



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

XADREZ DIGITAL NA ESCOLA: O ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA NUMA PERSPECTIVA DE EDUCAÇÃO INTEGRAL POR MEIO DO PROGRAMA ENSINO MÉDIO INOVADOR

Autor: Jorge Miguel Lima Oliveira

Universidade Estadual da Paraíba – jorge_scot@hotmail.com

RESUMO: Entendendo que a atual conjuntura nacional requer políticas públicas que objetivem a permanência do aluno na escola e que garantam qualidade no ensino. As políticas públicas educacionais brasileiras aplicadas nos últimos anos visam à permanência do aluno na escola, bem como a melhoria constante dos serviços prestados. Em paralelo a isso, a atual conjuntura em que se encontra o desenvolvimento científico-tecnológico implica em uma educação básica que visa compreender e agir sobre as determinações da vida social e produtiva, em uma perspectiva de emancipação humana da condição de exploração. Este projeto destaca a importância da utilização do jogo de xadrez na disciplina de Educação Física por meio do macrocampo de Participação Estudantil em integração com a disciplina de matemática para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da descoberta de regras e normas a serem seguidas no jogo no meio social ao qual os alunos estão inseridos. O projeto foi desenvolvido com os alunos da 2ª série do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio PROEMI Professor Cícero Severo Lopes no município de São Domingos – Paraíba.

PALAVRAS-CHAVE: Xadrez, Educação Integral, Raciocínio lógico.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

JUSTIFICATIVA

O Programa Ensino Médio Inovador (ProEMI), instituído pelo Ministério da Educação – MEC, tem por objetivos induzir um debate nacional sobre o Ensino Médio no país, convergindo para um redesenho dos currículos nas escolas de Ensino Médio, buscando garantir a formação integral dos educandos, por meio da inserção de ações e atividades que tornem o currículo mais dinâmico e a aprendizagem mais efetiva. Desse modo, o redesenho, segundo o MEC, tende a trilhar-se um caminho cujas as proposições de avanço qualitativo devem somar-se aos percursos já realizados pelas respectivas rede de ensino.

A educação Física baseada na celebre frase de Juvenal, *mens sana in corpore sano* – mente sã em corpo são, busca desenvolver ao mesmo tempo aspectos físicos e intelectuais do ser humano. O Conselho Nacional de Educação (Conselho Nacional de Educação, 2002), definiu como:

“... um campo de intervenção profissional que, por meio de diferentes manifestações e expressões de atividades física/movimento humano/motricidade humana (tematizadas na ginástica, no esporte, no jogo, na dança, na luta, na musculação, na brincadeira popular, bem como em outras manifestações da expressão corporal), presta serviços a sociedade, caracterizando-se pela disseminação e aplicação do conhecimento sobre a atividade física...”

Dentro desta variedade encontrada no campo da Educação Física iremos nos aprofundar nos jogos, mais precisamente os jogos de tabuleiro conhecidos popularmente como jogos de natureza intelectual, por exigirem dentre tantas capacidades a atenção, a interação, abstração e raciocínio lógico. O xadrez se coloca em uma posição de maior destaque nesse cenário, por ser um jogo milenar que de tão vasta e rica a sua contribuição para o desenvolvimento das capacidades cognitivas, passou a ser considerado não somente um jogo, mas também como uma arte, ciência e esporte.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Surge então o pensamento de estimular o raciocínio lógico e o uso de regras no contexto social dos alunos a partir da introdução do jogo de xadrez digital nas aulas de Educação Física?

A introdução do xadrez digital nos macrocampos de Participação estudantil parte do conceito de proporcionar um desenvolvimento cognitivo mais aprimorado, contudo, sem deixar de atender os objetivos gerais da Educação Física encontradas nos Parâmetros Curriculares Nacionais, (PCN's 1997 e 1998). Com este estudo procuramos encontrar argumentos pautados em critérios científicos que abordam o xadrez e a educação, sendo assim, objetiva-se inserir o jogo de xadrez em sala de aula através da utilização do tablete educacional para estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico. Entendendo que uma das grandes preocupações fundamentais do ensino moderno é fornecer a cada aluno a possibilidade de progredir segundo seu próprio ritmo. É preciso que se mantenha uma unicidade entre professor-aluno, estabelecendo uma relação de ensino aprendizagem onde ambos falem a mesma língua, porém respeitando os diferentes ritmos e assim, romper as barreiras professor-aluno, a fim de atingir a tão sonhada revolução pedagógica.

Nesse processo, a transmissão dos conteúdos ocorre com base na crença de que os alunos sejam capazes de reorganizá-los em suas mentes de forma tal que, o resultado seria num conhecimento unificado, no entanto não é isso que ocorre. Ao reconhecermos o valor do xadrez enquanto ferramenta pedagógica e conteúdo para as aulas de Educação Física, nos preocupamos em investigar se o mesmo, com suas características particulares, é capaz de atingir os objetivos da área de ensino ao qual está inserido e qual relação esse instrumento tem com as demais áreas do conhecimento.

Em 1986 a Fédération Internationale des Échecs (FIDE) e a United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) criaram o Committee on Chess in Schools (CCS) que teve um importante papel na divulgação do ensino e na democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

No campo escolar foram realizadas muitas pesquisas em diversos países, conforme pode ser visto no site da Federação de Xadrez dos Estados Unidos (USCF) (Silva, 2011). 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. Na Romênia, o xadrez é uma disciplina escolar obrigatória e as notas de Matemática dependem em 33 do desempenho dos alunos nas aulas de xadrez. (Sá, 2005, apud Oliveira, 2011).

A existência de projetos de xadrez em diversos países justifica-se pautados em estudos que comprovaram 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 e a Matemática fazendo com que as disciplinas trabalhassem de forma interdisciplinar. Segundo os PCN, a interdisciplinaridade supõe um eixo integrador que pode ser o objeto de conhecimento, um projeto de investigação, um plano de intervenção.

O xadrez vem a enriquecer não só o nível cultural do indivíduo, mais também varias outras capacidades como a memória; a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração; entre outros. (PIMENTA, 2012).

Buscando atender a necessidade de se assegurar se o xadrez atende aos objetivos propostos pela educação física escolar, consultamos os Parâmetros Curriculares Nacionais e encontramos de forma bem clara que a educação física deve assegurar que ao final do ensino fundamental os alunos sejam capazes de participar de atividades corporais, estabelecendo relações equilibradas e construtivas com os outros reconhecendo e respeitando características físicas e de desempenho de si próprio e dos outros, sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais.



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida juntamente com os alunos da 2ª série do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio PROEMI “Professor Cícero Severo Lopes”, localizada na cidade de São Domingos – Paraíba dentro das aulas do macrocampo de Participação Estudantil, onde os alunos puderam ter contato com o tablete educacional para o desenvolvimento de suas atividades. As aulas de educação física em consonância com a aula de matemática aplicaram o jogo de xadrez digital como instrumento de auxílio no desenvolvimento de uma maior agilidade do aluno na resolução de situações-problemas. Foi construído com os alunos, antes do contato com o aplicativo, o tabuleiro e as peças do jogo para que os mesmos tivessem conhecimento prévio do que se tratava e de seu contexto histórico. Em seguida as aulas passaram a ser ter um foco de treinamento com um olhar pedagógico para as situações criadas pelos próprios alunos e por fim realizou-se um campeonato de xadrez digital na escola, onde os resultados da introdução deste esporte em sala foram expostos à comunidade escolar.

RESULTADOS

Observou-se que durante todo o processo de desenvolvimento do projeto foi destacado a concentração dos alunos, além da mudança de comportamento em cumprimento as regras do jogo e da escola e uma melhoria significativa na resolução de problemas e busca pela base na sua formação não apenas científica, mas social. Chegamos assim à entender de que a prática do xadrez estimula o desenvolvimento da capacidade cognitiva em curtos espaços de tempo proporcionando um ambiente favorável ao desenvolvimento de inteligências múltiplas dentro de um processo de ensino-aprendizagem agradável. Precisamos romper paradigmas da escola tradicional de que os jogos são destituídos de significado funcional.



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

CONCLUSÃO

Após confrontar as opiniões de estudiosos como pedagogos e psicólogos, pudemos afirmar com certeza que a prática do xadrez é capaz de promover o desenvolvimento da criança, seja nos aspectos ligados ao desenvolvimento cognitivo, afetivo ou social, unindo a imaginação e a realidade. Para o Coletivo de Autores (1992), “quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tomar-se consciente das suas escolhas e decisões”, pois, é através da criação nos jogos imaginários que a criança constrói o alicerce para a formação do seu caráter no mundo real, construindo bases solidas no tocante ao respeito às regras de convívio social, por exemplo, mas o fato de o jogo apresentar regras que devam ser respeitadas, em tese implica dizer que a criança internalize essas regras para si como parte da construção do seu eu, no entanto, não significa dizer que ela as compreende e entende as reais motivações que deram origem a tais regras, isso se vai acontecer quando ela entrar na adolescência estágio este, que a permitirá realizar por si só essa assimilação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Biancocini de. **Informática e formação de professores.**

Brasília: Ministério da Educação/PROINFO, 2001.

ATALAIA, M. F. C. **Xadrez e Educação. Jornal Cidade de Tomar.** Tomar, PT. Artigos publicados ao longo do ano de 2008. Disponível em <http://pauloJcosta.weebly.com/Juploads11f6nJ1/1671352/artigos_de_Manuel_atalaia.pdf>. Último acesso em: 10/10/2012.

BRASIL **Ministério da Educação.** Parecer CNE/CES n. 0138, de 03 de abril de 2002. Dispõe sobre as diretrizes curriculares nacionais do curso de graduação em Educação Física.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/l2002/lpces138_02.pdf>. Acesso em: 04/08/2012



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Terceiro e Quarto Ciclos: Apresentação dos temas transversais.** Brasília; MEC/SEF, 1988.

BRASIL. **Ministério da Educação.** Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação física.** Brasília: Ministério da Educação. 1997.

BRASIL. **Ministério da Educação.** Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio.** Brasília: Ministério da Educação, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992. Disponível em: <<http://fundacaopadrealbino.org.br/facfipaJner/pdf/ed01edfbsite.pdf>> Acesso em: 17/ out/ 2011.

FELICCE, M. A. et al. **Xadrez nas escolas: uma ferramenta pedagógica interdisciplinar para a Educação Física Escolar.** Revista corpo e movimento educação física. Catanduva, Vol. 1, n, 1 p.36-45 (jan./dez.2008).

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

GIUSTI, Paulo. **História ilustrada do xadrez.** São Bernardo do Campo, SP: P. Giusti, 2002.

PERRENOUD, P.; **Dez Novas competências para ensinar.** Porto Alegre. Artmed, 2001.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia.** São Paulo, 2005.

REBELO, J. A. **Dificuldades de Aprendizagem em Matemática: as suas relações com problemas emocionais.** Coimbra: *Revista Portuguesa de Pedagogia.* 1998, p.230.

LÉVY, P. **Cibercultura.** (Tradução Carlos Irineu da Costa) São Paulo: Editora 34, 1999.

MOURA, Adelina Maria Carreiro. **Apropriação do Telemóvel como Ferramenta de Mediação em Mobile Learning: Estudos de Caso em Contexto Educativo.** Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/13183/1/Tese%20Integral.pdf>>. Acesso em: 25 de out. de 2014.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

PELISSOLI, Luciano; LOYOLLA, Waldomiro. **Aprendizado Móvel (M-Learning): Dispositivos e Cenários.** Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/074-TC-C2.htm>>. Acesso em: 17 de nov. de 2014.

SILVA, Luiz F; OLIVEIRA, Eder Diego de; BOLFE, Marcelo. **MOBILE LEARNING: APRENDENDIZAGEM COM MOBILIDADE.** Disponível em: <<http://www.unoeste.br/site/enepe/2013/suplementos/area/Exactarum/Computa%C3%A7%C3%A3o/MOBILE%20LEARNING%20APRENDENDIZAGEM%20COM%20MOBILIDADE.pdf>>. Acesso em: 20 de nov. de 2014.

SILVA, Fabiana Cabrera. **ENTRE IMIGRANTES E NATIVOS DIGITAIS: USOS E RELAÇÕES COM O COMPUTADOR.** Disponível em: <http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/trabalhos/UMESP__329.767.10848_trabalho.pdf>. Acesso em: 21 de nov. de 2014.