



## **Xadrez na escola: reflexão e experiência na iniciação a docência**

**Cristiane Freitas\*<sup>1</sup>**

**Ma. Eliéte Maria Scopél<sup>2</sup>**

Este texto apresenta experiências e vivências dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência da Universidade de Caxias do Sul (Pibid/UCS). As atividades foram desenvolvidas pelo subprojeto de Educação Física na Escola de Educação Básica Professor José Fernandes de Oliveira, no Município de Vacaria – RS.

No ano de 2017, os bolsistas pibidianos lançaram o desafio de ensinar o “jogo de xadrez” aos 330 estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental da escola parceira. Para esse fim, elaborou-se o projeto intitulado “Xadrez na Escola: desafios e possibilidades na aprendizagem”. É recorrente em nosso meio a associação do jogo de xadrez com o desenvolvimento da inteligência humana, porém, na escola parceira, ele era pouco explorado. Nesse sentido, com o objetivo de proporcionar o conhecimento do jogo de xadrez, nas formas teórica e prática, propomos, por meio de atividades lúdicas/recreativas, aprimorar as habilidades motoras, de concentração, memória, tomadas de decisão e a resolução de problemas dos alunos, tais como: conhecer, reconhecer e respeitar o ponto de vista do *outro*.

Também poderá auxiliar como meio didático-pedagógico com múltiplas utilidades, ou seja, como um elemento motivador da aprendizagem interdisciplinar.

<sup>1</sup> Aluna no curso de Educação Física – Universidade de Caxias do Sul – Campus de Vacaria. Bolsista do Subprojeto Educação Física Pibid/UCS. *E-mail:* [cfreitas2@ucs.br](mailto:cfreitas2@ucs.br)

<sup>2</sup> Mestre em Educação. Professora no curso de Educação Física – Universidade de Caxias do Sul. Coordenadora do Subprojeto Educação Física Pibid/UCS. *E-mail:* [remscopel@ucs.br](mailto:remscopel@ucs.br)

De acordo com o Castellani et al (1992), o jogo apresenta-se como um elemento básico para mudar as necessidades e a consciência do educando, pois, quando a criança joga a partir do significado de suas escolhas e decisões, suas ações tornam-se conscientes, desenvolvendo suas habilidades.

Nos estudos de Piaget (1990) e Vygotsky (1998), o jogo pode ser entendido como um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. Também pode ser aplicado no processo ensino e aprendizagem, pois é considerado um elemento fundamental no desenvolvimento infantil.

Para elaborar o projeto, primeiramente, buscaram-se subsídios teóricos sobre o jogo de xadrez e como esse poderia ser ensinado de forma lúdica. Era consenso, no grupo, tornar a aula prazerosa, por meio da vivência do “xadrez vivo”. Os estudantes tornam-se peças do jogo em um tabuleiro gigante, aprendendo por meio dos movimentos corporais. Dessa forma, é possível aprimorar as habilidades locomotoras, estabilizadoras e manipulativas e não apenas disputar o xadrez em duplas. Conforme estudos de Gallahue e Ozmun (2005), as habilidades motoras fundamentais: de *locomção, estabilidade e manipulativas*, em uma grande variedade, servem de base ao desenvolvimento das crianças, dando informações que contribuem para as transformações do desenvolvimento integral do indivíduo.

Após a elaboração do projeto, o mesmo foi apresentando à direção e professores da escola, explicitando os benefícios do jogo para os desenvolvimentos motor e intelectual do estudante. Depois de esclarecidas algumas questões, pertinentes ao desenvolvimento da atividade, recebeu-se o aval positivo da equipe diretiva. A metodologia utilizada consiste em dinâmicas pré-enxadrísticas, ou seja, iniciar o processo de ensino e aprendizagem com atividades simples e por partes. Na sequência, foi necessário desmembrá-lo para utilizar apenas um tipo de peça. Quanto mais a aprendizagem do jogo avançar, mais peças serão envolvidas até que todas sejam utilizadas e, assim, finalizar o jogo de xadrez.

O presente projeto está sendo desenvolvido com crianças de 6 a 12 anos de idade com periodicidade semanal, em um período de 45 minutos para cada turma do 1º. ao 5º. anos do Ensino Fundamental. Estão envolvidas 11 turmas, distribuídas da seguinte forma: dois primeiros, dois segundos, três terceiros, dois quartos e dois quintos anos. No decorrer do projeto, as atividades propostas incluíram brincadeiras lúdicas, teatro, dança, vídeo contando a história da evolução do jogo de xadrez com imagens e movimentos das peças do jogo.

Em relação aos materiais de que o subprojeto Educação Física dispunha para efetivar as atividades, destacam-se: dois tabuleiros grafados na calçada do pátio interno da escola e um

móvel, um conjunto de peças gigantes em madeira e “aventais” produzidos em TNT, nas cores preta e branca que os estudantes vestem.

A prática pedagógica do projeto está ancorada em duas abordagens metodológicas da Educação Física: a desenvolvimentista e a psicomotricista. A abordagem desenvolvimentista, segundo Gallahue e Ozmun (2005), está focada no desenvolvimento motor do indivíduo. Nesse sentido, o desencadeamento das atividades está voltado ao princípio da individualidade biológica do indivíduo. Visa a aprimorar as habilidades motoras fundamentais que potencializem experiências de correr, saltar, andar, equilibrar, arremessar, entre outras. Com isso, e por meio de um efetivo planejamento, possibilita que a criança desenvolva seu conhecimento, suas habilidades e atitudes, de modo que isso a fortaleça como sujeito social, possibilitando-lhe não apenas aprendizagem motora, mas também afetiva, intelectual, social e cultural.

A abordagem psicomotricista, segundo Darido (2008, p. 8), “propõe um modelo pedagógico fundamentado na interdependência dos desenvolvimentos motor, cognitivo e afetivo dos indivíduos”. A autora destaca que os fundamentos da psicomotricidade estabelecem uma associação do pensamento da criança com seu corpo em relação à execução de movimentos espontâneos procurando assegurar o desenvolvimento integral do indivíduo.

Para facilitar a aprendizagem e obter maior motivação dos alunos à prática de atividades lúdicas, estiveram sempre presentes. Dessa forma, foram sendo incorporadas adaptações nos movimentos motores e aplicados no desenvolvimento de atividades elaboradas conforme a faixa etária das crianças, a fim de lhes proporcionar uma melhor efetivação dos movimentos sem constranger ou exigir demasiadamente de sua capacidade, ou seja, respeitando a individualidade.

Como análise dos resultados das dinâmicas utilizadas com o tema “jogo de xadrez”, identificou-se que os estudantes demonstram interesse em aprofundar seus conhecimentos em relação ao jogo, pois é significativo o desenvolvimento motor, a concentração, a socialização e a disciplina apresentados. É importante ressaltar que o jogo de xadrez não está sendo visto como atividade ludoterápica nas aulas de Educação Física, mas como um recurso pedagógico para a construção do conhecimento.

Outro resultado significativo que deve ser ressaltado é em relação às experiências dos bolsistas do programa Pibid. Em uníssono, o grupo afirma que o Pibid renovou o desejo de serem construtores do conhecimento e de atuarem em escolas públicas. Destacam, também, a oportunidade de articular teoria e prática o que contribui para a reflexão e construção da identidade docente. Em sendo assim, o programa se torna importante para o licenciando, pois

ele vivencia situações inerentes ao exercício da docência e conhece o seu futuro campo profissional.

Conclui-se, portanto, que o projeto “Xadrez na Escola: desafios e possibilidades na aprendizagem” está atingindo o objetivo proposto e apresenta significativa relevância no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física, bem como em outras áreas do conhecimento envolvidas. Salienta-se que esse projeto não está encerrado e se espera que novas aprendizagens e descobertas sejam construídas pelo grupo de bolsistas pibidianos e pelos educandos envolvidos. Segundo Freire (2005, p. 25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou a sua construção, e nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado.”

**Palavras-chave:** Xadrez. Aprendizagem. Pibid. Habilidades motoras.

## **REFERÊNCIAS**

CASTELLANI Filho Lino; et all. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DARIDO, Suraya C.; RANGEL, Irene C. A. **Educação Física na escola: implicação para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3. ed. São Paulo: Phorte, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: M. Fontes, 1998.