

XADREZ NAS ESCOLAS PÚBLICAS: UM PROJETO A FIM DE POSSIBILITAR O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS ÀS CRIANÇAS EM FASE ESCOLAR

SOUZA, Cíntia Rafaela Santos¹

SOUZA, Antônio Donizetti Gonçalves de²

AMARAL, Álita Larissa Silva do³

SANTOS, Daiane Leticia dos⁴

SOUZA, Marina Aparecida de⁵

LOUREIRO, Luiza Lara⁶

RESUMO: O xadrez é uma potente ferramenta educacional, posto que desenvolve habilidades cognitivas essenciais à vida escolar. O projeto Xadrez nas Escolas Públicas visa apresentar este jogo a alunos de Ensino Fundamental, os auxiliando no processo de aprendizagem. O projeto foi configurado de forma a ofertar encontros semanais com conteúdos expositivos e práticos à crianças com média de idade de 9 anos. Ao final do ano de 2019, um ciclo de atividade do projeto foi finalizado e os alunos envolvidos apresentaram maior domínio de sua concentração e desenvolvimento de seu raciocínio lógico. Devido à perceptível evolução dos alunos, as atividades oferecidas foram continuadas no ano de 2020, porém com adaptações devido às limitações resultantes da pandemia de Covid-19. O projeto focou em produzir conteúdos que divulgassem suas ações para a

¹ Integrante do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social Regional/UNIFAL (Universidade Federal de Alfenas).

E-mail: cintiarafaela19@hotmail.com

² Tutor do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social Regional/UNIFAL (Universidade Federal de Alfenas).

E-mail: adonizetti@unifal-mg.edu.br

³ Integrante do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social Regional/UNIFAL (Universidade Federal de Alfenas).

E-mail: alitaamaral@gmail.com

⁴ Integrante do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social Regional/UNIFAL (Universidade Federal de Alfenas).

E-mail: daiane.santos@sou.unifal-mg.edu.br

⁵ Integrante do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social Regional/UNIFAL (Universidade Federal de Alfenas).

E-mail: marina.souza@sou.unifal-mg.edu.br

⁶ Integrante do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social Regional/UNIFAL (Universidade Federal de Alfenas).

E-mail: luizalaral123@gmail.com

comunidade, reforçando a importância e eficácia do xadrez para crianças em fase escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Xadrez, Escolas Públicas; Aprendizagem; Desenvolvimento Cognitivo; Grupo PET Conexões de Saberes.

CHESS IN PUBLIC SCHOOLS: A PROJECT IN ORDER TO ENABLE THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE SKILLS FOR CHILDREN IN SCHOOL PHASE

ABSTRACT: Chess is a powerful educational tool, since it develops essential cognitive skills to school life. The project Chess in Public Schools aims to present this game to Elementary School students, helping them in the learning process. The project offered weekly chess classes with expository and practical content to children with an average age of 9 years old. At the end of 2019, a cycle of activity of the project was completed and the students who were involved showed greater mastery of their concentration and development of their logical thinking. Due to the noticeable evolution of the students, the offered activities continued in 2020, but with adaptations due to the limitations resulting from the Covid-19 pandemic. The project focused on producing content to spread its actions to the community, reinforcing the importance and effectiveness of chess for children in school.

KEYWORDS: Chess; Public Schools; Learning, Cognitive Development; PET Conexões de Saberes Group.

INTRODUÇÃO

O xadrez é um jogo de tabuleiro conhecido mundialmente. Como esporte, é bastante popular, sendo um dos mais jogados atualmente. Possui regras simples e claras, porém, ao contrário do que isso sugere, é um jogo complexo com infinitas possibilidades de jogadas. Esta característica confere ao xadrez um enorme poder de cativar quem se propõe a jogá-lo. Em razão disso, este jogo, apesar de antigo, ainda permanece em evidência.

A origem do xadrez é incerta. Segundo Ferreira (2008), antropólogos sugerem que o jogo surgiu na Índia, por volta do século VI, derivado de um jogo hindu chamado "Chaturanga". Através da atividade

mercantil, o jogo se tornou conhecido na Pérsia e, posteriormente, foi transmitido na Europa. Ainda de acordo com Ferreira (2008), o xadrez nem sempre foi jogado da mesma maneira. A forma como jogamos hoje é herança do período medieval, como demonstram os nomes e as ações das peças.

No Brasil, o jogo existe desde 1808, quando Dom João VI ofereceu à Biblioteca Nacional, no Rio de Janeiro, um exemplar do primeiro trabalho impresso em língua portuguesa sobre o jogo, de autoria de Lucena (FERREIRA, 2008).

A versatilidade deste jogo há muito tempo já é conhecida. E, como reflexo desta capacidade de adaptação a diferentes contextos, foi percebida a sua eficiência no meio educacional. O xadrez, quando aplicado de forma regular ou até mesmo inserido na grade curricular, auxilia o aluno em diversas atividades, por meio do desenvolvimento de características como concentração, paciência, memória, espírito de decisão e sociabilidade. Como o xadrez pode contribuir em inúmeras habilidades no ser humano, um dos resultados principais seria o ganho de desempenho em disciplinas que usam o raciocínio lógico, como a matemática.

Uma definição interessante que Oliveira e Carvalho (2011) apontam é que o xadrez não é apenas um jogo de tabuleiro, mas uma ação que possibilita maior raciocínio diante de cada problema, tanto no conteúdo das disciplinas, quanto nas atitudes no ambiente escolar e na vida pessoal.

Segundo Filho et al. (2003), além dos inúmeros benefícios já citados, verifica-se ainda que o xadrez é uma atividade que não exige que se abra mão do espírito lúdico que proporciona prazer aos praticantes, relaxando a mente e o corpo dos mesmos. Além disso, desenvolve a capacidade de raciocínio dos alunos, sobretudo dos alunos oriundos de classes mais desfavorecidas, uma vez que o material é fácil de ser adquirido.

Vários países como Rússia, França e Inglaterra implantaram nas escolas o xadrez na forma de projetos ou de disciplinas extracurriculares. Esses projetos apontaram para uma melhoria no rendimento escolar dos alunos, e que essa também era uma atividade que poderia ser explorada

por várias matérias como História, Geografia, Artes e Matemática, fazendo com que as disciplinas trabalhassem em conjunto (FERREIRA, 2008).

No território brasileiro percebe-se que a prática do xadrez como ferramenta educacional já é aceita e reconhecida por profissionais da área. Apesar disso, de acordo com Oliveira e Carvalho (2011), que realizaram uma pesquisa qualitativa buscando analisar como o xadrez é visto na educação física escolar e no contraturno, ainda falta uma cultura sobre o xadrez como esporte no Brasil, de forma que não é em todas as escolas que os alunos são motivados a jogar xadrez.

Sendo assim, se faz necessário incentivar iniciativas que possibilitem aos estudantes brasileiros conhecer e ter contato com o xadrez, especialmente alunos do Ensino Fundamental.

A direção do Colégio Municipal Dr. José Vargas de Souza, localizado em Poços de Caldas-MG, iniciou em 2019 um projeto com seus professores e alunos, buscando desenvolver a transversalidade no ensino. Nele, a escola incluiu o jogo de xadrez como um elemento auxiliar na aprendizagem e desenvolvimento de raciocínio lógico para crianças do Ensino Fundamental. Esta iniciativa foi ao encontro do projeto de extensão do Grupo PET Conexões de Saberes: Tecnologias Sociais, Trabalho e Desenvolvimento Social e Regional da Unifal-MG (Universidade Federal de Alfenas) – *campus* Poços de Caldas, que almejava implementar um curso de xadrez para crianças. Neste contexto surgiu o projeto Xadrez nas Escolas Públicas, em que o Grupo PET Conexões assumiu a responsabilidade de passar os ensinamentos do jogo aos alunos do colégio. Em consequência desta configuração, o projeto se estabeleceu como uma ação de extensão em ciência e tecnologia, uma vez que todos os seus idealizadores e colaboradores são membros da comunidade acadêmica da Unifal-MG, *campus* Poços de Caldas, cuja formação é focada nesta área.

O projeto Xadrez nas Escolas Públicas tem como objetivo proporcionar o contato dos alunos do Ensino Fundamental com o jogo de xadrez como uma ferramenta de auxílio na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades de raciocínio lógico. Dessa maneira, espera-se que ocorra o ganho de desempenho dos alunos em disciplinas

que usam raciocínio lógico (Matemática e Ciências) e o desenvolvimento de habilidades de caráter pessoal.

A iniciativa estabelece uma relação direta com a comunidade escolar do Colégio Municipal de Poços de Caldas, envolvendo discentes da Unifal-MG e alunos e professores do Ensino Fundamental da Escola. Deste modo, espera-se também a troca de experiências entre a universidade e a instituição escolar de uma forma enriquecedora e significativa.

MATERIAL E MÉTODOS

O projeto Xadrez nas Escolas Públicas, como ação do Grupo PET Conexões de Saberes, surgiu a partir da iniciativa de um discente da Unifal-MG. Este aluno possui experiência como enxadrista e demonstrou interesse em ministrar aulas ensinando o jogo de xadrez. O Grupo, por sua vez, ofereceu apoio para adquirir material, divulgar a ação, fornecer colaboradores, bem como auxiliar em qualquer necessidade futura. A parceria com o Colégio Municipal Dr. José Vargas de Souza (Poços de Caldas - MG) permitiu que o projeto tivesse público, espaço físico adequado e, também, uma aproximação entre universidade e comunidade.

Todas as etapas do projeto foram pensadas de forma a permitir que o mesmo se estabelecesse como uma iniciativa que desmistificasse o xadrez para crianças, estimulando o aprendizado deste jogo. Tudo isso norteado pelo compromisso de criar um ambiente de aprendizagem participativo, lúdico e que incentivasse a criatividade e o pensamento crítico.

Mantendo isso em mente, definiu-se que as aulas seriam ministradas em dois encontros semanais extraclasse no período matutino, que ocorreriam às quartas e sextas, com duração de cinquenta (50) minutos cada. Isto num período de seis meses.

A primeira turma teve suas atividades iniciadas no segundo semestre de 2019, atendendo 10 alunos do Ensino Fundamental do Colégio, com média de idade de 9 anos. Estes alunos foram selecionados por seus professores, respeitando o critério de disponibilidade de horário e interesse.

As aulas foram lecionadas pelo discente da Unifal-MG Leandro Henrique Pereira, como uma atividade de extensão, implementadas por

meio de Módulos crescentes de complexidade e interação, sendo: Módulos Básicos (1 e 2) e Módulos Intermediários (1 e 2). Em todos os módulos há uma aula expositiva inicial e depois aulas práticas com jogos entre os alunos.

Entre as atividades propostas por esses módulos, estavam previstas as seguintes práticas: a) Contato inicial com o jogo: apresentação das peças, posicionamento e movimentos básicos; b) Demonstração de uma partida de xadrez; c) Alunos jogando entre si e com o professor; d) Apresentação de jogadas com desenvolvimento teórico; e) Partidas com tempo, simulando uma partida oficial.

Para encerrar o primeiro semestre de aulas estava previsto a premiação dos estudantes com um certificado de Jovem Enxadrista.

O Grupo PET realizou a compra de tabuleiros de xadrez e, também, foi utilizado material impresso para subsidiar as aulas.

Seguindo a programação estabelecida, as aulas foram alternadas entre conteúdo teórico e prática de jogos com os alunos. Ao longo das semanas foi analisado o desenvolvimento de cada aluno, realizando-se adaptações, de forma a respeitar o tempo de evolução de cada um e cumprir o objetivo do projeto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto Xadrez nas Escolas Públicas foi iniciado em agosto de 2019. O ganho de conhecimento de cada aluno foi acompanhado continuamente pelo professor Leandro, de forma a assegurar que a metodologia aplicada estivesse sendo adequada e produzindo os efeitos esperados. A primeira ação observada foi a de que cada estudante progredia de acordo com seu próprio ritmo de aprendizagem, alguns absorvendo os conteúdos com maior facilidade, outros apresentando maior dificuldade. Esta dinâmica, que já era esperada, foi perceptível já nas primeiras aulas. Contudo, é necessário chamar a atenção para este fato, uma vez que foi a partir deste padrão estabelecido que as aulas foram adaptadas e repensadas. Foi esta característica apresentada pela turma que determinou como as aulas funcionariam.

Para os alunos com maiores dificuldades, foram propostos exercícios extras e acompanhamento individual, de maneira a identificar quais erros estavam sendo cometidos e corrigi-los. Então, no decorrer das semanas de aula, as dificuldades foram identificadas e trabalhadas. Em algumas ocasiões foram promovidas partidas entre aluno e o professor, resolvendo a dificuldade de forma direta e direcionada, como é ilustrado pela (Figura 1).

Em contrapartida, os alunos que demonstraram maior facilidade durante as aulas, foram organizados em duplas de adversários, para jogarem partidas entre si (Figura 1). Desta forma, esses estudantes evoluíam juntos por meio do compartilhamento de aprendizados, uma vez que a melhor maneira de "crescer" no xadrez é jogando cada vez mais e com novos parceiros. Esta dinâmica de aula também estimula o desenvolvimento do senso de coletividade e companheirismo, características sempre valorizadas na vida acadêmica e social.



Figura 1: Primeiras aulas do projeto com Leandro H. Pereira e os alunos do Colégio Municipal.

Fonte: Dos Autores.

Ao decorrer das semanas era perceptível um significativo e crescente ganho de conhecimento em cada aluno, de maneira que, no último mês do projeto, os alunos já conseguiam jogar partidas de xadrez

com um nível de dificuldade maior e, também, já era possível realizar partidas com tempo, elevando assim o nível dos jogos. Tudo isso deixou as aulas mais instigantes e interessantes, estimulando o desenvolvimento do raciocínio lógico do aluno, além de comprovar a evolução conquistada.

De forma geral, foi observado um aumento da concentração dos alunos. No começo das aulas, estes ficavam eufóricos e não conseguiam jogar partidas inteiras. No entanto, ao final do semestre, todos eram capazes de jogar partidas de 20 minutos, tempo relativamente longo considerando a faixa etária dos alunos. Tudo isso dando a devida atenção aos movimentos e se empenhando ao máximo para alcançar a vitória. Também foi notada uma melhoria na sociabilidade e no nível de paciência dos alunos, bem como uma mudança na forma de encarar a atividade proposta, enxergando o xadrez com maior seriedade e com espírito de competitividade.

A ação promovida pelo Grupo PET Conexões de Saberes propiciou a divulgação, bem como a consolidação do conhecimento, promovendo impactos positivos ao meio acadêmico e a sociedade, efetivando a inclusão nos programas de aprendizagem, exercendo sua função ao realizar atividades baseadas na tríade: ensino, pesquisa e extensão.

O projeto Xadrez nas Escolas Públicas completou um ciclo de atividade em dezembro de 2019, no qual a sua primeira turma de alunos contemplados finalizou todos os módulos planejados, de forma a estarem aptos a jogarem xadrez. Este momento foi marcado com a entrega do certificado de Jovem Enxadrista aos alunos, realizada pelo ministrante do curso (Figura 2).



Figura 2: Entrega dos Certificados da primeira turma do Minicurso de Xadrez.

Fonte: Dos Autores.

O projeto, além de todos os reflexos positivos percebidos nas crianças que foram apresentados ao longo deste texto, ainda produziu impactos significativos na formação do discente ministrante do curso, à medida que o colocou em contato com uma realidade pouco oportunizada no *campus* e lhe exigiu capacidade de adaptação e desenvolvimento de novas habilidades que lhe serão úteis em sua vivência profissional e pessoal. Também foi notado, em todos os discentes da Unifal-MG envolvidos no projeto, a ampliação do senso de responsabilidade do seu papel como estudante universitário para com a comunidade externa.

A primeira edição deste projeto se provou eficiente e importante, de forma que as atividades continuarão a ser desenvolvidas e aprimoradas. A maior ambição do projeto é conseguir aumentar o número de professores, que também seriam discentes da Unifal-MG, visando ampliar o atendimento de alunos do ensino fundamental para além do Colégio atual, sendo possível levar os benefícios do xadrez para outras instituições, de forma que novas escolas e novos alunos possam colher os frutos de melhorias no processo de aprendizagem e raciocínio lógico.

As atividades previstas para o ano de 2020 foram afetadas pela pandemia de Covid-19, uma vez que os encontros são realizados na modalidade presencial e em ambiente escolar. Contudo, o projeto continua em atividade através do processo de produção de um material de apoio próprio, a Cartilha: Aprendendo Xadrez (Figura 3).

APRENDENDO XADREZ



Uma cartilha que vai te ensinar
tudo sobre esse jogo tão estimado.

Figura 3: Material de apoio elaborado por integrantes do Grupo PET e pelo ministrante do projeto.

Fonte: Dos Autores.

O material produzido tem como objetivo, ensinar pessoas de todas as faixas etárias a jogar xadrez, reunindo conteúdos variados sobre o xadrez com a finalidade de despertar o interesse por este jogo e de auxiliar no processo de aprendizagem de suas regras e jogadas. Para isso, foi utilizada uma linguagem bem leve e simples, já que a Cartilha poderá ser utilizada como um material de apoio quando as atividades voltarem ao normal.

Além disso, em 2020, com a intenção de dar continuidade às atividades de maneira remota, o projeto Xadrez nas Escolas Públicas foi divulgado para a comunidade da universidade por meio de uma vídeo-entrevista nas redes sociais do Grupo. Nesse vídeo-entrevista, o ministrante do curso respondeu algumas perguntas sobre o funcionamento do projeto do Xadrez idealizado por ele, contando sobre as suas percepções em relação ao desenvolvimento das crianças ao decorrer dessa nova aprendizagem. Além disso, ele pode se apresentar para a comunidade acadêmica, contando um pouco sobre a sua trajetória pessoal com o xadrez, a origem do seu interesse

pessoal pelo xadrez e as possibilidades que esse jogo lhe ofereceu.

CONCLUSÃO

Portanto, esta fase inicial do projeto corrobora a proposição de que o xadrez no âmbito escolar é muito importante, visto que, em uma turma de 10 alunos que puderam praticar este jogo em alguns meses, foi alcançado um resultado satisfatório. Todos estes estudantes apresentaram melhoria no nível de atenção e no foco durante a realização da atividade proposta, além de terem aprendido um novo esporte que desenvolveu neles um conjunto de habilidades importantes.

O projeto Xadrez nas Escolas Públicas proporcionou um melhor entendimento da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão de forma concreta e com resultados mensuráveis, por meio de práticas interdisciplinares que promoveram a interação entre comunidade e universidade, difundindo o pensamento científico e divulgando a importância da educação e do melhor entendimento sobre Ciência e Tecnologia como ferramentas para a cidadania.

Desse modo, o impacto social do projeto contribuiu para despertar o interesse e participação dos alunos, facilitando reflexões e tomadas de decisões frente às dificuldades encontradas no cotidiano, interferindo diretamente na sua formação para a cidadania; possibilitando uma construção coletiva entre os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, conforme exposto, auxiliou no aproveitamento e melhoria do ensino escolar, visto que a atividade apresenta relevante importância pedagógica, colaborando em diversos benefícios citados, tais como, desenvolvimento cognitivo. Ademais, desenvolveu o exercício da sociabilidade, com estratégias que favoreceram aspectos da formação moral e ética dos alunos contemplados, proporcionando a estes, momentos de lazer ao mesmo tempo em que desenvolviam diversas habilidades.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à direção do Colégio Municipal Dr. José Vargas de Souza, localizado em Poços de Caldas-MG, que ofereceu todo o apoio necessário para a implementação e realização do projeto, bem como aos alunos que acreditaram e aceitaram participar desta iniciativa.

Agradecemos ao discente da Unifal-MG Leandro Henrique Pereira pela iniciativa e dedicação em dirigir o projeto.

Agradecemos à Universidade Federal de Alfenas (Unifal-MG) - *campus* Poços de Caldas e a todo seu corpo docente pelo apoio, ao Grupo PET Conexões de Saberes e aos discentes envolvidos no projeto.

Agradecemos também ao PET/MEC pelos recursos disponibilizados para a realização do projeto.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Euclides Roberto. **O xadrez na educação infantil: um estudo com professores de educação física da rede municipal de ensino**. 2008. 29 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2008.

FILHO, Antônio Bento de Araújo Lima *et al.* **Xadrez – cartilha** - 3^o edição. Brasília/DF, 2003.

OLIVEIRA, Vanessa Duarte de; CARVALHO, João Eloir. **Xadrez nas Escolas: Esporte, Ciência ou arte**. In: X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE, 10., 2011, Curitiba. Seminário. Curitiba: PUCPR, 2011. p. 12328-12333.

Recebido em: 31 de março de 2021.

Publicado em: 31 de outubro de 2021.