

O PROJETO DE XADREZ DESENVOLVIDO NA ESCOLA ESTADUAL CEL. PEDRO JOSÉ RUFINO EM JARDIM/MS: UM ESTUDO DE CASO.

Francislene Rodrigues Vasques Galvão¹
Mariana Biagi Batista²

Resumo

O xadrez, a partir da análise de sua complexidade, pode ser interpretado dos mais diferentes pontos de vista: como um desafio a ser conquistado, o qual requer certa dose de raciocínio e esforço pessoal, a maneira que a partida se desenrola com todos os seus detalhes e lances planejados com certa imaginação criando uma atmosfera de beleza impar semelhante a uma obra de arte. Assim, o objetivo do presente estudo foi analisar o impacto do projeto de Xadrez na escola Estadual Cel. Pedro José Rufino, na cidade de Jardim/MS. Foi realizada uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso. A coleta de dados se iniciou com análise da documentação disponibilizada pela Coordenadoria Regional de Educação de Jardim CRE 7, responsável pelo monitoramento do projeto na Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul. Além disso, foi realizada visita in loco ao projeto da modalidade xadrez. O projeto esportivo na modalidade de xadrez acontece anualmente na escola desde sua implementação em 2010, tendo a duração de 10 meses no ano, com 4 horas aulas semanais, divididas em 2 vezes por semana no contraturno, tendo 50 alunos divididos em duas turmas mistas, já teve a participação de 450 alunos nesse período e o idealizador do projeto foi o professor Michel Lima a frente das atividades. A participação dos alunos se inicia no 4º ano do ensino fundamental até o 3º ano do ensino médio, na faixa etária de 9 a 17 anos, devido a maturidade cognitiva para se aprender a modalidade esportiva do xadrez. Diante dos resultados, foi verificado que há uma alta demanda de participação dos alunos, de diferentes faixas etárias e níveis, e que o projeto tem proporcionado melhora visíveis na parte cognitiva e socioemocional, o que se reflete no convívio escolar.

Palavras-Chaves: Educação Física, Projetos Educacionais, Xadrez, Jovens.

Abstract

Chess, from the analysis of its complexity, can be interpreted from the most different points of view: as a challenge to be conquered, which requires a certain dose of reason and personal effort, the way the game is played with all its details and offers planned with a certain imagination creating an atmosphere of odd beauty similar to a work of art. Thus, the objective of the present study was to analyze the impact of the Chess project in the Celeste state school. Pedro José Rufino, in the city of Jardim / MS. A qualitative investigation of the case study type was carried out. The data collection began with

¹ Curso de Especialização em Educação Física Escolar – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

² Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus Pantanal – Corumbá - MS

analysis of the documentation made available by the Regional Coordinator of Education of Jardim CRE 7, responsible for monitoring the project in the State Education Network of Mato Grosso do Sul. In addition, an on-site visit to the project was made of the chess modality. The sport project in the chess modality occurs annually in the school since its implementation in 2010, having a duration of 10 months in the year, with 4 hours of weekly lessons, divided into 2 times per week in the countercurrent, having 50 students divided into two mixed groups, already had the participation of 450 students in that period and the idealizer of the project was Professor Michel Lima leading the activities. The participation of students begins in the 4th year of primary school until the 3rd year of secondary education, in the age group of 9 to 17 years, due to cognitive maturity to learn the sport of chess. Regarding the results, it was verified that there is a high demand of participation of students, of different ages and levels, and that the project has provided a visible improvement in the cognitive and socio-emotional part, which is reflected in school coexistence.

Key Words: Physical Education, Educational Projects, Chess, Youth.

Introdução

O xadrez, a partir da análise de sua complexidade, pode ser interpretado dos mais diferentes pontos de vista: como um desafio a ser conquistado, o qual requer certa dose de raciocínio e esforço pessoal, a maneira que a partida se desenrola com todos os seus detalhes e lances planejados com certa imaginação criando uma atmosfera de beleza impar semelhante a uma obra de arte (PIAGET, 1977, apud GESSI 2014).

Pela visão da ciência (SILVA, 2014), o xadrez realmente é alvo de estudos, uma vez que oferece uma série de jogadas diferentes que só poderiam ser vislumbrados pela experimentação. A arte se apresenta pela originalidade imaginativa, gerando variações distintas a cada lance; aliado a tudo isso está o fato de o xadrez ser um jogo que tornou-se popular, sendo praticado por muitos adeptos. A idade dos participantes é diversificada, desde crianças, até adultos e terceira idade.

Adicionalmente, o xadrez é modalidade esportiva podendo ser comparada a qualquer outra modalidade como futebol, futsal, handebol, voleibol, basquete, atletismo e tantas outras, porque tem todo um conjunto de técnicas, táticas, regras oficiais da federação internacional e todo um valor pedagógico esportivo comprovado por muitos

estudiosos no assunto. O professor de educação física terá que se adaptar ao xadrez como se adaptou a todas as outras modalidades, isto é, estudando, pesquisando, fazendo cursos básicos e de aperfeiçoamento, cursos de arbitragem e atuando na prática em competições nos seus diversos níveis. É comum pensar que para ensinar xadrez é preciso ser um excelente jogador, um “crânio”, é puro engano, é o mesmo que pensar que para ser técnico no basquete tem que ser alto e jogar muito bem, pode-se ver muitos professores com baixa estatura que são excelentes técnicos de basquete e tem poucas habilidades, mas com sua vivência, estudos e dedicação tornaram grandes técnicos, e isto pode também acontecer no xadrez, basta vivenciar, estudar e ter um pouco de dedicação a modalidade de xadrez (SILVA, 2014).

Neste contexto e, pensando em propostas no âmbito da Educação Formal, o desenvolvimento de atividades baseadas em projetos é uma prática cada vez mais comum em todos os setores da atividade humana, até mesmo no nosso cotidiano. O volume de empreendimentos sob a forma de projetos tem crescido rapidamente e envolve as mais diversas áreas do conhecimento. Na área educacional, o crescimento de atividades baseadas em projetos pode ser verificado em todos os setores dos sistemas educacionais público e privados.

Outra característica importante que fundamenta o crescente interesse por projetos em sistemas educacionais é que todo projeto é uma atividade eminentemente instrutiva. Pela execução de um projeto, todos os envolvidos se enriquecem com as experiências vividas, obtendo novos conhecimentos e novas habilidades. Essa característica faz dos projetos uma alternativa importante a ser considerada em sistemas educacionais, seja como solução para vários problemas, seja como forma de introdução de inovações pedagógicas, como é o caso de projetos de educação a distância (BRITO, 2011).

Projeto é um empreendimento finito, com objetivos claramente definidos em função de um problema, oportunidade ou interesse de uma pessoa ou organização. (MAXIMIANO, 1997, p. 20)

É uma sequência de tarefas com um início e um fim que são limitadas pelo tempo, pelos recursos e resultados desejados. Um projeto possui um resultado desejável específico; um prazo para execução; e um orçamento que limita a quantidade de pessoas, insumos e dinheiro que podem ser usados para completar o projeto. (BAKER & BAKER, 1998, p. 5)

Ainda,

Um projeto é um empreendimento com características de complexidade, unicidade, finitude, recursos limitados, envolvimento interfuncional, escalonamento de tarefas, orientado por objetivos e com um produto (ou serviço) final. (WEISS & WYSOKI, 1992, p. 3)

Segundo Zaballa (2002), quando fala sobre a importância dos métodos globalizados para que o aluno se mobilize a fim de chegar ao conhecimento de um tema que lhe interessa ou para resolver algum problema que lhe foi proposto. O objetivo para o aluno não deve ser o de simplesmente aprender os conteúdos disciplinares, por eles mesmos, mas sim o de alcançar o conhecimento ou as elaborações que o preocupa, com, e, sobretudo, a partir destes conteúdos. Nesse sentido o projeto escolar deve criar a possibilidade de inserção da escola no mundo e na vida, a partir da articulação de conhecimentos com a realidade numa dinâmica criativa.

Segundo Zucchi (2003), a ciência é compartilhada por uma questão da condição e fundamento do aprendizado, e ninguém domina tudo. Entretanto o processo de construção do conhecimento humano não se dá desta forma, no processo da aprendizagem a transversalidade e interdisciplinaridade acontecem naturalmente.

Toda escola está inserida em um contexto social, sobre o qual não tem controle, mas que influencia fortemente as relações estabelecidas nos espaços escolares e, conseqüentemente, o processo de ensino/aprendizado. Esse contexto tanto cria restrições como oportunidades estruturais para a escola, entre os fatores contextuais o seu local, isto é, a cidade ou o bairro merece especial destaque. Para a maioria das escolas, o seu local de instalação determina o tipo de aluno que será atendido, já que os sistemas públicos, frequentemente, alocam os alunos à escola mais próxima da sua residência.

Considerando a disciplina Educação Física e seu objeto de estudo, Wallon (1979) afirma que o movimento é único e se expressa como a primeira ferramenta da psique. A linguagem, o pensamento, o movimento e a ação, são inseparáveis, estão sempre juntos. O movimento é o pensamento em ação, e o pensamento é o movimento em atuação. Ainda, Wallon (1979), conta que na análise sobre a evolução da criança, estabelece a afetividade, a inteligência e a motricidade. A motricidade é uma das gênesis da vida mental, caracterizando uns dos elementos mais importantes da Educação Infantil.

Piaget (1996) declara que os exercícios sensório-motores são fundamentais para desenvolver a inteligência. A partir da Educação Infantil, deve ser trabalhada a atividade motora global, sendo o movimento o principal para desempenhar ou descobrir as possibilidades motoras existentes e que ainda não foram trabalhadas, aperfeiçoando os movimentos adquiridos nas fases anteriores, beneficiando a combinação entre os movimentos e buscando a melhor qualidade dos mesmos. Ainda, Daolio (2010) acrescenta que a educação física escolar só irá atender as necessidades fisiológicas do desenvolvimento motor, quando tiver conhecimento das etapas em que as crianças percorrem no desenvolvimento e na aprendizagem.

Portanto, considerando o fato de que na Educação Física Escolar o xadrez é uma modalidade pouco abordada nas aulas, na maioria das instituições de ensino, verificou-se a necessidade de uma abordagem investigativa acerca de um determinado projeto que vem sendo executado há mais de oito anos e com grande adesão e resultados. Neste sentido, foi realizado um levantamento de dados sobre o projeto que vêm sendo desenvolvido na cidade de Jardim no Estado do Mato Grosso do Sul e, portanto, o objetivo do presente estudo foi analisar o impacto do projeto de Xadrez na escola Estadual Cel. Pedro José Rufino, na cidade de Jardim/MS.

Metodologia

Foi realizada uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso, no qual teve como objetivo analisar o impacto do projeto de Xadrez na escola Estadual Cel. Pedro José Rufino, na cidade de Jardim/MS. Foram levantadas informações sobre a modalidade esportiva xadrez, diretrizes, a aplicabilidade do projeto dentro do ambiente escolar e o impacto no desenvolvimento cognitivo e integral das crianças.

A coleta de dados se iniciou com a pesquisa que foi realizada no dia 11 de fevereiro de 2019, com análise da documentação disponibilizada pela Coordenadoria Regional de Educação de Jardim CRE 7, responsável pelo monitoramento do projeto na Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul. Além disso, foi realizada visita ao projeto da modalidade xadrez, ocorrida no dia 10 de março de 2019, sendo assim, foram analisados os seguintes documentos e situações:

- Detalhamento do projeto;
- Termo de Acompanhamento do projeto pela Coordenadoria Regional de Educação de Jardim.;

- Visita *In Loco*, onde foram feitas as verificações pertinentes de como é realizado o projeto, a participação dos alunos, metodologia do profissional aplicada ao ensinamento da modalidade.

Resultados e Discussões

O projeto esportivo na modalidade de xadrez acontece anualmente na escola desde sua implementação no ano de 2010, tendo a duração de 10 meses no ano, com quatro horas aulas semanais, divididas em duas vezes por semana no contra turno. Conta com a participação de 50 alunos, divididos em duas turmas mistas, já teve a participação de 450 alunos nesse período e, como idealizador do projeto apenas o professor Michel Lima que ainda está à frente das atividades. A participação dos alunos se inicia no 4º ano do ensino fundamental até o 3º ano do ensino médio, na faixa etária de 9 a 17 anos, devido a maturidade cognitiva para se aprender a modalidade esportiva do xadrez.

De acordo com a pesquisa pode-se obter o resultado que a importância do projeto se baseia na tradição da escola em colocar o projeto em prática, que vem sendo desenvolvido desde o ano de 2010, com essa continuidade a escola já vem alcançando resultados positivos em competições Municipais e Estaduais, conquistando medalhas aos alunos/atletas e, assim, os colocando em destaque nas competições nos últimos anos. Além disso, o projeto sempre tem muita participação, dedicação, empenho e animação dos alunos que são muito motivados pelo professor do projeto.

Diante desses resultados, Gessi (2014) compartilha que no contexto escolar, é fácil os professores notarem em alguns alunos dificuldades curriculares, como por exemplo, a Língua Portuguesa e a Matemática, por não entender o que o enunciado do problema lhe diz. Portanto, o jogo de xadrez pode ajudar na busca da compreensão e a resoluções de problemas, para a melhoria do raciocínio lógico e com isso levar o estudante a pensar, buscar soluções, encontrar o seu próprio sistema de ação e para isso tem-se que evitar sempre que possível às soluções mecanizadas.

O profissional para desenvolver as atividades de xadrez com os alunos deve se atentar a detalhes da metodologia como por exemplo a didática, que segundo LIBÂNEO (1999), a didática é a reflexão sobre a situação da educação, é o planejamento e a organização do ensino. A didática é uma forma de ensinar e através dessa forma a educação física encontra meios para transmitir ao aluno como se aprende e se ensina as técnicas e as regras de determinado jogo.

Por ser uma modalidade pouco abordada normalmente nas aulas de Educação Física na maioria das instituições de ensino, torna-se um campo amplo e muito rico para o desenvolvimento das atividades cognitivas dos alunos e acaba melhorando suas capacidades motoras, percepção do espaço e competências sócio emocionais.

O desenvolvimento da modalidade Xadrez nas aulas de Educação Física traz consigo sua importância pedagógica, porque proporciona melhoria nas condutas e comportamentos devidos ao alto teor das regras na modalidade, permitindo o desenvolvimento dos escolares em diferentes habilidades do raciocínio lógico e tomadas de decisões que estão envolvidas neste processo.

Segundo Behrens E Alcântara (2001), o trabalho com projetos num processo pedagógico propõe uma prática pedagógica crítica, reflexiva e problematizadora que tem como foco central a resolução de problemas. Destacamos aqui as considerações de Luck (2003) sobre o significado da elaboração de um projeto: significa planejar cursos específicos e dinâmicos de ação, tendo-se em mente articular todos os elementos envolvidos a partir de uma visão concreta da realidade e comprometimento com sua transformação. Em seu sentido mais amplo, e na realização plena do seu significado, o mais importante não é o documento produzido pelo planejamento e sim o processo mental e social que envolve o empreendimento que mobiliza e que se faz presente na ação inteligente dos atores do projeto, que cria a pré-disposição e determinação para agir visando consequências concretas positivas. Nesse sentido, a finalidade do projeto tende a ser de circunscrever a visão do todo num processo de investigação decorrente da problematização existencial, o que exige atitudes interdisciplinares para a solução dos mesmos e processo de construção de conhecimentos.

Dos 50 alunos que participam do projeto atualmente, pode ser observado que todos conhecem o jogo e que se encontram em diferentes níveis cognitivos e de intelecto. Houve uma melhora significativa no comportamento, disciplina, autonomia e desempenho cognitivo dos alunos. Sendo comparado o aumento das médias das notas bimestrais dos alunos participantes do projeto nas diferentes disciplinas. Este resultado se reflete no desempenho do raciocínio lógico e tomada de decisões, e na convivência escolar, assim melhorando a socialização e outras competências socioemocionais.

O projeto já possui tradição dentro do âmbito da comunidade e uma boa base de desenvolvimento e capacidade de expansão em outras unidades escolares.

Considerações finais

O presente estudo teve como objetivo analisar o impacto do projeto de Xadrez na escola Estadual Cel. Pedro José Rufino, na cidade de Jardim/MS e, de acordo com os resultados encontrados no estudo de caso, podemos afirmar que o ensino do Xadrez por meio do projeto na disciplina de Educação Física é um importante instrumento educativo, pois impulsiona os alunos a serem protagonistas, autônomos, o que gera uma interação criativa, cooperativa, afetiva entre eles.

É importante trabalhar na escola direcionando um determinado exercício (tarefa) para posteriormente a criança produzir o trabalho exercido. A intenção não é formar crianças para servir de modelo para a sociedade e sim fazer com que as crianças se agrupem entre si, e sim prepará-las para o convívio social onde as mesmas possam enfrentar juntas os conflitos.

Referências bibliográficas

ALCÂNTARA, P. e BEHRENS, M. **Pacto: Aprendizagem colaborativa com tecnologia interativa**. Curitiba: PUCPR: CDROM, 2001.

BAKER, S.; BAKER, K. E. **Project management**. New York: Alpha Books, 1998.

BRITO, Jorge Nei. **Elaboração e gestão de projetos educacionais** / Jorge Nei Brito, Antônio Luis Ribeiro Sabariz . — São João del-Rei, MG: UFSJ, 2011. 66 p. Curso de Especialização em Educação Empreendedora.

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o conceito de cultura**. Edição 3º, Autores associados, 2010.

GESSI, Fernando Jose Sanglard. **A Importância e Benefícios do Xadrez no Processo de Formação**, Professor PDE de Educação Física, graduado PUC/PR; Pós Graduado em Inclusão, Faculdade Curitiba - 2014.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática (magistério 2, formação do professor)**. São Paulo, Cortez, 1999.

LÜCK, H. **Metodologia de projetos: uma ferramenta de planejamento e gestão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. trad. de Maria Alice M. D Amorim e Paulo S.L. Silva, Rio de Janeiro: Forense-Universitária Ltda, 1996.

SANTOS, Vânia Maria Nunes dos. **Formação de Professores para o Estudo do Ambiente: Projetos Escolares e a Realidade socioambiental local**. Campinas – Sp: [s.n.], 2006.

SILVA, William Pereira da. **O Jogo De Xadrez, Os Professores De Educação Física E As Modalidades Esportivas**. Parte I e II. Disponível em: <http://www.recantodasletras.com.br/artigos/1233393>. Acessado em 01.05.2014.

WALLON, Henry. **Do Ato ao Pensamento: Ensaio de Psicologia Comparada**. Trad. de J. Seabra Dinis, Lisboa: Moraes editora, 1979.

WEISS, I. W.; WYSOCKI, R.K. **5-Phase project management**. New York: Addison - Wesley, 1992.

ZUCCHI, O. J. **Educação Ambiental e os Parâmetros Curriculares Nacionais: Um estudo de caso das concepções e práticas dos professores do ensino fundamental e médio em Toledo-Paraná**. Florianópolis, 2002. 139f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2002.