

O JOGO DE XADREZ COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL E SEU BENEFÍCIO AO ESTÍMULO DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Douglas Luciano Guimarães; Mara Leite Simões

Universidade Federal da Paraíba - douglaslucianoaguimaraes@hotmail.com
Universidade Federal da Paraíba - mara.lsimoes@gmail.com

RESUMO

A execução desse projeto é relevante tanto para o uso do jogo de xadrez como uma ferramenta auxiliar na assimilação de conteúdos como para os benefícios adquiridos ao uso eficaz deste jogo. Com o propósito de ressaltar a grande importância no uso do jogo de xadrez no processo educacional associado às inteligências múltiplas, além de desfrutar dos benefícios da prática do xadrez como atividade socioeducativa, de estimulação cognitiva e inserção dos alunos ao meio social. Através de questionário e um filme, houve uma motivação por parte dos discentes em aprender um pouco mais sobre o jogo de xadrez e o que ele pode proporcionar, sendo assim a ferramenta lúdica atua como desenvolvedor de talentos. O xadrez se caracteriza como agente preventivo de possíveis doenças cerebrais, além de ter o poder de proporcionar pessoas felizes. Com base na perspectiva demonstrada pelos discentes, concluímos que o projeto realmente teve impacto no meio educacional, além da proporção que o projeto ganhou na escola.

Palavras-chave: Jogo de xadrez. Inteligências múltiplas. Atividades lúdicas.

INTRODUÇÃO

Há uma busca crescente por ferramentas que auxiliam no processo de ensino aprendizagem, neste contexto o jogo de xadrez se mostrou de grande impacto. O objetivo deste estudo é demonstrar a importância do jogo de xadrez como recurso didático, atrelado com todos os benefícios que o xadrez pode proporcionar.

A aplicação de ferramentas lúdicas com finalidades pedagógicas possui a sua grande magnitude, pois contribuem no ensino-aprendizagem aumentando a construção do conhecimento, desenvolvendo um aspecto motivador. Para Moyles (2002, p. 21) “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica”. Portanto, esse trabalho surge visando ser um auxílio eficaz no processo educacional, sendo assim pode-se unir o útil ao agradável, pois o xadrez é um jogo conhecido por muitos e seus benefícios são comprovados cientificamente. Por esses motivos foi feita a junção desse jogo no âmbito educacional e como não esperar bons frutos

dessa relação?

O jogo de xadrez é amplo e sua prática regular pode resultar em inúmeros benefícios para o praticante como, a melhoria nos aspectos cognitivo e comportamental. Gardner (1993) em sua teoria das inteligências múltiplas, apresenta sete tipos de inteligências, a saber: a lógico-matemática, a linguística, a físico-sinestésica, a espacial, a interpessoal, a intrapessoal e a musical. Sabe-se que a prática do jogo de xadrez estimula o enxadrista a transitar entre essas inteligências, especialmente entre a espacial e a lógico-matemática, isto devido à disposição espacial das peças, posições, formas de deslocamento e necessidade de elaborar estratégias.

O xadrez é um jogo de tabuleiro que pode ser utilizado de forma recreativa e competitiva para dois jogadores ou mais, pode ser conhecido também como xadrez ocidental ou xadrez internacional. Segundo Lasker (1999), a forma atual do jogo tem origem na Europa por volta do século XV, durante o Renascimento, e evoluiu de suas antigas origens persas e indianas. O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, universidades, pela internet, por correspondência e informalmente.

Características de arte e ciência são encontradas nas composições enxadrísticas e em sua teoria que abrange aberturas, meio-jogo e finais, sendo estas as fases que subdividem o transcorrer do jogo. Na terminologia enxadrística, os jogadores de xadrez são conhecidos como enxadristas ou xadrezistas. A partida de xadrez é disputada em um tabuleiro de casas claras e escuras, sendo que, no início, cada enxadrista controla dezesseis peças com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é dar xeque-mate (também chamado de mate) no adversário.

Ensinar vai além de repassar o que se sabe, sendo que para este ato, se faz necessário o domínio da arte de transmitir o conteúdo. É gratificante o resultado que a educação proporciona ao aluno, orientação da forma de refletir, de agir, de argumentar, enfim, o educando se torna um cidadão inteiramente completo a conviver em sociedade. Mas, uma dificuldade no processo educativo é ter uma iniciativa que estimule os alunos, crie o anseio em querer aprender e desenvolver suas inteligências distintas. Exatamente neste contexto que é apresentado o xadrez como uma ferramenta que pode potencializar os conteúdos das aulas e o interesse dos alunos.

METODOLOGIA

O projeto se originou devido a necessidade existente de utilizar ferramentas lúdicas que auxiliem a educação na atualidade. Logo, o tema ensinar xadrez como ferramenta educacional surgiu baseado em prol dos benefícios comprovados que o jogo de xadrez pode proporcionar como a melhora das habilidades de leitura, promover o desenvolvimento cerebral, exercita os dois lados do cérebro, aumenta seu QI, aguçar a criatividade, melhorar a capacidade de resolver problemas, entre outros. Assim elaboramos o objetivo auxiliar os discentes na prática do jogo de xadrez para o aprimoramento das diversas vantagens existentes. Resolveu-se fazer uma palestra em na Escola Estadual de Ensino Médio João Roberto Borges de Souza, da cidade de João pessoa – PB, para os alunos do 3º ano do ensino médio, como também aplicamos um questionário inicial antes da palestra, com o intuito de coletar dados sobre o tema proposto. Todas as atividades foram realizadas em uma sala de aula da escola no intervalo (recreio) dos estudantes.

Como atividade de enfatizar o nosso objetivo, isto é, apresentar o jogo de xadrez como forma de ferramenta educacional, assistimos ao filme “A rainha de Katwe” que discute a importância do jogo de xadrez como instrumento educacional, e ao mesmo tempo motivar os discentes para a prática esportiva do jogo de xadrez mostrando que a atividade lúdica pode romper barreiras. Por último, a exposição dos benefícios proporcionados pelo jogo de xadrez, através de aulas práticas.

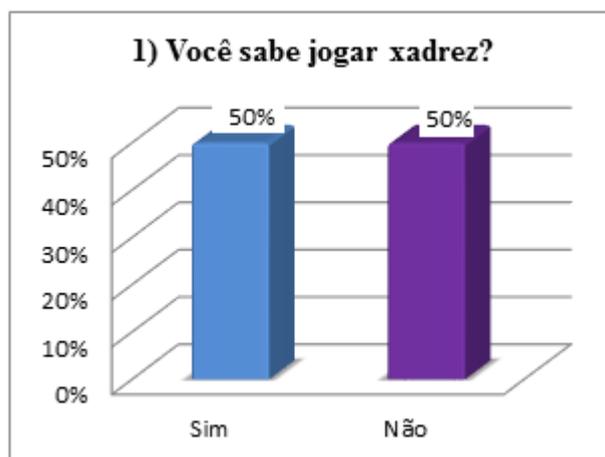
Utilizou-se como técnica de coleta de dados um questionário contendo três perguntas, que foi aplicado aos oito (08) discentes do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Médio João Roberto Borges de Souza, da cidade de João pessoa – PB.

Ao final, realizamos uma roda de conversa sobre os benefícios do jogo de xadrez e as possibilidades que o jogo podem proporcionar no desenvolvimento intelectual dos discentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

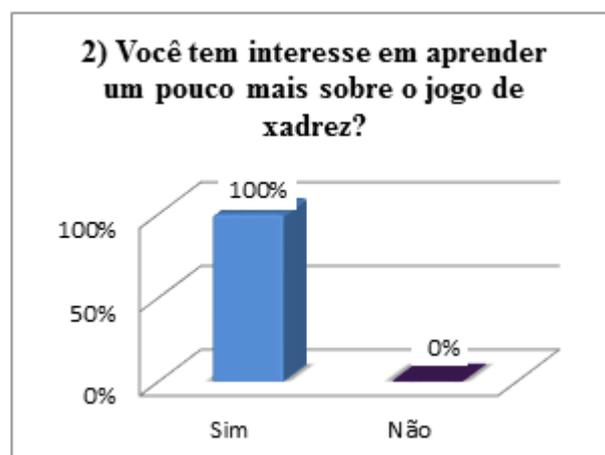
Analisando os dados coletados na Escola Estadual de Ensino Médio João Roberto Borges de Souza com os alunos do 3º ano do ensino médio, apresentamos a primeira questão “Você sabe jogar xadrez?”. Observa-se que dos oito (08) pesquisados quatro (04) responderam que sim e quatro (04) disseram que não, conforme destaca o gráfico 01:

Gráfico 01



Na segunda questão foi perguntado “Você tem interesse em aprender um pouco mais sobre o jogo de xadrez? ”. Nota-se que dos oito (08) pesquisados todos responderam que sim, logo vemos a necessidade expressa pelo interesse dos alunos em aprender um pouco mais sobre o jogo de xadrez, conforme expressa o gráfico 02, abaixo:

Gráfico 02



Por fim, na terceira questão foi perguntado “Você teria disponibilidade no intervalo (recreio)?”. O objetivo dessa última pergunta era justamente expressar o interesse de trabalhar com o xadrez no momento em que o aluno estivesse livre e realmente podendo se comprometer com a atividade lúdica e como esperado, os oito (08) pesquisados responderam que sim, ficando desta forma estabelecido o momento de nossos encontros, podemos visualizar o resultado no gráfico 03, abaixo:

Gráfico 03



Analisando os dados obtidos podemos perceber que embora todos os pesquisados já tenham ouvido falar sobre o jogo de xadrez, somente 50% do alunado sabia jogar. O fato interessante foi que quando indagados se gostariam de aprender um pouco mais sobre o xadrez e se tinham disponibilidade no intervalo 100% responderam que sim, logo existe um grande interesse por parte dos discentes.

Como forma de embasar o tema discutido, isto é a importância do jogo de xadrez como ferramenta lúdica na aprendizagem, segue abaixo a figura que representa as áreas de melhoria no desempenho da pessoa ao trabalhar com o jogo xadrez.



Mapa mental dos benefícios do xadrez (Brasil Escola)

CONCLUSÃO

Constatou-se, que o xadrez realmente pode servir como ferramenta de uso didático na prática de ensino e aprendizagem, tanto para motivação dos discentes quanto para benefícios dos mesmos, logo é importante que existam tais práticas lúdicas que auxiliem no estímulo dos alunos nas áreas das inteligências múltiplas.

O xadrez colocado como atividade lúdica oportuniza formação de valores, oportunidades de escolha, aprendizagem de habilidades e comportamentos, através de seus múltiplos benefícios seja como atividade socioeducativa, de estimulação cognitiva ou interação social. Embora o espaço amostral seja pequeno, a grandeza é natural.

REFERÊNCIAS

Howard, Gardner. **Inteligências múltiplas: Teoria na prática**, 1993.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LASKER, E. **História do Xadrez**. Trad.: Aydano Arruda. Ibrasa, 1999.

CONSTRUÇÃO DE MAPAS MENTAIS ONLINE Disponível em:
<<https://www.goconqr.com/pt-BR/mapas-mentais/>> Acesso em: 10 set. 2017.