.M.E.F. Compartilhando Saberes³.

Este trabalho de conclusão de curso, portanto, visa sondar se há mudanças, após a introdução do xadrez escolar dos diversos âmbitos sociais, partindo da observação da prática pedagógica, com o intuito de diagnosticar se, este trabalho docente é significativo na vida acadêmica do estudante. Ou seja, o questionamento central que moveu esta produção foi: Como o projeto de Xadrez Escolar da Prefeitura Municipal de João Pessoa é desenvolvido nas escolas?

Este trabalho tem por objetivo geral analisar os dados levantados sobre a visão, a motivação, interesse e aproximação dos educandos do Ensino Fundamental e da Modalidade da Educação de Jovens e Adultos sobre a implantação do projeto Xadrez Escolar. Quanto aos objetivos específicos, verificar a metodologia utilizada pelo professor em sala de aula, analisar a influência do xadrez na vida dos estudantes, fazer um levantamento sobre a aproximação e o interesse dos educandos e suscitar a importância da implantação do xadrez no ensino fundamental e expor a concepção dos educandos da EJA sobre a referida temática;

¹ Este programa fora desenvolvido no ano de 2005, por Maria do Livramento Cavalcanti Costa, durante o governo de Luis Inácio Lula da Silva, mas tomou uma maior proporção em 2006 com os cursos de capacitação dos professores e com a chegada dos materiais para a execução das atividades propostas pelo projeto. – Dados fornecidos pela autora do Projeto de Xadrez Escolar e por Francisco Cavalcanti em entrevista.

² Caminho Encantado – Nome fictício.

³ Compartilhando Saberes – Nome fictício.

estando este trabalho em três capítulos: O primeiro abrangendo aspectos relacionados ao referencial teórico que engloba definições de jogo, lúdico e lazer; O segundo que é onde se enfatiza alguns pontos que além de constituírem o contexto escolar, mantém estrita relação com o xadrez, como por exemplo, o jogo e alguns aspectos psicológicos, o xadrez e a tecnologia e o xadrez na EJA, sendo, portanto, este capítulo o desenvolvimento desse Trabalho e o Terceiro que se refere ao percurso metodológico, processo necessário para o levantamento dos dados e a análise desses fatos.

Contudo, para a conclusão desse trabalho, foi necessário não apenas permanecer na observação do trabalho docente, mas questionar sobre a visão que o estudante, seja ele do ensino fundamental ou da EJA, tem sobre a referente temática e analisar a eficácia do xadrez na vida particular dos educandos, para que se possa promover um melhor entendimento acerca dos benefícios do xadrez de forma coletiva e pessoal.

Este trabalho teve sua importância ao ressaltar a necessidade de aprofundar a temática xadrez no cotidiano escolar, bem como servir de base para futuras pesquisas e estudos desse jogo como ferramenta pedagógica a fim de que este possa ser expandido para as diversas Modalidades de Ensino com o intuito de auxiliar no desenvolvimento dos escolares.

CAPÍTULO I – O JOGO, O LÚDICO E O LAZER

1.1 CARACTERÍSTICAS DO JOGO, DO LÚDICO E DO LAZER

Difícilmente encontra-se uma definição única para jogo, devido ser uma atividade compreendida de diversas formas ao levarmos em consideração os inúmeros contextos sociais. Existem jogos de crianças, de adultos, políticos, imaginários, físicos, com ou sem introdução de objetos, podendo ser “dividido” entre jogo e não-jogo que depende do significado atribuído à atividade, bem como em qual contexto histórico e cultural está inserido.

O processo de construção do saber através do jogo como recurso pedagógico ocorria porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelecia metas, construía estratégias, planejava, utilizando assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorriam estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses, e com esse processo constrói o saber (ALMEIDA *apud* PINHO, 2009).

Os jogos de regra, para Pinho (2009), especificamente o xadrez, pode começar a ser trabalhado desde os cinco anos de idade, e embasado nos estudos de Piaget, o jogo torna-se significativo para a criança entre os sete e doze anos devido ao amadurecimento do desenvolvimento intelectual, fazendo com que este possa predominar por toda a vida do indivíduo.

Piaget (*apud* PINHO, 2009, p. 10) afirmava que “o jogo é um tipo de atividade particularmente poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança”.

É interessante ressaltar que a prática dos jogos de regras no ambiente escolar vem aumentando, devido ao prazer que os jogos proporcionam na aprendizagem por necessitarem de interação. Estudos e pesquisas realizados nas últimas décadas sobre a influência dos jogos têm demonstrado a importância da inclusão desse esporte no desenvolvimento cognitivo dos educandos.

Outra característica do jogo de regras, é que a investigação podia ser coletiva ou individual e que ocorria enquanto a criança estava inserida numa coletividade. Para essa observação é necessário um conhecimento prévio sobre a psicologia infantil e sobre o jogo, nos

seus vários aspectos, bem como o treino da observação, que é adquirido com a realização sistemática desse tipo de ação (MIRANDA *apud* PINHO, 2009, p. 11).

O jogo na perspectiva de Kishimoto (2001) pode ser entendido como um dado sistema cultural, que apresenta regras, ou seja, estabelece metas distintas para atender às necessidades dos diferentes contextos sócio-culturais. O não-jogo é entendido na ótica de Huzinga (2000) como uma atividade voltada para o caráter lúdico, acompanhada de risos, de prazer, de liberdade, da dissociação da vida real e da fluidez do imaginário. Tal autor afirma que “os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade” (p. 12).

O jogo ainda pode ser considerado uma atividade desportiva ou não. É desportivo quando utilizado para fins competitivos, que visam vencer não apenas ao adversário, mas superar uma dificuldade e ser recompensado.

Para Barbanti (1994, p. 9), o esporte é definido como:

Atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico ou uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

O jogo não desportivo comumente está atrelado ao lazer, ou seja, sua finalidade diferencia-se de acordo com o contexto social, não podendo ser algo inflexível e objetiva também atingir prazer pessoal, podendo ser utilizado como ferramenta lúdica.

As ações lúdicas são práticas que se fazem mais frequentes no cotidiano das crianças, e quando se trata de atividades que acontecem no cotidiano escolar necessitam de um mediador para que oriente os educandos e os auxiliem na canalização de seus atos, buscando atingir metas pedagógicas através de objetos, sejam eles concretos ou abstratos, mas que de uma forma ou de outra se concretizam no prazer a ponto de estimular tais ações em prol do seu amadurecimento.

O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade (PINTO, 1999, p. 231).

Importante considerar que *Ludus* significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Dessa forma o jogo e o lúdico podem ser atividades que servem de lazer. De acordo com Pessoa (2007, p. 13) o lazer é definido da seguinte forma:

Uma das primeiras características apresentadas quanto ao lazer é seu caráter lúdico, neste sentido o sujeito está desprovido de qualquer obrigação e o envolvimento nas atividades acontece apenas por que se deseja.

No entanto, a prática do lazer ainda é vista por algumas pessoas e alguns autores como algo pertencente à classe alta, visto pessoas das classes populares só tem tempo para trabalhar e dormir ao chegar tarde e exausto do expediente, o que denota certo preconceito ocasionado devido ao sistema capitalista. É como se o lazer não fosse para todos e muito menos pudesse sentir prazer e felicidade em todos os momentos da vida, principalmente em relação ao trabalho. Trabalhar na ótica capitalista é função para subalternos, devendo este executar aquilo que lhe é imposto, sendo o local de trabalho um ambiente de obrigações e não de lazer. Trabalho nessa perspectiva não associa-se ao prazer, ou seja:

[...] como não-prioritário para as camadas pobres da população, sob o argumento destas não terem suprido suas necessidades básicas de saúde, alimentação e habitação. Nessa concepção, o lazer não é considerado como uma necessidade humana, ou se fosse assim entendido, seria um privilégio das classes mais favorecidas (BRUHNS *apud* PESSOA, 2007, p. 34).

Se pensarmos que no mundo do trabalho fazem parte jovens e adultos, estes por sua vez privam-se do lazer e conseqüentemente do prazer, isto na ótica capitalista. Dessa forma imagina-se que essas pessoas serão futuros idosos que provavelmente, devido à idade avançada, também terão problemas de saúde mental, assim como retrata Pinto (1999, p. 2) ao dizer que:

A diminuição do desempenho de memória nos idosos tem a ver com problemas crescentes de saúde, com o uso de tarefas laboratoriais

artificiais e aborrecidas e sem relação com as situações do dia a dia, ou até mesmo com estereótipos negativos sobre os idosos numa época em que a juventude está demasiado sobrevalorizada.

Vigotsky (1989 *apud* GIACHINI, 2011) afirma que através do jogo se entende que o indivíduo aprende a agir, raciocinar, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento e da concentração.

Por esse motivo, ao contrário dos demais jogos de tabuleiro, o xadrez pode ser direcionado a qualquer que seja o público, visto que tais características supracitadas podem e devem ser estimuladas em todas as idades, a fim de retardar os problemas referentes à motricidade e aos estímulos mentais que vão reduzindo com o passar dos anos a partir de um objeto cultural lúdico.

Assim como o jogo e o lúdico, o lazer é uma prática social que engloba aspectos culturais, podendo ser algo de esforço físico e/ou mental que ocorrer em um momento de relaxamento, estando atrelado a alguma atividade e ou “inatividade” humana, desvinculando-se das atividades corriqueiras que são na maioria das vezes obrigatórias e impostas por outrem. Assim sendo, o lazer normalmente se faz em um tempo que pode ser ou não definido em que o sujeito se dispõe a fazer alguma atividade que o traga prazer.

[...] no interior das práticas de lazer e por meio delas que os homens, conscientemente ou não, realizam-na extensão de suas possibilidades - a crítica de sua vida cotidiana [...] e que os homens almejam nos lazes algo que dificilmente o trabalho ou mesmo a vida privada, em família, podem oferecer da forma como estão organizadas na sociedade capitalista (OLIVEIRA *apud* PESSOA, 2007, p. 12).

Por tais motivos, é notório que os jogos e a ludicidade e o lazer são inerentes à cultura humana, tanto por serem atividades estimuladores das capacidades humanas quanto por estar atrelado ao prazer pessoal e tudo que se vincula à cultura remete a fatos históricos modificados ao longo do tempo, adaptados às necessidades vigentes, mas que ainda assim mantém certas características.

1.2 ASPECTOS POSITIVOS DO JOGO E DO XADREZ

Há muito tempo o jogo é visto como atividade recreativa, que serve para estimular de forma lúdica, prazerosa, a capacidade intelectual dos jogadores, exigindo não apenas o esforço mental, mas também físico. Segundo Gilles Brougerè e Jacques Henriot (*apud* KISHIMOTO, 2001), o jogo é o resultado de um sistema linguístico; um objeto que varia de acordo com o contexto social em quem está inserido.

O jogo é, portanto, um sistema de regras que atuam e se concretizam em um objeto. Kishimoto (S/d), nos mostra que um exemplo nítido é o xadrez ao se materializar em um tabuleiro, suas peças, um tempo estipulado para as partidas e a objetividade de suas regras, que inclui o respeito ao adversário.

Diferente dos jogos de tabuleiros “comuns” ou “comerciais”, o xadrez não tem idade específica para começar a jogar, do mesmo modo não tem para findar. O xadrez, não tem uma finalidade específica, suas regras atuais, impostas pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), que abrange mais de 150 nações, ainda que proponham “imutáveis” as regras, permite ao jogador maneiras quase infinitas de derrotar o adversário, por depender do raciocínio lógico e da criatividade para prever, analisar e decidir o lance, tendo a possibilidade de ser usado de cinco formas diferentes, onde, no entanto, todas estão interligadas.

Para Kishimoto (2001, p. 14):

Na partida de Xadrez, há regras externas que orientam as ações de cada jogador. Tais ações dependem, também, da estratégia do adversário. Entretanto, nunca se tem a certeza do lance que será dado em cada passo do jogo. Este tipo de jogo serve para entreter amigos em momentos de lazer, situação na qual predomina o prazer, a vontade de cada um participar livremente da partida.

O xadrez, portanto, pode ter as seguintes características: lúdico, desportivo, lógico-matemático, artístico e a última, o qual será enfatizado durante todo o trabalho, o caráter pedagógico.

O caráter lúdico permite aos jogadores (mesmo os amadores) ocupar seu tempo ocioso e espairecer. Dessa forma o xadrez pode ser (e muitas vezes é) disponibilizado aos estudantes como elemento (inicialmente) recreativo, a fim de estimular o prazer, inclusive a outras áreas referentes ou não à aprendizagem.

O critério desportivo, provavelmente surgiu coma democratização do jogo, de tal modo que os campeonatos são realizados em níveis distintos (municipais, estaduais, regionais e até mundiais), regulamentados pela FIDE e pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX).

O xadrez com caráter lógico matemático está atrelado à ciência devido a sua finalidade: resolver problemas propostos de forma lógica e intelectual. Nesse tipo de jogo não é muito aceito o termo jogo-ciência, por não ser aceito como uma disciplina científica de fato e infelizmente secundarizada no âmbito escolar, devido o jogo ser aceito pela maioria como algo lúdico ou no máximo desportivo.

O xadrez, em forma de arte não é muito debatido por autores; os que discutem essa temática sempre o vinculam ao xadrez elitista, onde apenas a monarquia desfrutava dos seus benefícios e da sua beleza, sendo considerado muitas vezes, assim como destaca Blanco (1998, p. 31), uma “obra de valor estético” do qual “não devemos esquecer que o xadrez se joga entre personalidades cujo confronto poderia gerar a possibilidade de criar beleza, sobretudo quando essas lutas produzem partidas de alto nível”.

O xadrez, pedagógico, foco desse trabalho, é mais abrangente. Ele engloba todos os aspectos anteriormente citados a fim de fazer do jogo mais uma estratégia e/ou ferramenta da qual os alunos possam utilizar para desenvolver ou aprimorar habilidades e até mesmo como forma de auxílio a possíveis dificuldades relacionadas ao processo ensino-aprendizagem, seja elas referente às disciplinas, a problemas de cunho pessoal e/ou psicológico.

Os jogos e as recreações são tão necessárias “às crianças como os alimentos, seu estado físico e moral assim o requer [...] como úteis e honestos são conhecidos a bola... e do xadrez” (BOLÍVAR *apud* BLANCO, 1998, p. 58).

A escola, portanto, torna-se importante espaço para o trabalho com os jogos e as recreações, já que é por meio dela que os educandos deveriam fazer a ponte entre o saber comum e o saber acadêmico, sendo a instituição escolar o ambiente proporcionador de reavivamento dos valores éticos e morais através de ferramentas pedagógicas, boa metodologia e bom planejamento.

Nesse sentido, apontamos que a LDB, no seu artigo 32 institui que a escola é responsável por assegurar aos educandos:

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores; IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social (Lei de Diretrizes e Bases, 1996).

Nessa perspectiva, consideramos que um dos meios que a instituição escolar pode garantir o desenvolvimento de valores e habilidades aos seus educandos é por meio da ferramenta pedagógica do jogo, que por seu caráter lúdico, auxilia os estudantes de forma prazerosa a desenvolver habilidades para leitura, escrita e cálculo; compreensão acerca da ambiente político e social no qual estamos todos envolvidos e cada vez mais unidos através de ferramentas tecnológicas, tornando-se uma estratégia por meio da qual pode-se desenvolver com conhecimentos, habilidades mentais, atitudes não apenas necessárias ao jogo, mas à vida, que em várias situações requer de nós tolerância, paciência, raciocínio lógico para a tomada de decisões sensatas.

Ao pensar no xadrez como uma atividade de esforço mental, Blanco (1988) comenta em seu livro sobre os pontos positivos e negativos do xadrez, informando que há um desgaste “físico” durante as partidas de xadrez, em que o jogador gasta energia através da sudorese, nota-se também o aumento da frequência cardíaca e níveis de pressão, como se não bastasse o esforço mental, sendo cientificamente comparado aos demais esportes por ser benéfico ao coração, ativando a motricidade fina, auxiliando na taxa de manutenção sanguínea de colesterol, prevenindo arteriosclerose e doenças cerebrais, bem como o Mal de Alzheimer. Assim como pontos positivos, traz consigo os negativos: cansaço físico e mental, stress, dor na coluna; lesões não perceptíveis, nem mesmo a máquinas de raio X.

Por isso, pensando na saúde física e mental das crianças, propõe-se às escolas ensinar xadrez a partir do 4º ou 5º ano, em que as crianças apresentem idade mental suficiente para participar do programa de forma autônoma, devendo o projeto de xadrez nas escolas, ser proposto e não imposto às crianças, afinal o jogo por si só traz um caráter lúdico e os critérios que impulsionam os alunos a continuarem participando das aulas de xadrez, são a motivação e a vontade particular de cada indivíduo.

CAPÍTULO II – O XADREZ E O CONTEXTO SOCIAL ESCOLAR

2.1 A HISTÓRIA DO XADREZ

Nos tempos de hoje nós vivemos rodeados de jogos, que variam dos simples aos complexos. Jogos esses que nos ajudam no dia-a-dia, sejam por divertimento ou “necessidade” em praticá-los. Porém, chamo a atenção para um jogo dos mais complexos e divertidos, que se destaca na maior parte do mundo: o xadrez.

Para o xadrez, muitas versões lhes são atribuídas quando falamos em seu surgimento, a maioria refere-se a regiões como do Egito, Mesopotâmia, China, Pérsia, Arábia, Grécia, Roma e Índia. No entanto, a mais difundida e aceita, refere-se à Índia, lugar que inicialmente denominou o que hoje é xadrez de Chaturanga⁴. De acordo com Blanco (1998), a chaturanga referia-se a um jogo de guerra, que consistia em um tapete quadriculado, ou tabuleiro com elementos que representavam as forças militares indianas (um rei, um conselheiro, elementos de infantaria, da cavalaria, dos carros e dos elefantes) e que quatro jogadores conduziam seus exércitos simultaneamente.

De acordo com Medrado (2001), atualmente a teoria mais aceita com relação a origem do xadrez é a de que foi criado na Índia por volta do século VI d.C. Através de viagens de mercadores o jogo se espalhou para leste (China) e oeste (Pérsia). Logo depois os Árabes estudaram o jogo e viram que ele estava intimamente ligado à matemática. Foram os primeiros a formalizarem as regras, que hoje é composto por 32 peças (4 cavalos, 4 bispos, 2 damas, 2 reis, 4 torres e 16 peões), sendo 8 brancas e 8 negras. No entanto, não é correto afirmar que seu surgimento se deu antes ou depois de Cristo. De acordo com outros autores não se sabe com exatidão a data de seu surgimento.

Na Idade Média, o jogo era conhecido como jogo dos reis por ser praticado por essa classe e hoje é conhecido como rei dos jogos pela sua complexidade, pelos inúmeros benefícios decorrentes de sua prática e pela sua divulgação.

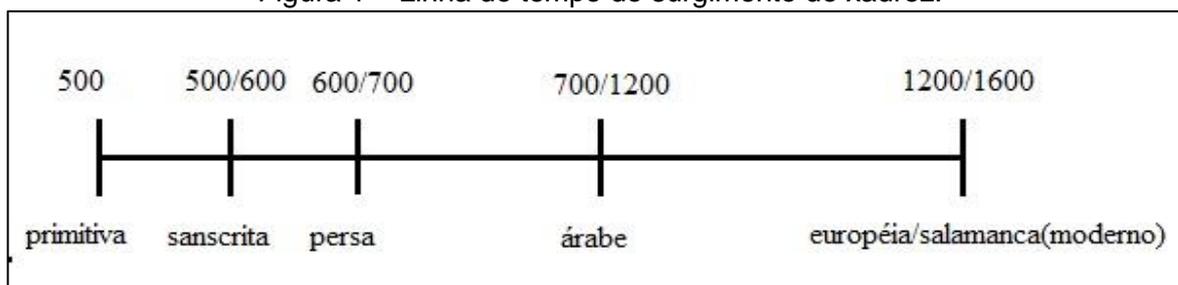
No entanto, o xadrez era um jogo perceptivelmente elitista, atribuído aos faraós, reis, religiosos etc. Ao que tudo indica esse jogo só foi apresentado à classe social “inferior” muito tempo depois, devido o seu caráter lúdico e recreativo,

⁴ Chaturanga: jogo que precedeu o xadrez.

reunindo pessoas até hoje em praças e calçada, para jogar xadrez, para aproveitar momentos de ócio, ou seja, para entretenimento e lazer.

A história do surgimento do xadrez para Blanco (1998) das suas regras gerais e estruturas, pode ser demonstrada em forma de linha do tempo, na qual se divide em cinco períodos que vão do ano 500 ao ano 1600 e dividem-se em duas épocas: a clássica e a romântica (de 1600 a 1886).

Figura 1 – Linha do tempo do surgimento do xadrez.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Acredita-se que o xadrez no Brasil foi introduzido pelo Rei D. João VI em 1808, no entanto, ainda não temos registro desse jogo nessa época. O primeiro livro publicado sobre xadrez, de acordo com Coelho (2011) foi o “Perfeito Jogador de Xadrez ou Manual Completo desse jogo” em 1850 por Henrique Velloso d’Oliveira, sendo uma síntese dos melhores livros de xadrez da época. O primeiro clube de xadrez teve como secretário Machado de Assis, um dos melhores escritores e enxadristas brasileiros de sua época. Com base nos fatos históricos citados anteriormente, o xadrez era um jogo de nobres hoje em dia, ainda nota-se que há uma certa elitização do xadrez, porém esse número vem reduzindo a partir do incentivo e principalmente da divulgação que esse jogo vem tendo as outras classes sociais, a fim de reafirmar que o saber é direito de todos, bem como demais direitos, para tanto, é necessário que seja de fato acessível a todos, sem distinção de cor, idade ou classe social.

2.2 O XADREZ E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

O jogo do xadrez é tão complexo quanto o pensamento humano. Exige que a ação seja posterior ao pensamento, gerando uma reflexão ainda que abstrata mediante a possível jogada do adversário de modo que seja trabalhada a

criatividade de ambos os jogadores, o raciocínio rápido e lógico, além de aspectos sócio interacionistas como respeito ao próximo e as suas decisões.

A partir dessa visão é notória a ligação que o xadrez tem com as capacidades psicológicas, afetivas e sociais, não podendo falar em sujeito e em sociedade sem mencionar que o jogo de xadrez também está atrelado às mudanças histórico-culturais.

Para tanto, o xadrez como ferramenta pedagógica é estimuladora também do coletivismo, do respeito à diversidade de pensamentos e ações, sendo uma atividade que propõe auxiliar no crescimento individual, sendo trabalhado de forma coletiva, ainda que o outro seja participante virtual, ou simplesmente um programa de computador.

O xadrez, se utilizado de forma correta, tende a auxiliar no aprimoramento do aprendizado e desenvolvimento de demais capacidades cognitivas, sendo facilitador do processo de aprendizagem, de forma que a criança passe do desenvolvimento proximal (a criança executa atividades sob mediação) para o desenvolvimento real (a criança executa as atividades de forma independente) com maior facilidade. Desse modo, Vigotsky (*apud* VASCONCELOS; ALONSO, 2008, p. 5) ressalta que:

O aluno é elemento ativo na construção de seu conhecimento, através do contato com o conteúdo e da interação feita no grupo; o conteúdo favorece a reflexão do aluno, e o professor é o responsável pela orientação da construção de significados e sentidos em determinada direção.

De acordo com Rezende (*apud* JUNIOR; ROMAN, 2008), trabalhos em Psicopedagogia demonstram que o xadrez é um precioso coadjuvante escolar e psicológico. Assim, pode-se utilizar inicialmente a motivação espontânea do aluno em relação ao xadrez, visando provocar ou facilitar a sua compreensão em outras disciplinas.

Para isto, durante a execução do projeto de pesquisa, constatou-se que a maioria dos alunos aponta a matemática como a disciplina mais complexa, no entanto, os mesmo alunos com dificuldades, confirmam que o xadrez auxilia na aprendizagem por ser um jogo que aguça o raciocínio lógico e trabalha a concentração, dois aspectos fundamentais para uma boa aprendizagem.

Com base nessas afirmações, o xadrez tem se mostrado um excelente instrumento para o acompanhamento do desenvolvimento cognitivo. É notável em particular no que envolve o ensino de Matemática, pois auxilia a aprendizagem de:

- Aritmética: com a ajuda das noções de troca de valor comparado das peças e do controle das casas.
- Álgebra: graças a representação gráfica do tabuleiro e ao cálculo do índice de desempenho dos jogadores que pode ser assimilado a um sistema de equações com “n” incógnitas.
- Geometria: os movimentos das peças introduzem as noções de vertical, horizontal, diagonal (COSTA NETO; FREITAS; CARDOSO *et al.*, 2011, p. 4).

É notável que o processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar deverá ser mediado pelo professor para um melhor trabalho com as habilidades e capacidades dos escolares. No ambiente em que a pesquisa referente ao ensino fundamental se deu, a mediação realizada pelo professor é vista de maneira positiva por parte dos alunos com relação a sua metodologia. A maior parte dos estudantes avaliou que as aulas abrangem teoria e prática simultaneamente. Em consequência desse trabalho o professor avaliou o desenvolvimento e relacionamento entre a turma da seguinte maneira: “Há mudanças em relação à interação social, formação de amizades, mais atenciosos às aulas, desenvolvem a comunicação sem inibição” (Professor de xadrez da Escola Caminho Encantado).

No entanto, segundo os autores Fadel e Mata (s/d, p. 11):

O êxito do processo ensino-aprendizagem depende, pois em grande parte da interação professor/aluno. Neste relacionamento, a atividade profissional é fundamental, pois deve ser antes de tudo um facilitador da aprendizagem e o criador de condições para que o aluno sinta-se motivado ao aprendizado.

Referindo-se a fatos contados pelos demais professores depois da introdução do xadrez na escola, há relatos de que “alunos que não pensavam para responder as questões de matemática, por exemplo, já analisam e respondem com mais precisão”. Relata o professor citado anteriormente, remetendo a pontos positivos, como atenção e concentração, aprimorados após a introdução do jogo.

Para que o trabalho com o xadrez como qualquer outra ferramenta pedagógica seja efetivo, o educador deve estar atento às necessidades e aos ritmos de aprendizagem das crianças e com base nisso inventar estratégias que possam

estimular o desenvolvimento dos educandos. O xadrez, nesse caso torna-se uma ferramenta não apenas no cotidiano escolar, mas com sua expansão e massificação até por meio do seu acervo literário, disponível em livrarias e pela internet faz com que este jogo participe nos últimos tempos de um contexto social mais abrangente, que vai muito além dos muros da escola.

Nesse acervo literário encontram-se pesquisas e estudos que comprovam que o Xadrez também auxilia pessoas com Transtorno por Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), bem como educandos com algum tipo de dificuldade de aprendizagem, comumente referente à metodologia utilizada pelo docente.

É sabido que no contexto escolar há uma infinidade de estudantes com necessidades individuais diferenciadas, no entanto muitos professores ainda teimam em desconsiderar essas particularidades, muitas vezes devido à dificuldade de planejar a execução de atividades distintas que sejam significativas e facilitadoras da aprendizagem. Para tanto, costumam desenvolver ações coletivas que correm o risco de ter um retorno negativo, dificultando ainda mais o processo de aprendizagem.

É comum ouvir em reuniões escolares que alguns alunos são desatentos, preguiçosos ou indisciplinados. Esse tipo de comportamento normalmente remete a um quadro de TDAH, ou seja, um transtorno muito comum que dificulta a aprendizagem e muitas vezes de ensino, quando o aluno passa a se comportar de maneira que atrapalhe não apenas o seu rendimento, mas o rendimento dos colegas, no entanto, este diagnóstico só pode ser dado com no mínimo seis meses de acompanhamento psicológico.

De acordo com pesquisas, essas crianças apresentam as seguintes características: sofrem com a desatenção, que pode ser exibida na agitação motora excessiva – impulsividade; dificuldade de manter os pés e as mãos paradas, ficar sentado por muito tempo ou em silêncio – hiperatividade; incapacidade de esperar sua vez, de não se intrometer em conversas e brincadeiras alheias, de ouvir o fim da pergunta sem responde-la antecipadamente – impulsividade, em fim tudo que implica no relacionamento familiar, escolar e social.

O xadrez por sua vez é uma ferramenta que auxilia a aprendizagem dos portadores de TDAH por trabalhar silêncio, respeito a si e opção do outro além do respeito às regras, ele “força” o educando a pensar antes de agir e esperar a sua vez de jogar.

O jogo como ferramenta pedagógica é considerado por Huzinga (*apud* FRANCISCO, 2009) como uma atividade na educação de crianças, uma vez que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, moral e a aprendizagem de conceitos, pois jogando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a auto confiança, proporcionando aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção, sendo indispensável a saúde física, emocional e intelectual da criança.

Todas as capacidade e habilidades referentes à ação e reflexão supracitadas devem ser asseguradas para o público portador de algum transtorno psicológico ou intelectual, de forma que a instituição deve adequar-se as necessidades dos alunos como pede o Artigo 59 da LDB.

Art. 59. Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação: (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013); I - currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender às suas necessidades; II - terminalidade específica para aqueles que não puderem atingir o nível exigido para a conclusão do ensino fundamental, em virtude de suas deficiências, e aceleração para concluir em menor tempo o programa escolar para os superdotados; III - professores com especialização adequada em nível médio ou superior, para atendimento especializado, bem como professores do ensino regular capacitados para a integração desses educandos nas classes comuns; IV - educação especial para o trabalho, visando a sua efetiva integração na vida em sociedade, inclusive condições adequadas para os que não revelarem capacidade de inserção no trabalho competitivo, mediante articulação com os órgãos oficiais afins, bem como para aqueles que apresentam uma habilidade superior nas áreas artística, intelectual ou psicomotora; V - acesso igualitário aos benefícios dos programas sociais suplementares disponíveis para o respectivo nível do ensino regular.

O que se constata que é dever da instituição escolar e do docente assegurar o desenvolvimento e/ou o aprimoramento das capacidades humanas, auxiliando o educando na sua forma de compreender, integrar-se e interagir igualmente as demais pessoas no mundo.

Sendo assim, o xadrez como ferramenta pedagógica abrange as diversas formas de se jogar, permitindo a inclusão, o reconhecimento de si mesmo e das potencialidades, bem como a interação, possibilitando ao aluno entender normas,

comunicar-se por um novo código universal, com liberdade para tomar iniciativa sem violar regras do jogo e respeitar a lógica do adversário, podendo e devendo ser utilizado tanto com estudantes ditos normais, quanto com aqueles que apresentam problemas de fundo psicológico e/ou intelectuais. Dificuldades essas causadas muitas vezes pela falta de bom senso advinda não apenas da escola, nem da família, mas da sociedade, de modo geral, que regula a aprendizagem dos escolares e subestima suas capacidades, podendo ser traduzida na fala de Freinet (2004, p. 13) ao dizer que:

Desde tenra idade, somos desviados do bom senso, alimentados de Ersatz⁵ com que nos estragam o espírito com definições ou invocações, nos deformam o entendimento e a inteligência, levando-nos por falsos caminhos e ensinando-nos a fazer ou a desfazer nós! [...].

Devido ao caráter inclusivista e interacionista do xadrez, que independe de idade, sexo, cor, etnia ou mesmo deficiência, ele também pode ser jogado por pessoas que apresentam algum tipo de deficiência física, necessitando apenas ser adaptado. Graças à expansão das Tecnologias Assistivas (TA), o xadrez consegue abranger todos os níveis sociais com maior facilidade e rapidez devido à massificação de informações que a globalização atrelada a internet traz.

2.3 O XADREZ E AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

A tecnologia é fruto da inteligência humana que traz comodidade a vida das pessoas, ainda que muitos não saibam usufruir de maneira construtiva.

Já se sabe que o uso das tecnologias é uma ferramenta que facilita a aprendizagem assim como o xadrez pedagógico. Muitas vezes, essas ferramentas pedagógicas, passam imperceptíveis aos olhos do educando, que os vê como algo que deixa a aula mais descontraída. No entanto, o educador deve saber direcionar os estudantes, apoiando-se de forma correta ao inserir os suportes para que estejam ajustados às necessidades e realidades dos alunos a fim de que eles desenvolvam suas capacidades sutilmente, continuamente, exercitando o ato de aprender a aprender, ou seja, de saber fazer.

⁵ Palavra alemã que significa sucedâneo de qualidade inferior.

No xadrez a tecnologia também se faz presente. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que podem ser caracterizadas como ferramentas facilitadoras do meio/convívio social em quase todos os aspectos, inclusive em aspectos negativos, pode ser bem ou mal utilizada de acordo com as necessidades de cada sujeito e do modo como e para o qual ele a utiliza.

Por sua vez, as TICs também desenvolvem um trabalho significativo, em se tratando do xadrez, sendo considerada assim como o xadrez uma ferramenta pedagógica se bem utilizada. São as TICs e a Internet as ferramentas que mais auxiliam na massificação das informações referentes ao xadrez, de tal modo que pessoas do mundo inteiro se comunicam, jogam partidas simples ou meramente recreativas, como também participam de torneios mundiais. Visto que o xadrez tem uma linguagem própria, isso facilita a comunicação, ainda que os jogadores sejam de nacionalidades distintas, sendo explicitado por Blanco (1998, p. 45) da seguinte maneira:

Definitivamente é o esporte com a literatura mais divulgada; agora com a internet sua produção se multiplica dia a dia. O xadrez tem sua própria linguagem onde cada jogador pode ler e entender a anotação enxadrística, independentemente da língua materna dos participantes.

Hoje em dia, é muito fácil ter acesso ao computador e outras formas tecnológicas mais sofisticadas devido à globalização, que massifica as informações através dos meios multimidiáticos. Devido a este fato, o ensino e a aprendizagem tornam-se mais acessíveis de tal modo que para o ensino e ou aperfeiçoamento das técnicas de xadrez, já existem softwares disponíveis gratuitamente na internet, com aplicativos que atendem às crianças, aos jovens e adultos. É o caso do site/software Xadrez Com O Pequeno Fritz, que pode ser baixado de forma gratuita pela internet e que disponibiliza o jogo xadrez, voltado para o público infantil, como também o Real Chess que é um software em 3D que ensina a jogar xadrez e também pode ser baixado gratuitamente pela internet, podendo ser jogado por todas as idades.

Desse modo, o xadrez como ferramenta pedagógica, atrelada a outra ferramenta, como é o caso das tecnologias, sejam elas assistivas ou não, pode e dever ser utilizado de maneira pedagógica. De acordo com Medrado (2009), não existe preconceito para este jogo, pode ser praticado por ricos, pobres, homens,

mulheres, crianças, idosos, deficientes, etc., sendo isso possibilitado pela expansão da internet que contribuiu bastante para a prática xadrezista.

Sabendo do poder que a tecnologia exerce nas pessoas, emergem as Tecnologias Assitivas (TA), com o intuito de auxiliar pessoas com alguma deficiência a realizarem tarefas “comuns”. Para Cook e Hussey (*apud* KRAMER; LOBO; PINTO, 2011, p. 3):

A T.A. representa uma ampla gama de equipamentos, serviços, estratégias e práticas concebidas e aplicadas para minorar os problemas funcionais encontrados pelos indivíduos com deficiência.

Um exemplo de TA relacionada à temática é o xadrez adaptado para pessoas com deficiência visual. No xadrez adaptado as peças são identificadas com informações em alto relevo contidas nas extremidades das peças, com um padrão baseado em de dados, em que as peças são enumeradas de 1 a 6 para diferenciar as peças, base de pino para sustentação e tabuleiro perfurado com casas em auto relevo para identificação das casas brancas e pretas.

Figura 2 – Peças no xadrez.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Figura 3 – Xadrez.



Fonte: Disponível em: <professorsergiocastro.blogspot.com.br>. Acesso em: 03 jul. 2013.

Portanto, assim como a tecnologia, o xadrez faz parte do cotidiano das pessoas. A tecnologia desenvolve um papel significativo, fornecendo inclusão digital e auxilia na divulgação do xadrez que por sua vez insere o sujeito no campo psicológico e social.

2.4 POR QUE NÃO XADREZ NA EJA?

Como sabemos, o xadrez era um jogo tipicamente elitista, portanto, não era divulgado às classes populares. Entretanto, também apresentamos que tal jogo vem sendo gradativamente expandido para outros setores da sociedade, especialmente inserido no contexto das escolas e particularmente para as salas de aula da EJA.

Nesse sentido, faz-se necessário o desgarrar-se de alguns preconceitos no tocante às pessoas adultas e idosas, frequentadoras da EJA. Comumente, tais pessoas acreditam que jogos são coisas para crianças ou “os mais jovens”, ou até mesmo que estão sempre ligados a prática do azar e que jogos como o xadrez são muito complicados de aprender e vão ocupar muito do seu precioso tempo, atrelado também a questões de vivências pessoais relativas ao uso de jogos.

Cita-se como exemplo a resposta ao questionário aplicado com a turma do 2º ciclo da EJA em que uma das estudantes relatou conhecer o jogo de xadrez, que já havia jogado quando era mais jovem, mas que deixou de lado devido à complexidade das regras, mas principalmente por ter visto o pai ter perdido tudo com jogos, inclusive a liberdade de viver no seio familiar. Dessa forma, pensam ser insignificante aprofundar-se no tema; não buscam conhecer os benefícios que os jogos como o Xadrez pode trazer tanto a aprendizagem quanto a saúde.

Quanto à questão da experiência adquirida ao longo da vida, Freire (2011, p. 58-59), em Educação como Prática da Liberdade escreve que:

Herdando a experiência adquirida, criando e recriando, integrando-se às condições de seu contexto, respondendo a seus desafios, objetivando-se a si próprio, discernindo, transcendendo, lança-se o homem num domínio que lhe é exclusivo – o da história e o da cultura. Se não houvesse esta integração do homem como o meio [...]. Faltar-lhes-ia a marca da liberdade. Por isso, toda vez que se suprime a liberdade, fica ele meramente um ser ajustado ou acomodado [...] o homem sacrifica imediatamente sua capacidade criadora.

A experiência relatada pela aluna supracitada poderia ter sido benéfica, se ela não estivesse presa ao preconceito de que só porque ocorreu com uma pessoa próxima, acontecerá também com ela, mas nesse caso não houve a recriação de seus conceitos e conseqüentemente não fora nesse caso utilizada a liberdade; o preconceito cristalizou-se dentro dela.

Diante do exposto, fica facilmente compreensível que a herança cultural repassada para a maioria dos educando da EJA, deve-se ao fato de um contexto histórico em que pessoas de classe social inferior tinham direito à educação de forma bem restrita, a educação que lhes era concebida atrelava-se a educação popular, produzida no seio familiar ou comunitário; a educação escolar/formal lhes fora negado em decorrência das mais diversas circunstâncias: distância no percurso de casa para a escola, responsabilidade com o trabalho desde cedo, não apenas como forma de ajudar em casa, mas como alternativa para não passar maiores necessidades, etc. Se o direito à educação lhes fora negado, restava apenas a alternativa do trabalho, na maioria das vezes braçal, laboral.

Sabe-se que a EJA, é uma educação diferenciada, voltada para um público que não teve condições de se desenvolver dentro da faixa etária correta. O Artigo 37 da LDB surge para assegurar-lhes uma educação básica de qualidade com os seguintes critérios:

§ 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames. § 2º O Poder Público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola, mediante ações integradas e complementares entre si. § 3º A educação de jovens e adultos deverá articular-se, preferencialmente, com a educação profissional, na forma do regulamento. (Incluído pela Lei nº 11.741, de 2008). Art. 38. Os sistemas de ensino manterão cursos e exames supletivos, que compreenderão a base nacional comum do currículo, habilitando ao prosseguimento de estudos em caráter regular. § 1º Os exames a que se refere este artigo realizar-se-ão: I - no nível de conclusão do ensino fundamental, para os maiores de quinze anos; II - no nível de conclusão do ensino médio, para os maiores de dezoito anos. § 2º Os conhecimentos e habilidades adquiridos pelos educandos por meios informais serão aferidos e reconhecidos mediante exames (LDB, 1996.)

Nesse sentido, aos jovens e adultos são oferecidos a Modalidade de Ensino EJA, com programas de alfabetização e letramento, em prol de que estes retornem às escolas e tenham domínio da leitura e da escrita, sendo, portanto programas facilitadores da aprendizagem.

Porém, sabe-se que os estudantes da EJA ainda sofrem com a precariedade da formação dos professores, em se tratando de metodologias. Estes por sua vez passam anos na graduação enfatizando principalmente o Ensino Fundamental (o caso do curso de pedagogia), ou médio (no caso dos professores de áreas específicas). Muitos docentes começam a lecionar “por curiosidade” e/ou até mesmo “por acaso” nas turmas da EJA e por não terem formação metodológica suficiente para lidar com esse público, acabam tratando os estudantes de forma equivocada, comparando-os com as crianças, infantilizando o ensino de jovens e adultos, por acharem que eles entram na sala de aula sem conhecimento algum, subestima-os a ponto de achar que não sabem nada, ignorando, seus conhecimentos prévios, suas vivências, suas leituras de mundo.

Ainda em se tratando da metodologia utilizada pelos docentes, nota-se que o princípio da equidade tenta ser trabalhado diretamente. No entanto, trabalhar de forma igualitária nem sempre é uma boa alternativa; infelizmente os anseios do jovem comumente diferenciam-se das necessidades do adulto ao buscar a Educação de Jovens e Adultos. Antoni Zabala (*apud* BRASÍLIA, 2006, p. 29) comenta sobre a diversidade:

Dada a diversidade dos alunos, o ensino não pode se limitar a proporcionar sempre o mesmo tipo de ajuda, nem intervir sempre da mesma maneira em cada um dos alunos e alunas. É preciso diversificar os tipos de ajuda; fazer perguntas e a apresentar tarefas que requeiram diferentes níveis de raciocínio e representação[...]; não tratar de forma diferente os alunos com menos rendimento; estimular constantemente o progresso pessoal.

Assim como propõe não apenas Zabala, mas todos aqueles que se preocupam de alguma forma com a educação, a prática pedagógica do xadrez, atrelada aos requisitos exigidos pela LDB, independentemente de série e/ou faixa etária pode ser trabalhada de forma que xadrez também é leitura e interpretação, exigindo que os alunos compreendam sua história, o contexto social em que surgiu,

seus termos, tendo em vista as regras explícitas do xadrez, ficando a critério do professor exigir ou não trabalhos de escrita sobre a temática.

Como já dito, o xadrez desenvolve noção de espaço, tempo e movimento que são inerentes à cultura do homem desde seu nascimento, sendo também visto esse jogo como arte e a partir dos recursos tecnológicos, podendo ser jogado hoje em dia contra pessoas de todo o mundo com o auxílio da internet, de forma que a interação social, mesmo virtual se faça presente em todas as esferas sociais.

Para tanto se faz necessário o respeito às regras do jogo e às de convivência, trabalhando assim a cidadania de forma abrangente, lúdica, prazerosa e pedagógica. Para tanto, se faz necessário que o docente planeje o desenvolvimento de atividades a partir do xadrez, de modo que atendam às necessidades de sua sala de aula.

Para Mazano (*apud* MEDRADO, 2009, p. 78):

[...] o jogo de xadrez é especialmente recomendado não para os jovens, mas também para adultos, porque mantém suas mentes despertas e previne um dos males mais terríveis de nossa época, o Mal de Alzheimer.

No entanto, somente respeitando os interesses individuais dos educandos e fazendo-os descobrir a si mesmos como seres inacabados e frutos de uma sociedade que se reinventa diariamente é que a práxis pedagógica torna-se efetiva e eficaz tanto para docentes e discentes, compreendendo que a educação é multifacetária, além de ser uma via de mão dupla em que professores e educandos aprendem e ensinam simultaneamente.

É na inconclusão do ser, que se sabe como tal, que se funda a educação como processo permanente. Mulheres e homens se tornam educáveis na medida em que se reconhecem inacabáveis (FREIRE, 1996, p. 58).

CAPÍTULO III – PERCURSO METODOLÓGICO

3.1 METODOLOGIA GERAL

Durante o processo de pesquisa acerca da visão dos escolares, tanto do Ensino Fundamental, quanto da Educação de Jovens e Adultos, utilizou-se dos pressupostos teórico-metodológicos a pesquisa qualitativa definida por Maanen (*apud* NEVES, 1996, p. 521) como:

[...] os métodos qualitativos se assemelham a procedimentos de interpretação dos fenômenos que empregamos no nosso dia-a-dia, que têm a mesma natureza dos dados que o pesquisador qualitativo emprega em sua pesquisa. Tanto em um como em outro caso, trata-se de dados simbólicos, situados em determinado contexto; revelam parte da realidade ao mesmo tempo que escondem outra parte.

Ou seja, é inerente a observação participante, que se refere à interpretação e participação de fatos cotidianos. Utilizou-se também a pesquisa qualitativa através dos questionários que se vincula à concretização dos dados levantados, bem como a bibliográfica e de campo como forma de explorar a visão dos estudantes acerca do Xadrez no contexto escolar e sua significação dentro e fora desse contexto. De acordo com Wildemuth (*apud* NEVES, 1996, p. 451) “tais métodos não se contrapõem; na verdade, complementam-se e podem contribuir em um mesmo estudo, para um melhor entendimento do fenômeno estudado”.

Resumidamente tanto a pesquisa qualitativa quanto a quantitativa não se dissociam, apenas se complementam e servem para dar ênfase à pesquisa bibliográfica e de campo.

Nessa monografia, foi enfatizado a aplicação do xadrez como ferramenta pedagógica, onde se propõe trabalhar ou desenvolver habilidades mediante as dificuldades nas demais disciplinas curriculares, apresentadas pelos estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, e aqui neste trabalho também é proposto expandir o jogo para as turmas da EJA, baseando-se na aceitação e curiosidade dos educandos investigados em uma turma do segundo ciclo da EJA.

Para a coleta de dados foi feita uma observação nos respectivos campos de pesquisa: a escola E.M.E.F. Caminho Encantado e a E.M.E.F. Compartilhando Saberes. Após as observações feitas desde a gestão, passando pelos professores

até chegar aos alunos; nesse último, foi feita a aplicação de questionários ao professor e aos alunos do 4º ano A. Ao tratar-se do 2º ciclo da EJA utilizou-se a observação e a aplicação dos questionários apenas com os educandos. Referindo-se aos alunos do 4º ano do ensino fundamental e no tocante a EJA, o foco da sondagem, centrou-se na motivação dos estudantes acerca da temática, aprofundando-se na possível expansão dessa ferramenta pedagógica para a modalidade da EJA.

Em suma o projeto buscou investigar a visão dos estudantes acerca da temática Xadrez e dividiu-se em quatro momentos. Primeiro o embasamento teórico-metodológico; o segundo refere-se à escolha das escolas, a apresentação às respectivas coordenações para a coleta de informações como quantidade de alunos por sala e horários disponíveis à aplicação do projeto para decidir quais turmas atendem aos requisitos estipulados; o terceiro refere-se à apresentação e observação participante para a coleta de informações como, por exemplo, a metodologia utilizada pelo professor de xadrez e o interesse dos educandos, além de promover uma aproximação com a turma e a escola. O último momento foi para a aplicação dos questionários. Ambas as escolas são da rede Municipal e localizadas no bairro dos Bancários.

A escolha pelas respectivas escolas se deu em função de um envolvimento anterior com as mesmas, por meio dos estágios supervisionados e Programas de Licenciatura (PROLICEN). Ao constatar-se que na primeira escola pesquisada não havia a modalidade EJA, houve a necessidade de se buscar outra instituição a fim de atender aos requisitos da disciplina de Estágio Supervisionado, bem como aprofundar a pesquisa.

3.2 XADREZ PARA OS ALUNOS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

A pesquisa de campo referente ao Ensino Fundamental centrou-se na turma de 4º ano A, do turno da manhã, da E.M.E.F. Caminho Encantado, uma escola que atende tanto às comunidades carentes próximas, quanto ao público de classe média, estando localizada no centro do bairro dos Bancários. A pesquisa visou inicialmente a quantidade de alunos participantes do Projeto de Xadrez nas Escolas. A Gestora do turno da manhã passou todas as informações necessárias e indicou a aplicação do projeto na turma do 4º ano A do turno da manhã e informou que as

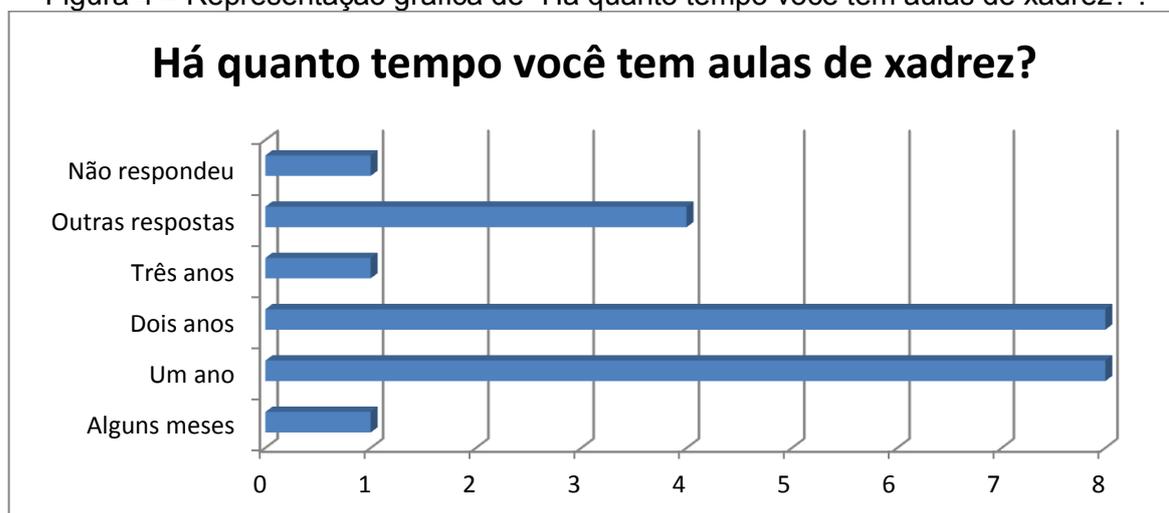
aulas aconteciam todas as segundas-feiras das 8:20 às 9:20, deixando livre o dia para a observação e aplicação do projeto, facilitando o desenvolvimento desse trabalho.

3.2.1 Resultados e análise 1

Dos trinta alunos matriculados na turma do 4º ano A, excluindo-se aqueles que não participam ativamente das atividades escolares, havia 22 alunos em sala, 20 se dispuseram a responder ao questionário do projeto. Os resultados obtidos demonstram que dos 22 escolares que participaram ativamente da pesquisa, ainda que alguns não tenham respondido ao questionário, 50% eram do sexo feminino e os outro 50% do sexo masculino, com idade entre 8 e 10 anos.

Com relação ao tempo em que os alunos têm aulas de xadrez nessa instituição, constata-se que de 1 a 3 anos os estudantes participam dessas aulas, em que a maioria afirma participar há dois anos e apenas quatro responderam que somente a partir desse ano começaram a ter aulas de xadrez por virem de outras escolas.

Figura 4 – Representação gráfica de “Há quanto tempo você tem aulas de xadrez?”.

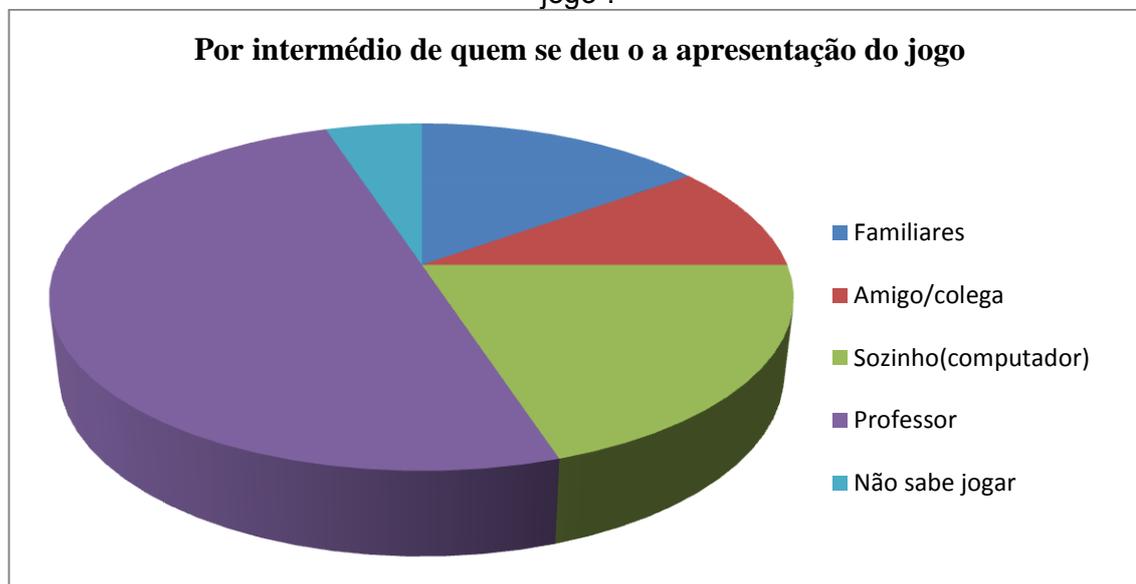


Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Em se tratando ainda do critério de aproximação do jogo, quando questionados sobre quem lhes apresentou o jogo, suas regras e funções, a maior parte das crianças envolvidas com nossa pesquisa de campo respondeu que foi por

intermédio do professor, dos pais e/ou mães, sozinha ou com algum colega, como mostra o gráfico abaixo:

Figura 5 – Representação gráfica de “Por intermédio de quem se deu a apresentação do jogo”.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Notou-se também que os sujeitos que participaram da pesquisa conseguiam ver o xadrez dentro das suas diversas vertentes, no entanto, aproximavam-se mais do lúdico, do desportivo, do pedagógico e do lógico, demonstrando o pouco interesse pelo jogo como algo artístico, devido essa modalidade não ser muito comum à realidade dos escolares, além de ser algo não muito enfatizado pelo professor.

No que se refere ao prazer pelo jogo, dezessete responderam gostar e apenas três não se sentem atraídos pelo jogo. Quando questionados sobre a atração ou repulsão, os que não gostam dizem que é ruim ou chato, no entanto, os que gostam contra argumentam ao dizer que é um jogo que requer inteligência, que mexe com a mente, além de ser divertido, interessante, ajudando na concentração. Por isso se torna legal, ótimo, ou simplesmente bom. No entanto, aqueles que não se sentem atraídos pelo jogo, ainda assim participam, mas não por obrigação, e sim para fazer par com os colegas que querem jogar, mas estão sem dupla definida.

No que se refere à metodologia utilizada pelo professor, os estudantes a caracterizaram da seguinte maneira: o trabalho realizado pelo professor é visto de maneira positiva por parte dos alunos com relação a sua metodologia abrangendo teoria e prática simultaneamente.

Quadro 1 – Metodologia utilizada pelo professor.

Só teoria	1
Só prática	5
Teoria e prática	7
Costuma dinamizar	7
Não costuma dinamizar	3
Não respondeu	1

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2013.

Demonstrando que aqueles que veem a metodologia do professor de xadrez apenas como só teoria ou só prática, na maioria dos casos reforçam ao marcar também a opção de “não costuma dinamizar”; respostas referentes aos alunos desinteressados pela temática ou interessados apenas por uma das alternativas, mas que, no entanto participam das aulas ativamente.

Ainda assim a maioria defende que as aulas são dinâmicas e o professor consegue trabalhar teoria e prática de forma dinâmica. Apenas um aluno não respondeu à questão proposta.

Em relação às dificuldades curriculares, três não responderam, um não soube responder, seis alegaram ter maior dificuldade na disciplina de matemática, um em história, três disseram não ter nenhuma dificuldade e cinco alegaram alguma dificuldade referente ao xadrez, demonstrando que na visão dos estudantes o xadrez faz parte do currículo escolar da mesma forma que as demais disciplinas.

Independentemente da dificuldade curricular, dezessete responderam na questão seguinte que ainda assim o xadrez auxilia na aprendizagem das disciplinas, dois discordam e um que não respondeu, o que confirma a resposta dos alunos na 8ª questão, em que a maior parte dos escolares compreendem que o xadrez é benéfico na aprendizagem que ocorre dentro e fora do ambiente escolar. Aqueles que marcaram a alternativa “não”, conseqüentemente não sabem explicar e/ ou não conhecem os benefícios.

Quando foram questionados sobre outras contribuições que o xadrez possa trazer para si, ainda que um não tenha respondido, sete não souberam responder e um alegou não ver nenhuma contribuição, os demais responderam que ele auxilia

nas demais disciplinas, promove aprendizagem individual e coletiva, além de concentração, calma, exercita o silêncio e promove a diversão e o entretenimento, como relata um dos estudantes em seus questionários (9ª questão): “– Prática, atenção, respeito às regras, etc” (Estudante 4º A).

No que se refere ao modo com o qual as crianças enxergam o xadrez e como utilizam-no, a maioria respondeu que se apossa do jogo para competição, enxergando-o também como jogo-ciência devido a sua ligação com o raciocínio lógico-matemático, utilizado dentro do âmbito escolar de maneira pedagógica e demonstrando quase que completamente o desconhecimento do jogo como algo artístico por parte da maioria dos estudantes.

Figura 6 – Representação gráfica de “Aproximação pessoal/Visão do jogo”.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Com o propósito de saber sobre a significação do jogo para os estudantes, fora pedido que o definissem em uma só palavra. Dessa forma a maioria o associou a algo positivo, exceto um dos estudantes que o caracterizou como algo chato como demonstra o gráfico abaixo.

Figura 7 – Representação gráfica de “Defina o xadrez em uma só palavra”.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

O que evidencia o caráter lúdico, competitivo, pedagógico por estar associado aos estudos, de desenvolvimento da afetividade caracterizado pela palavra amizade, bem como das capacidades cognitivas que estão associadas à palavra inteligência.

Ao questionarmos o Professor, acerca da sua metodologia, ele respondeu que se divide em dois momentos: teoria e depois prática, confirmando a resposta dos estudantes. No quesito relacionamento com a turma, ele afirma ver mudanças positivas como as de interação social, formação de amizades, mais atenção às aulas, desenvolvimento e melhora na redução da inibição por parte dos estudantes, afetando positivamente na comunicação. Quando foi questionado se há reconhecimento por parte dos outros professores sobre o seu trabalho, ele respondeu positivamente e especificou que já ouviu de outros professores que alunos que não pensavam antes de responder as questões de matemática, já raciocinam, analisam e respondem com mais precisão. Ou seja, o trabalho desenvolvido pelo professor Antônio, pode ser analisado positivamente por ser significativo aos estudantes e por auxiliar no desenvolvimento de suas capacidades.

Em suma, o xadrez para eles é visto como algo que influencia positivamente no convívio social e escolar, sendo uma ferramenta facilitadora da aprendizagem e motivadora intelectual e psicologicamente, ao retratar que ajuda na compreensão das demais disciplinas, desenvolve a noção de obediência para com os pais e de respeito para com a diversidade de ações e pensamentos dos colegas e dos professores, além de promover a afetividade.

3.3 JOGO DE XADREZ PARA O COTIDIANO DA MODALIDADE EJA

Na E.M.E.F. Compartilhando Saberes, a gestora do turno da noite foi muito receptiva, passou todas as informações necessárias e devido ao número de educandos referentes aos ciclos da EJA e ao nível de alfabetização ser melhor, facilitando assim a pesquisa, indicou que a aplicação do projeto fosse feita com a turma do segundo ciclo, não apenas pelo nível de alfabetização, mas também por conter mais alunos matriculados e assíduos, sendo 20 no total e que preferencialmente a pesquisa fosse feita de segunda-feira a quinta-feira, visto que na sexta-feira poucos vêm à escola devido ao final de semana. Foi pedida autorização para fazer uma roda de conversa para melhor aproveitar as respostas dos educandos, mas infelizmente não foi possível. A gestora orientou que a aplicação dos questionários fosse feita de forma individual e que fosse completada com a observação para que não atrapalhasse os conteúdos ministrados. No entanto, ainda assim, durante a aplicação do projeto nessa área, conseguiu-se permissão para que o estágio supervisionado, referente à área de aprofundamento fosse feito na instituição já citada, resultando num melhor conhecimento acerca das necessidades e das aspirações dos educandos.

3.3.1 Resultados e análise 2

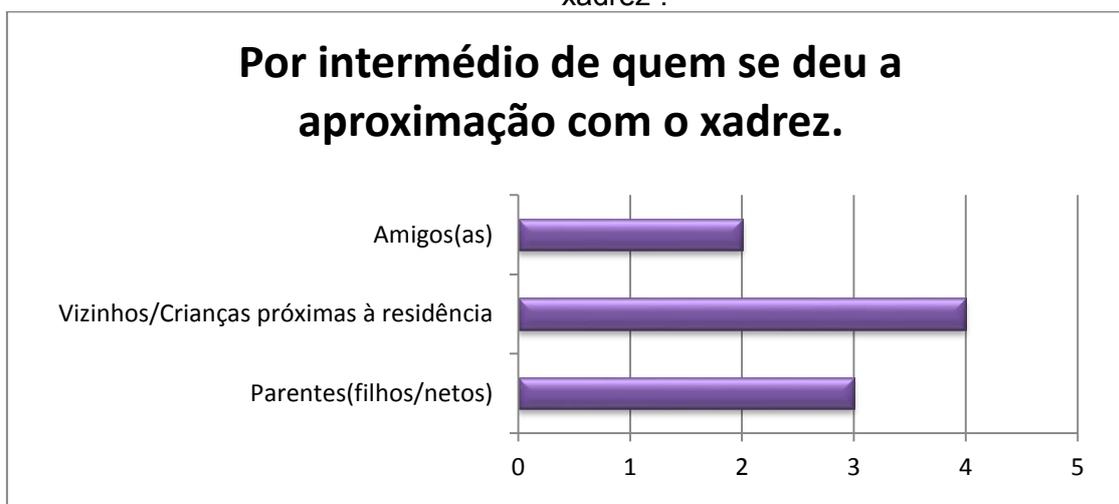
Através do estágio supervisionado, orientado pela professora Laura Maria, a aproximação com os educandos da EJA se deu mais facilmente. Em uma conversa informal com estes alunos, lhes foi questionado como era o dia a dia deles; o que eles faziam antes de chegar à sala de aula; como eles chegavam até a escola, não se referindo ao trajeto. A maioria das mulheres respondeu trabalhar no comércio ou como domésticas em suas casas e/ou em casas de família. Os homens por sua vez,

trabalhavam como comerciantes ou faziam bicos de “pedreiro”. Ambos disseram que ao chegar em casa, lembram que tem que “deixar tudo em ordem para não acumular serviço” e poder virem para a escola. No entanto, ao chegar lá já estão enfadados e muitas vezes as aulas não são significativas. Percebe-se que a questão da significação ou não das aulas, pode também estar atrelada ao cansaço físico e mental, não sendo apenas “culpa da má formação docente” ou do “desleixo” do professor em não sondar/perceber as necessidades dos alunos.

O xadrez, pelo seu caráter lúdico, recreativo, auxiliador quando se refere também a interação social é pensado como uma proposta a ser expandida também para as turmas da EJA, visto que o primeiro e o segundo ciclo, referem-se ainda ao ensino fundamental I e II. Mas percebe-se que ainda há uma pequena resistência vinda da minoria dos estudantes da EJA que alegam desnecessária a implantação do Xadrez nessa modalidade de ensino; resistência essa, advinda da não aproximação histórica, cultural e social que resulta no total desconhecimento dos benefícios que o jogo em si traz, podendo ser comprovado durante a pesquisa com os gráficos abaixo.

A priori, os sujeitos matriculados eram 20: 16 mulheres e 4 homens. No entanto, devido a pouca assiduidade de alguns, no dia da aplicação dos questionários apenas 18 se fizeram presentes, sendo 4 homens e 14 mulheres. Dos que tinham alguma aproximação com a temática, apenas quatro sabiam jogar. No que diz respeito à forma de aproximação com o jogo, a maioria conhecia por intermédio de parentes ou de amigos/vizinhos que se reuniam nos fins de tarde para compartilhar momentos ociosos, jogando não apenas xadrez, mas também, dama, baralho e dominó, assim como no gráfico.

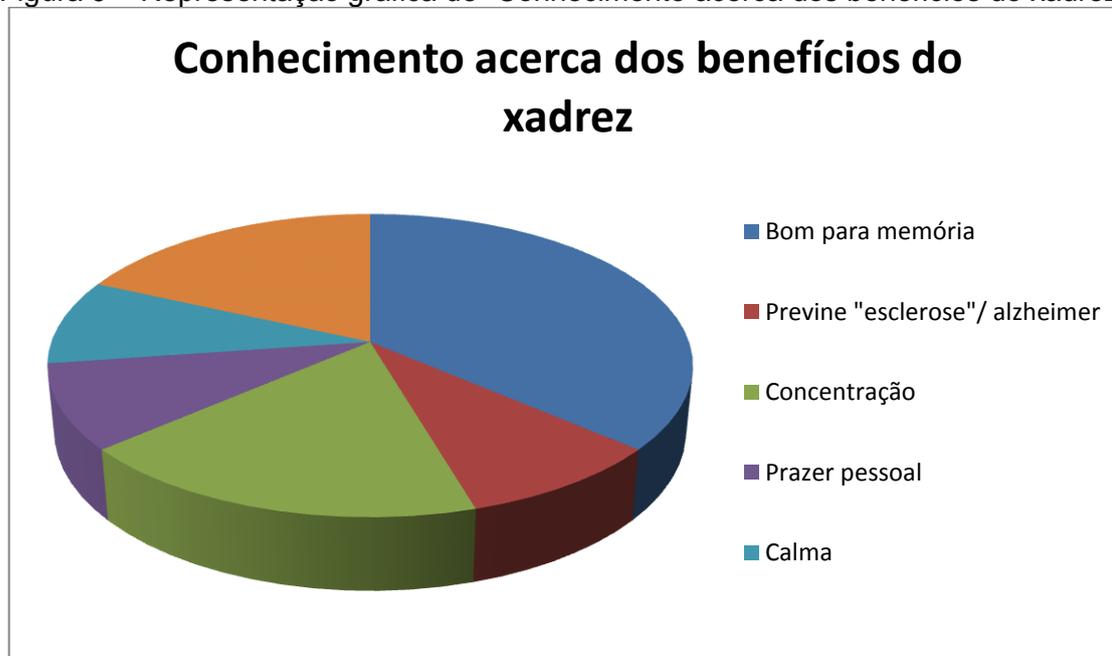
Figura 8 – Representação gráfica de “Por intermédio de quem se deu a aproximação com o xadrez”.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Na maior parte das respostas referentes aos benefícios, nota-se que os mais citados são referentes à memória ou ao caráter lúdico do jogo que auxilia na diminuição do estresse, por ajudar a desvincular-se um pouco dos problemas do dia a dia.

Figura 9 – Representação gráfica de “Conhecimento acerca dos benefícios do xadrez”.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Os que sabiam jogar conseguiram responder claramente que ele auxilia na concentração de tarefas diárias além das escolares; como focar nas aulas,

entretenimento, relaxamento o que demonstra um conhecimento superficial do jogo para fins pedagógicos.

As pessoas que responderam negativamente à questão demonstraram pouco ou nenhum interesse pelos jogos, devido à falta de tempo, ou por se considerarem velhas demais para jogar, ou simplesmente sabe jogar, mas acham que é o suficiente e acomodam-se, desencadeando desconhecimento e/ou falta de interesse acerca da temática.

No entanto, em uma conversa informal uma das estudantes confessou: “Não sei jogar e não gosto de jogos. Meu pai era viciado em jogos e perdeu muitos bens por causa deles”. Denotando que dos poucos que responderam não gostar de jogos, normalmente os assemelham ao total desconhecimento, advindo da não aproximação histórica e cultural, ou o assemelharam a problemas pessoais vividos.

No mais os sujeitos participantes da pesquisa responderam surpreendentemente à última questão referente ao interesse ou não de expandir o projeto de xadrez nas escolas para as turmas de EJA. Os educandos disseram de uma forma geral aceitar bem a proposta, mesmo os que não gostam do jogo e não participariam ativamente responderam aprovar a suposta proposta alegando reconhecer que há pessoas que gostam do jogo e, portanto, estas pessoas não precisam privar-se de jogar ainda que um ou outro discorde ou não tenha interesse.

Há que se levar em consideração o fato da falta de autoestima presente nos alunos da EJA, demonstrado quando lhes fora pedido que respondessem ao questionário. Apenas um dos alunos quis ler e responder sem auxílio do pesquisador, os demais pediam para que fosse lido para eles e respondido da maneira em que eles falavam.

Desse modo, o xadrez na Modalidade da EJA pode se tornar um fator relevante se expandido a essas turmas, de forma que estimule a criticidade, suas capacidades mentais e a autoestima através de cada vitória obtida nas partidas de xadrez.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora ainda não ocupando o espaço significativo que o ensino de xadrez merece, as experiências contidas neste trabalho sinalizam no sentido da sua relevância no contexto do binômio sócio-educativo. Inicialmente tido como uma prática exclusiva da elite intelectual, aos poucos vai sendo massificado pelas demais classes sociais.

Mesmo com as resistências e até mesmo o preconceito que há em torno desse jogo, constata-se seus benefícios no que diz respeito a uma dada disciplina por parte dos alunos que são motivados a praticar o xadrez. Acabam desenvolvendo hábitos saudáveis e positivos como maior facilidade de diálogo, facilidade de expressão a partir do exercício do raciocínio lógico, ou seja, os alunos que “descobrem” a magia do xadrez tendem a um comportamento próprio dos indivíduos com maior grau de maturidade presente nas suas atitudes perante os outros.

Ainda que não precise de idade ideal pra a criança começar a aprender xadrez na escola, recomenda-se que seja a partir do 4º ano, tendo em vista que nessa idade o aluno já faz opções mais conscientes e apresenta mais interesse pelo novo, por desafios. Ressalte-se que o aluno deve se estimulado a aprender a jogar xadrez, portanto em hipótese alguma deve ser “forçado” a se dedicar ao jogo. É necessário ficar atento ao caráter lúdico contido no xadrez. Seguindo essa linha de raciocínio observou-se que alunos da EJA demonstraram um significativo desinteresse pelo jogo, o que está associado ao cansaço físico, como também a uma certa resistência ao novo.

A maior dificuldade enfrentada no desenvolvimento desse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) está centrada na pesquisa documental referente ao xadrez pedagógico, que muitas vezes apresenta trabalhos carentes de suporte empírico e metodológico; e na pesquisa de campo que deixou um pouco a desejar devido ao pouco convívio com os educandos de ambas as Modalidades de Ensino.

Mesmo diante das dificuldades enfrentadas, nota-se quão importante é a massificação do ensino de xadrez nas escolas como forma de complementar o processo educativo na perspectiva da formação integral e sistêmica de cidadãos, a fim de desenvolver um trabalho que os auxilie, ampliando sua capacidade crítica e criativa, para que sejam construtores de uma sociedade cada vez melhor, mais justa e fraterna.

REFERÊNCIAS

BARBANTI, Valdir. **O que é esporte?** Disponível em: <<http://www.eferp.usp.br/paginas/docentes/Valdir/O%20que%20e%20esporte.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

BASTOS JUNIOR, Luis Fernando Maciel; ROMAN, Everton Paulo. Opinião de Professores de 1ª a 4ª séries em relação aos benefícios do xadrez na melhora do rendimento escolar. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, I., 2008, Cascavél. **Anais...** Cascavél: 2008.

BLANCO, Uvenico J. **Porque Xadrez nas escolas?** Tradução de Jerry A. Francisco Beltrão Pilati. Brasília: Caracas, 1998.

BRASIL. Presidência da República. **Lei Nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 8 dez. 2012.

_____. Ministério da Educação. **Trabalhando com a Educação de Jovens e Adultos. A Sala de Aula Como Espaço de Vivência e Aprendizagem.** Brasília: Senado Federal, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja_caderno2.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2013.

COELHO, Raquel. **Dicas Xadrez – Xadrez no Brasil.** 2011. Disponível em: <<http://www.xadrezbrasileiro.com/post.asp?id=22462&titulo=Xadrez-no-Brasil>>. Acesso em: 29 jul. 2013.

COSTA NETO, João Rezende da; FREITAS, Leonardo Paul Ribeiro de; CARDOSO, Ronan Martins *et al.* O xadrez como fator auxiliar na educação de Escolares da Faixa etária dos 7 aos 14 anos de idade. In: ENCONTRO LATINO AMERICANO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, XVI., 2011, Itajubá. **Anais...** Itajubá: 2011.

DALLABONA, Sandra Regina. **O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>>. Acesso em: 9 jun. 2013.

DSM-IV. Manual de Diagnóstico e Estatística da Associação Norte-Americana de Psiquiatria. **Déficit de Atenção e Hiperatividade.** Disponível em: <http://www.psiquiatriageral.com.br/dsm4/sub_index.htm>. Acesso em: 4 jun. 2013.

FADEL, Jaqueline Gisele Rosas; MATA, Vilson Aparecido da. **O xadrez como atividade complementar na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/503-4.pdf>>. Acesso em: 26 maio 2013.

FRANCISCO, Elizabeth Kuchiniski de. **O jogo de Xadrez como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com transtorno por déficit de atenção/hiperatividade.** Ponta Grossa, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1813-8.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2013.

FREINET, Célestin. **Pedagogia do bom senso**. Tradução de J. Baptista. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Educação como prática da liberdade**. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Perspectiva. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>>. Acesso em: 18 jul. 2013.

_____. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002. Disponível em: <<http://www.kilibro.com/pt/book/preview/41186/brincar-e-suas-teorias>>. Acesso em: 14 jul. 2013.

KRAMER, Raphael Harry F. Ribeiro; LOBO, Renato Rodrigues; PINTO, Marcel de Gois. **Xadrez adaptado: o desenvolvimento de um produto de tecnologia assistiva (TA) para portadores de necessidades especiais da visão**. Disponível em: <http://www.abepro.org.br/biblioteca/enegep2011_TN_STO_139_883_18805.pdf>. Acesso em: 24 maio. 2013.

LIMA, José Milton de. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura; Universidade Estadual Paulista, 2008.

MEDRADO, Tiago. Xadrez em sua essência. Petrolina. **HISTORIEN – Revista de História**, Petrolina, n. 1, out./dez. 2009.

NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa – características, usos e possibilidades**. FEA-USP. Disponível em: <http://www.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/pesquisa_qualitativa_caracteristicas_usos_e_possibilidades.pdf>.

PESSOA, Amanda Raquel Rodrigues. **Lazer, escola e juventude: algumas aproximações**. 2007. Monografia (Graduação em Educação Física) – Universidade Regional do Cariri, Crato, 2007.

PINHO, Sandra Ferreira. **Xadrez Como Ferramenta Pedagógica na Aprendizagem de Crianças Entre 4 a 5 anos**. Curitiba. 2009.

PINTO, Cibele Lemes. O lúdico na aprendizagem: aprender e aprender. **Psicologia, Educação e Cultura**, v. 3, n. 2, p. 253-295, 1999.

RAMOS, Daniela Karine. **Jogos Eletrônicos e a construção do juízo moral**. 2006. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/daniela_ramos.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2013.

Real Chess. Disponível em: <<http://real-chess.programasejogos.com/>>. Acesso em: 11 jul. 2013.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis: Vozes, 1995.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. Disponível em: <http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2013.

SAVELI, Esméria; ATHAUS, Maiza Taques Margraf; TENREIRO, Maria Odete. **Formação de professores EAD nº 6**: fundamentos filosóficos da educação infantil. Maringá: EDUEM, 2005.

SILVA, Wilson da. **Xadrez para todos**: a ginástica da mente. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro, 2011.

SOUZA, Regina Parecida Marques de. **A prática docente de uma professora alfabetizadora e suas inter-relações em sala de aula**: o erro na zona de desenvolvimento proximal. Mato Grosso do Sul. Disponível em: <http://alb.com.br/arquivomorto/edicoes_anteriores/anais16/sem10pdf/sm10ss09_08.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2013.

VASCONCELOS, Maria Auxiliadora Marques; ALONSO, Kátia Morosov. **As TICs e a Aprendizagem Colaborativa**. 2008. Disponível em: <<http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2008/12/19/outros/bac02b455877ce680bd130aeabf82f1b.pdf>>. Acesso em: 28 maio. 2013.

VENÂNCIO, Silvânia; FREIRE, João Batista. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Xadrez com o pequeno fritz. Disponível em: <<http://xadrez-com-o-pequeno-fritz-aprenda-e-pra.software.informer.com/1.0/>>. Acesso em: 11 jul. 2013.

APÊNDICES

APÊNDICE A - MODELO DE QUESTIONÁRIO AO EDUCANDO DO 4º ANO

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE HABILITAÇÕES PEDAGÓGICAS

Caro(a) educando(a):

Estamos desenvolvendo um trabalho de pesquisa intitulado “PROJETO DE EXECUÇÃO: VISÃO DOS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL E DA EJA ACERCA DO XADREZ PEDAGÓGICO”, referente a um trabalho de conclusão de curso, com o objetivo de conhecer como vem sendo a prática pedagógica do xadrez nas escolas, sondar se há ou não eficácia na a prática desenvolvida pelos professores e conseqüentemente significação para os estudantes e por fim fazer um levantamento de dados acerca da aproximação dos estudantes da EJA com o jogo.

Muito obrigada pela colaboração!
Profª. Nádia Jane Souza (orientadora)
Christiane Cely Fernandes de Melo (orientanda)

ESCOLA:

ANO:

IDADE:

Sexo: Feminino () Masculino ()

1. Há quanto tempo você tem aulas de xadrez nessa escola? _____
2. Você já jogava antes de ingressar nessa escola? Sim () Não()
3. Com quem você aprendeu a jogar? _____
4. Você gosta de aprender/jogar xadrez?
Sim () Não()
Por quê? _____
5. Marque um “x” na(s) alternativa(s) referente a metodologia que o(a) professor(a) mais utiliza com a turma
() só teoria
() só prática
() teoria e prática ao mesmo tempo.
() costuma dinamizar as aulas
() não costuma dinamizar as aulas
6. Qual disciplina você tem mais dificuldade? _____

7. Você acha que o xadrez auxilia na aprendizagem dessa disciplina?
Sim () Não ()
8. Você acha que o xadrez contribuiu na sua vida fora da escola?
Sim () Não()
9. Que outras contribuições ela traz para
você?_____
- _____
10. Na sua vida, em qual das alternativas abaixo o xadrez melhor se enquadra?
Lúdico/ Lazer() Desportivo/Competitivo() Lógico-Matemático/Jogo-Ciência()
Pedagógico/Escolar() Artístico()
11. Defina o xadrez para você em uma palavra, ou seja, o que o xadrez representa
para você._____

APÊNDICE B - MODELO DE QUESTIONÁRIO AO PROFESSOR DO 4º ANO

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE HABILITAÇÕES PEDAGÓGICAS

Caro(a) professor(a):

Estamos desenvolvendo um trabalho de pesquisa intitulado: “PROJETO DE EXECUÇÃO: VISÃO DOS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL E DA EJA ACERCA DO XADREZ PEDAGÓGICO”, referente a um trabalho de conclusão de curso, com o objetivo de conhecer como vem sendo a prática pedagógica do xadrez nas escolas, sondar se há ou não eficácia na a prática desenvolvida pelos professores e conseqüentemente significação para os estudantes e por fim fazer um levantamento de dados acerca da aproximação dos estudantes da EJA com o jogo.

Sexo F () M ()

Idade:

1. Há quanto tempo o (a) Senhor(a) dá aulas de xadrez nessa instituição?
2. Qual a metodologia utilizada por você, ou seja, de que forma suas aulas são ministradas?
3. O(A) Senhor(a) consegue notar mudanças no relacionamento entre os alunos? E dos alunos para com você? Sim () Não ().
Em caso afirmativo, explique-se.
4. Sobre a aprendizagem das demais disciplinas, os professores que as lecionam contou/contaram algum fato referente a melhora na aprendizagem dos conteúdos depois das aulas de xadrez? Sim() Não().
Se sim, explique o ocorrido.

APÊNDICE C - MODELO DE QUESTIONÁRIO EJA

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE HABILITAÇÕES PEDAGÓGICAS

Caro(a) educando(a):

Estamos desenvolvendo um trabalho de pesquisa intitulado: “PROJETO DE EXECUÇÃO: VISÃO DOS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL E DA EJA ACERCA DO XADREZ PEDAGÓGICO”, referente a um trabalho de conclusão de curso, com o objetivo de conhecer como vem sendo a prática pedagógica do xadrez nas escolas, sondar se há ou não eficácia na a prática desenvolvida pelos professores e conseqüentemente significação para os estudantes e por fim fazer um levantamento de dados acerca da aproximação dos estudantes da EJA com o jogo.

ESCOLA:

CICLO:

IDADE:

Sexo:

Feminino () Masculino()

1. Você conhece e/ou já teve acesso ao jogo de xadrez? Sim () Não ()
2. Quem apresentou esse jogo a você? _____
3. Você sabe jogar? Sim () Não ()
Se você respondeu sim na questão anterior, responda a 3ª e a 4ª
4. De que forma você joga? Competir () Lazer ()
5. Você já ouviu falar nos benefícios do xadrez? Sim() Não ()
Se sim, cite alguns. _____
6. Caso você jogue, quais os benefícios do xadrez na sua vida pessoal? _____
7. Você tem interesse em aprender esse jogo? Sim () Não()
Por que? _____

Você gostaria que o projeto da Prefeitura Municipal de João Pessoa de Xadrez nas Escolas fosse expandido para as turmas de EJA ainda que fosse uma atividade recreativa? Sim () Não ()