

DESCOBRINDO O XEQUE MATE

MATHEUS DE SOUZA VIATROVSKI¹; CAROLINE HARILIUK DA FONSECA²,
CARLOS WILLIAM SCHNAVANZ SALGADO³, GERALDO OLIVEIRA DA SILVA⁴;
EDUARDO MARKS DE MARQUES⁶

¹Universidade Federal de Pelotas 1 – matheusviatrovski@gmail.com 1

²Universidade Federal de Pelotas – hariliuk@gmail.com 2

³Universidade Federal de Pelotas -carloswillianschnavanz@gmail.com3

⁴Universidade Federal de Pelotas -geraldooliveira23041997@gmail.com4

⁵Universidade Federal de Pelotas – eduardo.marks@mandic.com.br 5

1. INTRODUÇÃO

Este artigo pretende-se como um relato de experiência, ocorrido em uma determinada escola de Pelotas atingida pelo projeto institucional de bolsa de iniciação a docência, o PIBID. A escola em questão foi e é o Assis Brasil. Frente a demanda de “inventar” uma oficina que cativasse os alunos buscamos, de início, nos pôr no lugar dos mesmos, elaboramos um exercício de memória e nos indagamos: O que mais gostamos de aprender na escola? Sabemos que no ambiente escolar, além dos conteúdos ministrados, ainda há: o respeito, o convívio com os outros, a interação, o trabalho em equipe e diversas outras tão estimadas aprendizagens a serem feitas, mas neste instante me lembrei de imediato das aulas de história da sexta série onde um professor dedicou-se, no decorrer de um trimestre, a fazer de nós jogadores de xadrez, enxadristas, mesmo que amadores.

A lembrança me despertou entusiasmo, tinha certeza que os alunos adorariam se envolver com jogos, sabendo da relevância do lúdico em suas vidas, sabia também do “ar” de sabedoria, elegância e poder que representa o xadrez, conhecido também como o Rei dos jogos, ali tive certeza de que era com o xadrez que iríamos trabalhar.

Vestígios históricos indicam a ancestralidade do xadrez como descendente do “chaturanga”, jogo este que tem ao menos mil e quinhentos anos de idade, sendo praticado inicialmente por quatro pessoas, que possuíam cada um 8 peças, movidas com base no resultado de lance de dados, suas peças são: um ministro, um navio, um elefante, um cavalo e quatro soldados.

Variadas são as histórias que retratam o surgimento do xadrez, muitas delas, no entanto, são consideradas lendas, entre estas a mais famosa nos diz que o “Rei dos Jogos”, como costuma-se chamar o xadrez havia sido criado por um sábio indiano de nome Sissa, este teria desenvolvido o jogo buscando combater o tédio do Rei Kaide, que havia pedido a seus súditos algo que o distraísse, prometendo dar ao criador deste passatempo a recompensa que o mesmo viesse a requisitar. Tendo sido bem-sucedido na criação do jogo de Xadrez e conquistando assim a gratidão do Rei Kaide com uma recompensa de seu agrado, sem exitar Sissa pediu que o seguinte fosse feito: que pusessem 1 grão na primeira casa do tabuleiro, dois grãos na segunda, 4 grãos na terceira e assim por diante. O Rei lhe concedeu a recompensa conforme o pedido feito pelo sábio Sissa, sem imaginar que, após os cálculos serem feitos, o resultado final do total de grão seria de 18.446.744.073.709.551.615 grãos (Rezende, 2013).



Muitas Nações fazem uso do xadrez em seus currículos escolares, a exemplo de França, Canadá, Cuba, Espanha, Israel, Iugoslávia, Alemanha, Suíça, Tunísia e Venezuela . (STERNBERG apud FERGUSON).

Tendo isto como base decidimos dar início a um minicurso de xadrez para os alunos da escola Assis Brasil.

2. METODOLOGIA

Segundo Conceição(2016) há três diferentes maneiras de valer-se do xadrez que são mais comumente utilizadas. A primeira vem a ser a utilização do “Rei dos jogos” como uma distração onde o objetivo é apenas o lazer e a diversão. Este primeiro caso leva o nome de xadrez lúdico e como diz o autor tem sua relevância, pois o homem é constituído de uma natureza lúdica que serve principalmente para seu descanso, seja mental ou físico. A segunda maneira de usar o xadrez na escola é como preparação para competições, para tanto são ministradas técnicas de abertura, meio e final de jogo, e leva o nome de xadrez técnico. O terceiro modo é o ensino do jogo de xadrez como um meio pedagógico, neste caso o professor trabalha o xadrez com o enfoque de desenvolver habilidades dos alunos.

A atividade relatada neste resumo caracterizou-se como uma miscelânea das três maneiras citadas acima.

Seja qual for o método utilizado (lúdico, técnico ou pedagógico), ao aprender xadrez o aluno desenvolve intuitivamente algumas habilidades importantes para ter um bom rendimento escolar, tal prática fortalece o exercício da sociabilidade, o trabalho da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo. O aluno que joga xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade apresentada no jogo pode mais facilmente, aprender a planejar adequadamente e equilibradamente, a aceitar pontos de vistas diversos, compreender limites valores estabelecidos, entre outros. (Conceição, p.45)

Diversas pesquisas e autores sugerem a importância e a eficácia do ensino de xadrez para crianças e jovens, Santos e Melo (2015) insistem que o xadrez, enquanto recurso pedagógico, configura-se como um recurso extra ao educador e que a prática do xadrez proporciona inúmeros benefícios seja para o educando seja para a escola, e para Piaget: “O jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo pensamento e raciocínio posterior” (Piaget, 1962. p.162)

Esta oficina que fora inicialmente pensada por mim foi levada a cabo juntamente uma equipe de “Pibidianos” dessa formar, decidimos inicialmente elaborar um cartaz para divulgação do minicurso, em que alertávamos de vagas limitadas, deixamos uma folha de inscrição na direção da escola e demos uma semana de prazo para as inscrições. Planejamos que nosso minicurso deveria ter a duração de quatro encontros, de duas horas cada, e assim, desenrolaria de forma natural, expondo os elementos do xadrez de forma progressiva.

As aulas foram planejadas de modo a serem dinâmicas, na primeira hora cada aluno com um tabuleiro à sua frente exercendo movimento, na segunda parte os alunos, em duplas, jogando e testando seus conhecimentos, em outros



momentos foi utilizado o quadro para exposição dos princípios básicos, exposição da história do xadrez e facilitação de visão de todos do conteúdo exposto.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apesar da divulgação, tivemos uma baixa adesão, comparecendo apenas um aluno no encontro inicial. Deste modo passamos em algumas salas de aula, divulgando o projeto e recolhendo nome de interessados.

No segundo dia, houve adesão um pouco maior, quatro alunos vieram, eles rapidamente familiarizaram-se com as regras, alguns inclusive já conhecedores parte dos movimentos das peças. O encontro se estendeu por mais que o planejado devido a visível satisfação dos alunos.

No terceiro encontro, haviam alunos que já sabiam jogar e alunos que não sabiam movimentar as peças, assim a turma foi dividida, os que já sabiam foram saciar sua sede de combate enxadrístico enquanto aos outros foi, em um primeiro momento, ministrado o movimento das peças e sua mecânica básica, no segundo momento foram expostos os princípios básicos do xadrez, de modo a proporcionar um jogo mais consistente aos alunos, e no terceiro momento deste terceiro encontro foi aberto para que os participantes jogassem e buscassem aplicar o conhecimento aprendido minutos antes.

O quarto e último encontro deste primeiro circuito do minicurso, foi composto por 14 alunos, em que ocuparam todos os tabuleiros de xadrez, a turma novamente dividida entre os que já sabiam jogar e os que ainda não eram familiarizados com o jogo, foi, sem dúvida, o encontro do qual mais obtive satisfação, devido ao largo número de alunos, a aula correu sem problemas chegando a haver sete partidas de xadrez sendo disputada simultaneamente. Terminamos o encontro com o compromisso de retornar as atividades do minicurso de xadrez e criar um grupo de enxadristas da Escola Assis Brasil.

4. CONCLUSÕES

Para este grupo de pibidianos e futuros professores, foi uma experiência incrivelmente válida e gratificante. Temos a certeza de que a manutenção de aulas ligadas ao xadrez e à criação de um grupo de enxadristas contribuirá para uma melhora da qualidade do ambiente escolar. pesquisas citadas acima corroboram que a manutenção de exercícios ligados ao xadrez facilita o aprendizado de matemático, auxilia na tomada de decisão, no auto-controle e no convívio com os outros. Por isso acreditamos que o xadrez surge como uma opção a mais para os alunos que quiserem ir além da metodologia tradicional da sala de aula

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REZENDE, S. **Xadrez na Escola- Uma abordagem Didática para Principiantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda, 2013. 2.ed.

Ex.: PIAGET, J., **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987. 1.ed..



SANTOS, A.G; MELO, A.S.A.S. **Os benefícios do xadrez como ferramenta pedagógica complementar no processo de ensino aprendizagem do centro educacional vivência.** Revista Educ, Pernambuco, v.8, n.25, p.63-69, 2015

FERGUSON, R. **Chess in Education Research Summary. American Chess School. A Wise Move Conference at the Borough of Manhattan Community College.** Disponível em: <http://www.quadcchess.com/benefits_of_chess.html> Acesso em: 13 out. 2017

UNIFAP. **O jogo de xadrez como ferramenta metodológica no processo de ensino aprendizagem da matemática.** Matemática EAD, Amapá. Acessado em 13 out. 2017. Online. Disponível em: <http://www2.unifap.br/matematicaead/files/2016/03/Artigo-Duilo-M%C3%A1rcia-e-Paulo-final.pdf>