



O JOGO DE XADREZ NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA: EXPERIÊNCIAS, DESAFIOS E APRENDIZAGENS

Lívia Sonalle do Nascimento Silva¹

RESUMO

O presente trabalho busca relatar sobre as experiências do Projeto de Extensão Xadrez na escola: uma ferramenta lúdico-pedagógica e educativa, vinculada à brinquedoteca do CAPF/UERN. O objetivo do projeto foi difundir o jogo de xadrez e desenvolver as várias habilidades que esse jogo proporciona, como: paciência, concentração, imaginação e raciocínio lógico. Metodologicamente, optamos por utilizar uma abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico e de campo, tendo como lócus o espaço da brinquedoteca e como corpus as observações realizadas no percurso da referida ação extensionista. Desta forma, consideramos que as atividades que envolveram todo o projeto foram bastante satisfatórias, despertando nos discentes o desejo de aprender e conseguir jogar. Destaca-se que de todas as escolas atendidas, nenhum dos profissionais responsáveis sabiam jogar xadrez. Mediante realização da ação extensionista, percebemos que o xadrez se trabalhado em parceria com as escolas vem oferecer condições para o pleno desenvolvimento dos educandos.

PALAVRAS-CHAVE: Projeto de extensão; Jogo de xadrez; Brinquedoteca.

ABSTRACT

The present paper discusses the experiences in the extension project "Chess in School: pedagogical and educational playful tool in the toy library of CAPF/UERN". The main purpose of this project was to disseminate the chess game and to develop the several abilities that this game provides, such as: patience, concentration, imagination and logical thinking. Methodologically, we use a qualitative approach based on bibliographic sources, as locus we used the toy library of CAPF/UERN and as a corpus we used the observations made along the way. In this sense, we consider that the results of this project were quite satisfactory by helping to improve students' will of learning and playing chess. Also, it has been noticed that among the schools that were included in the project, none of the responsible professionals who work in these schools knew how to play chess.

During the extension project activities, it has been noticed that the chess can be used in schools when it comes to offer conditions for students' development.

¹ Professora do Departamento de Educação DE/CAPF/UERN. Mestra em Educação – Universidade Federal da Paraíba-UFPB. liviasonalle@uern.br



KEYWORDS: Extension Project; Chess game; Toy library.

1 INTRODUÇÃO

O trabalho que discorreremos trata-se de uma experiência vivenciada no Projeto de Extensão “Xadrez na escola: uma ferramenta lúdico-pedagógica e educativa”, vinculado à Brinquedoteca do CAPF/UERN, desenvolvido no período entre 2018 a 2020. Buscamos ainda arguir sobre a seguinte questão: como o jogo de xadrez contribuiu de forma lúdico-pedagógica no espaço da brinquedoteca?

O jogo está presente em todas as etapas do desenvolvimento humano, mas é na infância que reside sua principal importância. Através do jogo, as crianças aprendem quem são, entendem que cada um tem um papel a cumprir, e tornam-se familiarizadas com o espaço cultural e com as regras da sociedade.

Huizinga (2010) vem nos dizer que no jogo há algo que transcende as simples necessidades da vida e dá sentido à ação. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) que tem como objetivo nortear a organização de conteúdos curriculares em âmbito nacional e servem de referência para orientar o professor no processo de formação dos nossos alunos e alunas, afirmam que, o fato de ser propiciado a participação em jogos de grupo também representa uma conquista tanto cognitiva, como emocional, moral e social para o estudante e ainda um estímulo para o desenvolvimento de sua competência matemática (BRASIL, 1988).

Assim, é perceptível o quanto as atividades que envolvem o jogo são necessárias para o desenvolvimento de várias habilidades. Vial (2015, p.24) acrescenta: “o jogo exerceria uma função de adaptação, de aceitação das condições sociais mais acessíveis, de participação experimentada na vida em conjunto”.

Considerando, então, as inúmeras qualidades que os jogos oferecem e a diversidade que existe, optamos em explorar no projeto de extensão, o jogo de xadrez.

O jogo de xadrez é uma prática milenar praticada há muito tempo, sendo difundida pelo mundo como um jogo para divertir e passar tempo.

Segundo Doubek (2007, p.9)

O jogo de xadrez é antiquíssimo. A sua origem remonta, talvez aos tempos pré-históricos, pois foram encontradas figuras em sepulturas pré-históricas que na opinião de arqueólogos, representam uma espécie de jogo de xadrez.

Mas hoje podemos perceber que esta atividade desempenha outras funções e habilidades, como por exemplo, o raciocínio lógico, a paciência e a imaginação. Vygotsky (1988, p.125) afirma “que jogar xadrez, por exemplo, cria uma situação imaginária”, mesmo não havendo uma substituição direta da vida real existe um alto grau de capacidade em idealizar as jo-

gadas mediante a abstração, concebida como a capacidade de resolver problemas compostos por símbolos abstratos.

O xadrez é um famoso jogo de tabuleiro que pode ser jogado entre duas pessoas. Adota um caráter de dificuldade elevada por exigir além de conhecimento das regras, o uso do raciocínio lógico que utiliza diversas habilidades mentais e estratégicas.

Vial (2015) ressalta que o xadrez exige um esforço intelectual para organização dos lances a serem feitos, favorecendo assim a um bom desenvolvimento lógico e cognitivo. Lembrando que como um bom campo de combate, o objetivo de xadrez é capturar o rei. Temos duas expressões que são bastante famosas no jogo, a primeira é xeque que Rezende (2002, p. 9) fala que essa jogada ocorre “cada vez que o rei é atacado, diz-se que o rei está em XEQUE”. Logo, o rei deve buscar uma alternativa de fuga, se livrando do xeque-mate. O xeque-mate conforme Doubek (2007) tem origem da cultura dos países de língua persa-árabe, tendo como significado rei perdido.

Muito mais do que movimentar peças, o jogo de xadrez é estratégia, cada movimento é intencional traçando metas para capturar o rei do adversário. Doubek (2007) salienta que um jogador inteligente não examina todos os lances de uma partida, pois tem consciência dos lances que são corretos e dos que simplesmente são errados. A princípio não foi fácil, pois o jogo exige o entendimento das regras, já que cada peça tem um movimento diferente, como enfatiza Rezende (2002, p. 7), “o perfeito conhecimento da importância e da utilização das diversas áreas do tabuleiro é o que vai permitir ao jogador de xadrez elaborar o seu PLANO DE JOGO para vencer a partida”, além de ter atenção nos movimentos do adversário, consiste em criar estratégias para capturar o rei adversário.

Entendemos que o jogo de xadrez pode ser realizado nas escolas como uma ferramenta lúdica, promovendo diversão, alegria e aprendizado. Nesta perspectiva, este trabalho tem como objetivo, refletir sobre as experiências vivenciadas no percurso do referido Projeto, enfatizando aspectos positivos e os desafios enfrentados.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho inspirou-se nas atividades desenvolvidas no Projeto de Extensão “Xadrez na escola: uma ferramenta lúdico-pedagógica e educativa”, vinculado à Brinquedoteca do CAPF/UERN desenvolvido no período entre 2018 a 2020.

Desta forma caracterizamos esse trabalho como uma pesquisa de campo, que segundo Lakatos e Marconi (2013) é utilizada com objetivo de conseguir informações, respostas para um problema, comprovação de hipótese sobre a temática tratada.

A brinquedoteca foi o lócus da pesquisa, e o material para o corpus se deu através das observações realizadas mediante os atendimentos do



desenvolvimento do projeto.

Como o período do projeto de extensão tem a duração de um ano, (contamos com a participação de mais de 20 participantes no primeiro ano) e replicamos para o ano seguinte (contamos com 18 participantes no ano seguinte) e assim recebíamos várias instituições, mas focamos nosso olhar sobre uma escola, aqui denominada de “Sol nascente”, pois todo mês, atendemos alguma turma da referida escola, principalmente pelo fato de ficar localizada próximo ao nosso campus. Neste sentido, todas as turmas do 2° ao 5° (crianças dos 7 aos 11 anos de idade) foram contempladas nos atendimentos. Um total de aproximadamente 120 crianças e seus respectivos professores, que somaram 08.

Sobre as brinquedotecas, são espaços educativos, de construção de saber e desenvolvimento das crianças. Santos (1995, p. 96) vem definir a brinquedoteca como:

Um ambiente criado especialmente para a criança e que possui como objetivos principais o estímulo à criatividade, o desenvolvimento da imaginação, da comunicação e da expressão bem como, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e o desejo de inventar. A brinquedoteca coloca ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa seu próprio conhecimento.

A conceituação elaborada por Santos sobre a brinquedoteca nos mostra o quão é propício este espaço para a prática do xadrez.

A brinquedoteca que existe no CAPF/UERN funciona como laboratório de ensino, realiza atendimentos às crianças das escolas do município de Pau dos Ferros e municípios vizinhos, proporcionando o brincar de forma livre e mediada. A mesma está ligada ao Departamento de Educação do CAPF/UERN.

As primeiras ações aconteceram no espaço da brinquedoteca e consistiram em duas formações para os membros do projeto e monitores da brinquedoteca, através de oficinas, resultando em atividades práticas e teóricas sobre o jogo. Com o propósito de articular o projeto de extensão ao ensino, também aconteceram oficinas para os discentes do curso de Pedagogia, através de inserções nas aulas do componente curricular Ensino de Matemática, e por fim, o atendimento aos alunos das escolas públicas do município de Pau dos Ferros/RN, na brinquedoteca.

Esta primeira etapa considerou a formação inicial para monitores, alunos do curso de Pedagogia e membros da brinquedoteca com a realização de oficinas para apresentação do jogo e suas características, favorecendo a troca de informação entre os membros e a prática do jogo. Com a equipe formada, era hora de colocar em prática o aprendizado. A primeira escola atendida foi a que aqui chamamos de “Sol nascente”, e da qual todas as turmas do 2° ao 5° ano foram contempladas. Além dessa escola,



todas instituições de ensino que procuraram atendimento no espaço da brinquedoteca nesse período de desenvolvimento do projeto receberam intervenção sobre o jogo de xadrez.

Os atendimentos na brinquedoteca são previamente agendados para que se possa planejar as ações de acordo com a faixa etária das crianças, destacando que na utilização do jogo do xadrez mediante atendimentos, foi perceptível o interesse de todas as crianças que por ali passavam, independente da idade ou etapa escolar. Salientando que o projeto iniciou no mês de agosto de 2018 e suas ações foram replicadas no ano de 2019, com a previsão de término para o ano de 2020, mas teve suas atividades interrompidas devido à pandemia da Covid19.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das observações realizadas, apontamos alguns resultados. Assim, as crianças que apresentavam comportamento mais agitado, eram repreendidas com frequência pelas professoras no momento do desenvolvimento dos atendimentos, mas, era também essas mesmas crianças que voltavam maior atenção ao jogo, que se concentravam na hora de jogar, ficavam atentas em cada movimento e lançavam desafios para quem já sabia jogar e até mesmo para os monitores da brinquedoteca.

Doubeck (2007) realça que o xadrez atrai todos os níveis, independente da idade, não importa se pratica o jogo como recreação nas horas de lazer ou se pretende, com o tempo, atingir a perfeição, e isso era notado na empolgação das crianças. O xadrez envolvia e atraía a todos e todas.

Durante os atendimentos com o jogo de xadrez, as crianças se mostraram motivadas e interessadas. Mas como afirma Kishimoto (1998, p.1) “Há regras externas que orientam as ações de cada jogada. Tais ações dependem [...], da estratégia do adversário. Entretanto, nunca se tem a certeza do alcance que será dado em cada passo do jogo”.

Foi também possível perceber que os professores que acompanhavam seus alunos não sabiam as regras do jogo de xadrez e tão pouco demonstravam interesse em compreender, o que a nosso ver, comprometeu a continuação da prática do jogo em sala de aula (já que pretendíamos ir até as escolas reforçar o desenvolvimento desse jogo) e consequentemente o desenvolvimento das habilidades que o xadrez pode proporcionar, atitudes que consideramos, como um grande entrave para potencializar este tipo de jogo e explorar assim suas diversas potencialidades.

De todas as turmas, de todos os professores e de todas as escolas atendidas e em especial a “Sol nascente”, os profissionais responsáveis não sabiam jogar xadrez. Não há como praticar o xadrez nas escolas se os profissionais responsáveis pela educação não sabem jogar xadrez. O incentivo deve partir inicialmente da escola, se esta não está preparada, o desenvolvimento da cultura do jogo de xadrez, tende a não progredir.

O projeto do xadrez nas escolas foi uma iniciativa da equipe da brin-



quedoteca, em incentivo à promoção de uma educação que levasse em consideração a formação integral dos indivíduos, favorecendo por meio do xadrez, o exercício do intelecto.

A seguir, o registro de alguns momentos das etapas da realização do Projeto de Extensão: *Xadrez na escola: uma ferramenta lúdico-pedagógica e educativa* ilustrando assim, alguns resultados.

Figura 1 – Oficina para os membros e monitores da brinquedoteca



Fonte: a autora (2018)

Figura 2 - Oficina para os discentes do 6º período do curso de Pedagogia no Componente Curricular Ensino de matemática.



Fonte: a autora (2018)

Figura 3 - Monitoras mostrando as regras do xadrez aos alunos e alunas.



Fonte: a autora (2018)

Figura 4- Momento do jogo de xadrez no atendimento



Fonte: autora (2019)

Figura 5 - Crianças jogando xadrez no atendimento da brinquedoteca.



Fonte: autora (2019)

4 CONCLUSÃO

Após o término do Projeto de extensão Xadrez na escola: uma ferramenta lúdico-pedagógica e educativa, ressaltamos que a proposta ora desenvolvida serviu para difundir e despertar nas crianças atendidas na brinquedoteca, uma nova consciência sobre o xadrez, potencializando os valores educacionais presentes neste tipo de jogo, como a paciência, concentração, imaginação e raciocínio lógico, servindo também como sugestão de atividades lúdicas e significativas na formação das nossas crianças, promovendo melhorias nas condições de aprendizagem do ensino em suas mais variadas formas. Destaca-se a relevância deste estudo na disseminação do xadrez no campo da educação, que se trabalhado em parceria, vem oferecer condições para o pleno desenvolvimento dos educandos.

A escola sendo um lugar privilegiado de acesso e apropriação do saber socialmente elaborado, deve ofertar possibilidades de acesso e conhecimento ao jogo de xadrez. Acreditamos ser propício o desenvolvimento de um projeto de extensão voltado para o jogo de xadrez, já que não é uma prática tão constante nas escolas da nossa região. Desta forma, por meio do referido projeto, trouxemos para a realidade dos discentes da universidade, alunos e alunas de escolas públicas municipais de Pau dos Ferros/RN, a proposta de um jogo que possibilita estimular continuamente a capacidade de pensar. Contudo, as experiências vivenciadas trouxeram aspectos positivos, como as formações e o conhecimento através de oficinas para os membros e monitores da brinquedoteca, bem como, para os discentes do curso de Pedagogia; no decorrer dos atendimentos foi perceptível a curiosidade e empolgação dos alunos e alunas pelo jogo de xadrez, mas não podemos dizer o mesmo por parte dos professores que os acompanhavam, o que destacamos como negativo, pois demonstraram indiferença e desinteresse, em que pressupomos que não utilizaram essa prática em sala de aula.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. v. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/pcn/matematica.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2022.

DOUBEK, J. **Xadrez para principiantes**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

HUIZINGA, JOHAN. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.



KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**- 5. ed.- São Paulo: Atlas 2003. Disponível: [http://joinville.ifsc.edu.br/~thiago.alencar/Tecnologo_Mecatronica/TCC1/outros/Fundamentos%20de%20Metodologia%20Cien%20-%20Eva%20Maria%20Lakatos\(1\).pdf](http://joinville.ifsc.edu.br/~thiago.alencar/Tecnologo_Mecatronica/TCC1/outros/Fundamentos%20de%20Metodologia%20Cien%20-%20Eva%20Maria%20Lakatos(1).pdf). Acesso em 15 dez. 2022.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez na escola**: uma abordagem didática para principiantes. Rio de Janeiro, RJ: Ciência moderna. 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes médicas, 1995.

VIAL, Jean. **Jogo e educação**: as ludotecas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

