



USO DA TECNOLOGIA NO XADREZ E SUAS INTERAÇÕES NO PROCESSO EDUCACIONAL DOS ALUNOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Tielle Alves Souto¹

¹UFLA/Mestrado Profissional em Educação /tiellealves@yahoo.com.br

Resumo: O presente trabalho tem o objetivo de descrever de forma sucinta a importância de se trabalhar o xadrez utilizando vários tipos de tecnologia para sua implementação. Destaca-se as dificuldades enfrentadas pelos professores no processo de ensino-aprendizagem e os vários benefícios que o xadrez pode trazer no desenvolvimento de um conhecimento mais eficaz.

Palavras-chave: Xadrez, tecnologia, educação, aprendizagem.

1. Introdução

A falta de concentração e envolvimento por parte dos alunos tem sido um motivo preocupante e crescente entre os profissionais da educação, isso por considerarem que tais fatores podem dificultar o processo de aprendizagem. Esse quadro pode ser modificado com um melhor preparo profissional dos professores, possibilitando assim que ele tenha alternativas diversas de se trabalhar um conteúdo, desenvolvendo a prática pedagógica que considere mais adequada aos seus alunos.

Evidentemente que no trabalho destinado ao desenvolvimento da aprendizagem de crianças, é necessário criar condições para trabalhar as capacidades como um todo. Ou seja, os aspectos de imaginação, interação, entre outros. É necessário se trabalhar para além dos aspectos relacionados à capacidade de prestar atenção. Se enfatiza a capacidade do desenvolvimento das diferentes faculdades de concentração sobre distintos conteúdos escolares.

O xadrez vem sendo utilizado, em diversos lugares, como instrumento inter, multi e pluridisciplinar, pois auxilia significativamente no desenvolvimento de diversos aspectos, assim como concentração, raciocínio lógico e disciplina. A prática do xadrez, conforme descreve Silva (2002), pode levar a outras implicações educativas, como por exemplo, quando o aluno é levado a analisar os lances antes de movimentar as peças, o que contribui para o



desenvolvimento de competências e habilidades do pensar com abrangência e profundidade. É de suma importância que o jogo de xadrez não seja levado apenas pelo aspecto lúdico. Deve-se aliar essa ludicidade ao trabalho de concentração e disciplina, levando o aluno a procurar várias formas de resolver um problema. Mais que isso, deve-se proporcionar uma visão ampla e um olhar mais crítico com relação às dificuldades a serem enfrentadas.

A inclusão do Xadrez em ambiente escolar, principalmente em classes de alunos com dificuldades de aprendizagem, também é defendida por Araújo (2007). Este afirma que tal prática, além de auxiliar no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, apresenta “uma situação na qual o aluno tem a oportunidade de descobrir uma atividade em que pode se destacar e, paralelamente, progredir em outras disciplinas escolares.”

Podemos utilizar várias formas de ensinar xadrez ao aluno, de instigar a criatividade, curiosidade e interesse do mesmo. O uso da tecnologia como mediação pedagógica tem se tornado cada vez mais importante para o desenvolvimento do trabalho disciplinar. As técnicas precisam ser escolhidas de acordo com o objetivo na aprendizagem do aluno, sendo assim, a tecnologia a ser usada deverá ser variada e adequada a esses objetivos.

Contudo, o que as recentes pesquisas mostram é que não se valorizou adequadamente o uso da tecnologia como forma de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e mais eficaz. Moran (2010) aponta vários motivos para que essa não valorização venha ocorrendo, entre elas, a convicção do papel da escola que é o “educar”, a preocupação em domínio do conteúdo como sendo algo unicamente importante, e a formação profissional desses professores que não permite um conhecimento para o uso da tecnologia adequada no processo de aprendizagem.

2. Reflexão Teórica

É cada vez mais importante a necessidade de desenvolver diferentes práticas pedagógicas e estratégias utilizadas em sala de aula para potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Essa demanda emergiu devido à mudança do perfil dos alunos presentes nas



escolas atuais. A cada dia, tem se demonstrado maior resistência ao ensino tradicional e maior necessidade de ser resgatada a sua atenção de forma mais elaborada e diversificada.

Conforme Giachini (2011):

O xadrez é conhecido por exercitar várias características e ter implicações educativas como: atenção, autoconfiança, raciocínio, criatividade, controle nas execuções, capacidade de observação, autocontrole e autonomia, acredito também que o xadrez tem grande influência e importância no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças. (p.10).

Dessa forma podemos perceber os estímulos positivos proporcionados pelo xadrez, pois é uma modalidade que não requer memorização e sim estratégias, análises e confiança na realização dos movimentos para se atingir os objetivos do jogo. A variedade de possibilidades para ensiná-lo o torna versátil e engloba os vários tipos de conhecimentos, tanto corporal quanto intelectual a serem adquiridos pelo aluno. O enfoque está na utilização das tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) como elo fundamental no processo evolutivo do projeto. Inovar é preciso, e devemos entender que, como tudo avança de forma acelerada, a escola deve acompanhar as mudanças sociais e tecnológicas, ousando na sua forma de ensino.

A educação para Freire (2005), não é o ato de depositar conhecimentos, mas o momento de partilha, de encontro entre sujeitos no mundo e com o mundo, que, através da palavra, pronunciam sua realidade. Desta forma, possibilita o conhecimento transformador e crítico, pois rompe com a alienação fragmentadora e bancária do currículo antidialógico.

O xadrez juntamente à tecnologia permite que esse tipo de conhecimento seja adquirido de forma integral, pois possibilita que o aluno procure solucionar problemas através do raciocínio, de estratégias e do seu pensamento lógico. O Professor passa a ser um mediador do conhecimento, auxiliando na sua formulação. Na autodescoberta, os praticantes vão percebendo o desenvolvimento de suas habilidades, aprendendo mais com a derrota do que com a vitória.

A tecnologia auxilia de forma intensa na apreensão da atenção e curiosidade do aluno, ela permite uma variedade enorme de formas para se trabalhar todos os aspectos interessantes do xadrez.

Em relação à autonomia, os praticantes exercitam a ação por conta própria no ato de jogar, analisando situações, fazendo escolhas e tomando decisões. Isso torna o aluno mais confiante em realizar escolhas e pensar nas mesmas para medir suas consequências.



O xadrez tem grandes indícios de ser um contribuinte significativo em todas as matérias escolares, podendo ser utilizado por professores que queiram desenvolver de forma diferenciada os conteúdos.

3. A prática do xadrez

Sá (2007) descreve que em vários países como a Rússia, França, Inglaterra, Argentina, Cuba, Espanha, México e Venezuela, o jogo de xadrez já é uma ferramenta muito utilizada na forma de projetos ou de disciplinas extracurriculares, que são incorporados nas escolas buscando seus benefícios, vantagens e virtudes. Esses projetos servem principalmente para ajudar a melhorar o desempenho dos alunos dentro e fora da sala de aula.

Estudos feitos por esses países justificavam a existência dos projetos, e observou melhorias no rendimento escolar, concentração e atenção dos alunos. Esta também era uma atividade que poderia ser explorada por várias matérias como a História, Geografia, Artes, a Matemática, o Português e outras disciplinas fazendo com que trabalhassem juntas.

No Brasil, foi realizado um estudo em uma escola pública Paranaense sobre o uso da tecnologia dentro do xadrez nas aulas de Educação Física. Observou-se que os alunos gostavam do jogo tradicional no tabuleiro, mas passaram a ter maior interesse quando foi introduzido o uso de recursos tecnológicos para o desenvolvimento do jogo. Segundo Kubiak e Souza (2013):

Devido à vasta experiência no ensino do conteúdo xadrez na rede pública, foi possível perceber diferenças entre o modo de ensino na forma tradicional e com aporte tecnológico, e que com a inclusão da tecnologia nas aulas possibilitou-se ir além dos conhecimentos transmitidos na forma tradicional. Confirmou-se a importância do uso das tecnologias para alavancar a aprendizagem. (p.17).

Vários recursos tecnológicos podem ser utilizados para o desenvolvimento e interação dos alunos com o xadrez. Podemos destacar o uso do Datashow, que se torna um recurso que possibilita uma visão geral do jogo, onde o professor pode trabalhar melhor várias questões que o envolvem. Tem a possibilidade de mostrar jogadas, movimentos das peças, apresentações animadas, entre várias outras possibilidades.

Existem também vários filmes que tem como tema central o jogo do xadrez, sendo uma ferramenta interessante não apenas para discutir sobre o jogo em si, mas outras questões que esses filmes buscam retratar. O filme “Rainha de Katwe” é um exemplo de como se pode



desenvolver o xadrez para além do jogo. Ele retrata a realidade da pobreza, desigualdade social e superação. É baseado em fatos reais e a sua trama tem como tema central o jogo do xadrez.

Outro recurso tecnológico muito interessante são os aplicativos de jogos online de xadrez. Eles possibilitam o aluno a jogar com pessoas do mundo todo, e a maioria é gratuito e fácil de usar. O “Chesstempo” é um aplicativo que tem essa finalidade. Pode ser usado no computador ou celular, e permite o aluno a jogar contra outros usuários ou um robô.

Assim, cabe ao professor determinar qual recurso poderia ser melhor desenvolvido conforme a realidade da escola a qual trabalha e das particularidades dos seus alunos.

Conforme Moran (2010), nosso desafio maior é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano, assim como os aspectos sensoriais, intelectual, emocional, ético e tecnológico.

3. Considerações finais

A prática do xadrez é considerada um recurso importante para o desenvolvimento dos alunos devido a sua vasta possibilidade de implementação, e seus benefícios alcançados durante o processo de ensino. Além disso, há uma importância na soma dessa prática com a utilização da tecnologia como um auxiliar no desenvolvimento mais eficaz do processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, conclui-se que, o xadrez tem grandes indícios de ser um contribuinte importante no ensino-aprendizagem dos alunos, se tornando um diversificador no método de desenvolvimento da prática.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A. A. **O xadrez como atividade lúdica na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino aprendizagem.**

Disponível em:

<<http://www.fsba.edu.br/semanaacademica2006/TEXTOS/ANDRE%20DE%20ALMEIDA%20ARAÚJO.pdf>>. Acesso em: 18 ago. 2019.



FREIRE, PAULO. **Pedagogia do oprimido**. 48. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIACHINI, F. A. **A influência do xadrez no desenvolvimento da capacidade de concentração em alunos da 6ª série do ensino fundamental**. Unisep – União de Ensino do Sudoeste do Paraná. Dois Vizinhos, PR. Brasil 2011, 1-35.

KUBIAK, A.; SOUZA, J. **Ensino do xadrez e o uso das tecnologias: Aprender por meio do computador**. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_adriana_kubiak.pdf. Acesso em : 03 out. 2019.

MORAN, J; MASETTO, M; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 17. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010. 173 p. (Papyrus educação).

REZENDE, S. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.

SÁ, A. V. M. **O xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, peri-escolar e extra-escolar**. Universidade de Brasília. 2007.

SILVA, W. **Apostila do curso de xadrez básico**. Curitiba: Secretaria do Estado da Educação e Federação Paranaense de Xadrez, 2002.