



NA TRILHA DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA COM O JOGO DO XADREZ

Demson Oliveira Souza ¹
Carlos Eduardo de Souza ²
Ellan Gomes do Ouro ³

INTRODUÇÃO

Apresentamos aqui um breve relato de uma experiência extensionista que contou com a participação de alunos dos cursos técnicos e de Ensino Médio de três escolas públicas da sede do município de Jacobina- BA, mais precisamente, um curso *online* de Xadrez na perspectiva colaborativa. O objetivo dessa experiência foi produzir e desenvolver ações e práticas de caráter técnico e/ou didático que permitissem aos sujeitos enxergar o jogo do Xadrez como práticas esportiva, educativa e social, numa abordagem metodológica da aprendizagem colaborativa e mediados por ambientes virtuais de aprendizagem (Lishess.org e Moodle).

Vale ressaltar que a defesa pela prática do jogo do Xadrez é algo comum no campo educacional, principalmente pelos argumentos relacionados aos efeitos cognitivos e sociais que essa prática promove, tais como, a concentração, a atenção e a resolução de problemas, o respeito e a convivência (ALMEIDA, 2010). Tais perspectivas são defendidas na atualidade pela própria Base Nacional Curricular Comum (BNCC) que se refere aos jogos como recursos didáticos e pedagógicos ou mesmo pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), que possui uma comissão de Xadrez na Educação voltada para o desenvolvimento de estudos e projetos do Xadrez relacionados à Educação (BRASIL, 2018; FIDE, 2020).

Além disso, muitos pesquisadores como Rezende (2002), Blanco (2007), Silva (2014), Andrade (2020), dentre outros, descrevem em seus estudos, os efeitos positivos dessa prática nos contextos esportivo e educacional. Tal reconhecimento, faz com que esse jogo ocupe um lugar de destaque no currículo de algumas escolas brasileiras, principalmente nas instituições

¹ Doutorando pelo Curso de Ensino de Ciência Exatas da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES demsol10@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, carlos.lcifba@gmail.com;

³ Aluno do Curso Técnico em Eletromecânica Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, ellangomes03@gmail.com.



privadas, razão pela qual se justificaria ampliar essa discussão e prática no âmbito das escolas públicas, como já ocorre no contexto curricular em alguns municípios e estados brasileiros, a exemplo dos estados do Paraná e São Paulo.

Alguns pesquisadores como SÁ (1988, 1994) e GOES (2002) afirmam que o desenvolvimento do jogo de Xadrez pode trazer benefícios no campo educacional as estudantes que praticam essa modalidade de jogo. Nesse sentido, todos eles acreditam que a estratégia do ensino deve se aproximar da estratégia do jogo de Xadrez, onde a lógica e o pensamento crítico e autocrítico são valorizados, e muitas vezes o vencido enriquece seu mais que o vencedor, pois precisa reformular sua estratégia cognitiva, além disso, os valores morais são reforçados pela experiência da conduta ética da competição, e respeito pela derrota e vitória do jogador.

Como já foi mencionado anteriormente, a partir desse jogo podemos explorar muitas questões que envolvem valores éticos como o respeito, a cortesia, aprender a ganhar e perder, humildade, perseverança, disciplina, paciência, autocontrole, tolerância, dentre outras, que corroboram com os princípios da aprendizagem colaborativa. Nesse sentido, Vigotsky (2003 apud LIMA, 2015) descreve que a colaboração ocorre na realização de trabalho em grupo, por meio da interação com o outro a partir das tentativas de resolver problemas, ou seja, aprende durante a troca de ideias, informações com o outro e, assim, torna-se responsável pela construção da sua aprendizagem e corresponsável pela aprendizagem do outro.

Segundo Torres e Irala (2007, p.83) “a influência de outros indivíduos, atuando como promotores do crescimento cognitivo de si mesmos e de outrem constituem a espinha dorsal da aprendizagem colaborativa”.

Assim, compreendemos que a prática do jogo do Xadrez pode ser desenvolvida num paradigma menos competitivo quando inserindo num contexto que valorize a interação entre os sujeitos. Nessa perspectiva, um jogador sem experiência quando interage com outro mais experiente pode ser influenciado positivamente nesse processo melhorando sua prática (TORRES; IRALA, 2007).

Diante da multiplicidade de características da prática de aprendizagem colaborativa, as dinâmicas e resultados provenientes desse processo podem variar dependendo do contexto. Independente dessa perspectiva, visamos no contexto da experiência formativa relatada, simplificar ao máximo essa ideia, portanto, “aprender colaborativamente, pode-se dizer que, de maneira geral, espera-se que ocorra a aprendizagem como efeito colateral de uma interação entre pares “(TORRES, IRALA, 2007, p. 70)



Portanto, em função dos pontos defendidos anteriormente e das discussões e práticas vividas no decorrer do processo, percebemos que os estudantes foram capazes de pensar sobre as facilidades e dificuldades do aprendizado mediado via sistemas *web*. Além disso, foram além, ao incorporarem princípios de colaboração para ajudar nos seus próprios progressos no jogo do Xadrez, e ao mesmo tempo, contribuíram para o desenvolvimento do conhecimento enxadrístico dos sujeitos com quem interagem.

METODOLOGIA

Considerando que a realização das atividades e práticas ocorreram num momento adverso da pandemia da Covid-19 e nesse caso, contou com momentos síncronos mediados por ferramentas digitais como Discord, Google Meet e Stream Yard, com momentos assíncronos mediados por Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle e plataformas online de aprendizagem Lishess.org e Chess.com, ambas utilizadas para treinamento dos participantes e para promoção de torneios individuais e em equipe, optamos por uma metodologia de abordagem qualitativa.

O desenvolvimento da referida abordagem metodológica, teve como base para levantamento de informação, a observação participante, a pesquisa bibliográfica, os registros escritos dos alunos nos fóruns, o questionário de avaliação de prática e os registros visuais decorrentes dos momentos síncronos. Tais atividades foram realizadas entre os meses de novembro de 2020 e abril de 2021.

Nesse sentido, contamos com a participação voluntária de 44 participantes iniciantes na prática do xadrez. Estes sujeitos envolveram-se em atividades que perpassaram desde encontros de formação teórica expositiva, até o momento mais prático ocorridos nas oficinas que simularam diferentes perspectivas de jogo do Xadrez, individuais, em duplas, coletivas, com processos de colaboração nos estudos de estratégias e nas análises realizada pelos pares no decorrer das partidas. Além disso, com parte do processo formativo, foram promovidas uma webnário com profissionais do Xadrez e 2 cines debates com filmes que tinham o Xadrez como contexto de superação de dificuldade e desigualdades (Rainha de Katwe e A Última Fortaleza).

Considerando as etapas vivenciadas, podemos descrever algumas delas a saber: organização e planejamento; levantamento e revisão bibliográfica; atividades expositivas virtuais sobre xadrez; ciclo de jogos individuais e em equipes nas plataformas online;



encontros de cine debates, participação em fóruns de discussão do Moodle e torneio de encerramento.

Com relação ao processo de exposição virtual na oficina, consideramos os seguintes tópicos: 1) História do Xadrez; 2) O Jogo, suas peças e respectivos movimentos; 4) Movimentos especiais e estratégias de desenvolvimento; 5) Início, meio e fim do Jogo (xeque-mate; empate; afogamento); 6) Anotações dos lances e regras oficiais dos torneios.

No decorrer da mesma, contamos como suporte para atividades de interação e mediação, o AVA Moodle, que possibilitou aos sujeitos participantes, discutirem sobre os ciclos de jogos, participarem de fóruns, colaborarem com opiniões e sugestões nas jogadas de outros jogadores, favorecendo assim, suas experiências de aprendizagem colaborativa e aperfeiçoando sua prática enxadrística.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apesar dos processos terem sido desenvolvidos em plataforma digitais que facilitam o acesso à informação, grande percentual de jogadores eram inexperientes (60%) e demandaram grandes esforços em converter aspectos técnicos em linguagem acessível e de fácil entendimento via tela do computador ou do *smartphone* ou *tablet*, que resultou numa boa avaliação do processo formativo considerada positiva por mais de 90% dos cursistas

Além dos aspectos técnicos, também evidenciamos no decorrer dos encontros virtuais, aspectos subjetivos como concentração, respeito mútuo e ética, que são considerados como fundamentais ao bom desenvolvimento das partidas entre jogadores ou mesmo jogando com a inteligência artificial dos sistemas programados na *web* ou nos dispositivos móveis ou computadores de mesa.

Os processos colaborativos que pudemos vivenciar tiveram como pontos fortes as interações nos ambientes virtuais, tais como jogos entre equipes ou em duplas ou torneios simulados, com destaque para o ambiente virtual de aprendizagem da oficina (AVA Moodle), onde ocorreram as interações no fórum e as discussões e opiniões compartilhadas sobre determinadas jogos desenvolvidos entre os aprendizes ou com os sistemas de inteligência artificial. Nesse sentido, todos contribuía opinando, corrigindo, sugerindo novas estratégias, etc.

Aspectos cognitivos e éticos foram evidenciados nas práticas online do jogo do xadrez, deram um bom indicativo dos valores educacionais e sociais dos envolvidos, porém, os resultados descrevem que os processos colaborativos vivenciados, não foram bem



sucedidos nas atividades desenvolvidas no Lishess, essa foi a percepção de 25% dos participantes, nesse caso, a maioria acredita que neste ambiente prevaleceu a cooperação. Apesar disso, nas interações do Moodle e Discord voltadas para discussões e opiniões compartilhadas e em especial, nos debates de filmes e rodas de conversas, os aspectos reflexivos e colaborativos foram evidenciados por cerca de 75% dos participantes.

No que diz respeito aos encontros síncronos destinados a discussão dos filmes e para rodas de conversas, tais atividades também produziram relações dialógicas profícuas e reflexivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que os processos desenvolvidos a partir dessa experiência com jogo do Xadrez, que envolveram estudo do jogo, bem como, refletindo sobre seus aspectos sociais e culturais, puderam proporcionar aos sujeitos envolvidos, uma maior valorização do jogo, quanto sua capacidade de desenvolver competências cognitivas e interpessoais.

Porém, ao experimentarem tal contexto num momento pandêmico, foram suscitados a refletirem sobre a importância da aproximação com o outro, do quanto podemos aprender mutuamente nessas interações sociais e educativas.

Além disso, a dosagem e a disponibilidade das tecnologias digitais empreendidas nesse caso, nos fizeram compreender melhor sobre as dinâmicas evolutivas das tecnologias digitais de comunicação aplicadas ao processo de ensino e aprendizagem.

No entanto, admitimos que essa experiência de aprendizagem no âmbito do jogo do Xadrez e mediada em ambientes *online*, revela a priori, os potenciais das redes de aprendizagem virtuais, do trabalho em equipe, da prática reflexiva e do exercício da empatia e da colaboração para desenvolvermos uma inteligência coletiva e uma cidadania plena.

Palavras-chave: Xadrez, Aprendizagem Colaborativa, Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

REFERÊNCIAS



ALMEIDA, J. W. Q. **O jogo de xadrez e a educação matemática: como e onde no ambiente escolar.** 2010. 157f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Centro de Ciências e Tecnologias, Universidade Estadual da Paraíba, Paraíba.

ANDRADE, L. P.; SILVA, V. P. **Xadrez Terapêutico.** Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão, v. 5, n. 1. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

BLANCO, Uvencio. **Por que el ajedrez en las escuelas?** Caracas: Ediciones CO-BO, 2007.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES ÉCHECS (FIDE). **Ajedrez: uma ferramenta para la educación y la salud.** 2020. Disponível em: <https://edu.fide.com/>.

GÓES, D. de C. **O jogo de Xadrez e a formação do professor de matemática.** 2002. 107 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

LIMA, M. S. S. **Aprendizagem colaborativa com apoio computacional: Uma experiência no ensino fundamental.** 2015. 135f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Ceará. Ceará, 2015.

REZENDE, S. **Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002

SÁ, A. V. M. **O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França.** Rio de Janeiro, 1988.

SÁ, A. V. M. de. **O Xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, peri-escolar e extra-escolar.** Série Documental: Eventos (Seminário Sobre Novas Perspectivas da Educação Matemática no Brasil), Brasília: MEC/Inep, 1994. v. 2, p. 51-64.

SILVA, W. **Raciocínio lógico e o jogo de Xadrez: em busca de relações.** 578 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

TORRES, P. L; IRALA, E. A. F. **Aprendizagem colaborativa. algumas vias para entretecer o pensar e o agir.** Curitiba/PR: Senar, 2007.