

XADREZ PARA TODOS

CHESS FOR EVERYBODY

AJEDREZ PARA TODOS

Marcelo Pereira Silva

marcelo.psilva@ifmg.edu.br

Júlio César dos Santos

julio.santos@ifmg.edu.br

Regiane Maria Soares Ramos

regiane.ramos@ifmg.edu.br

Rodrigo Caldeira Bagni Moura

rodrigo.moura@ifmg.edu.br

Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG)

PALAVRAS-CHAVE: *xadrez; práticas educativas; ensino-aprendizagem.*

INTRODUÇÃO

As atividades de extensão são um dos objetivos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais - IFMG. Neste sentido, foi desenvolvido em 2018, pelo núcleo de Educação Física do campus Bambuí, o projeto de extensão, Xadrez para Todos, sendo este uma prática pedagógica que visou contribuir para a democratização do esporte, a interação entre as instituições, o processo educativo, cultural, científico e tecnológico,

O xadrez pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, pois auxilia significativamente no desenvolvimento de características como: tomada de decisão, memorização, raciocínio lógico, criatividade e concentração.

A educação moderna vem primando por uma aprendizagem consciente, onde o aluno é estimulado ao aprimoramento de sua capacidade de pensar. Sendo assim, o jogo em questão é uma atividade primordial por excelência, não só por atender aos requisitos do esporte, mas por trabalhar, entre outros, o espírito de competição saudável nos praticantes.



O xadrez permite que cada aluno progrida segundo seu próprio ritmo, estimulando assim o interesse e a motivação para prática. A relação professor-aluno é fortalecida, uma vez que a estratégia do ensino é bem próxima da estratégia do jogo, pois a dialética, o respeito e a autocrítica ocupam um lugar primordial. Portanto, tornou-se essencial, na construção de uma aprendizagem significativa, a implantação e desenvolvimento deste projeto na instituição.

METODOLOGIA

Foram trabalhadas no campus diversas oficinas, festivais e momentos para prática pedagógica do jogo, atingindo principalmente, os educandos dos cursos técnicos integrados ao ensino médio. Estendendo para a comunidade o esporte foi propagado e desenvolvido na associação (Rocinha), para cerca de vinte e cinco alunos, nos períodos matutino e vespertino, duas vezes por semana, com uma hora de duração (09:00h às 10:00h e das 15:00h às 16:00h), no contra turno escolar. Os materiais utilizados formam tabuleiros de xadrez, papéis A4, canetas e lápis. A tecnologia também foi utilizada por meio de aplicativos instalados nos celulares dos alunos, sendo que estes permitiram o jogo entre os mesmos, como também com a máquina, ou com pessoas de qualquer lugar do planeta. Em forma de minicurso foi dividido em três módulos, onde os métodos de ensino respeitaram as características culturais e individuais dos educandos.

ANÁLISE/DISCUSSÃO

Por ser uma atividade de reflexão intensiva e exigir uma tomada de decisão a cada lance da partida, foi considerável o valor educacional do jogo xadrez na promoção da educação crítica e ativa, sendo capaz de colaborar na construção da conscientização individual e coletiva. Também é importante destacar alguns elementos (objetivos) alcançados e narrados pelos educandos ao final do projeto, são eles: o aprimoramento dos conhecimentos sobre o xadrez e suas regras, as diversas vivências, a capacidade de solucionar os problemas, a ampliação do respeito ao próximo, a atenção, a memória, o raciocínio lógico, a criatividade, a tomada de decisão, a socialização, a inclusão educacional e social, a redução do tempo ocioso e a diminuição da vulnerabilidade social.

CONCLUSÃO

Ao concluir o projeto percebeu-se que a inserção da prática pedagógica do jogo de xadrez fortalece a relação professor/aluno, facilitando o processo de ensino-aprendizagem nas escolas. A modalidade visa contribuir com a formação de indivíduos (humanizados), para que sejam capazes de enfrentar os diversos desafios que estão por surgir nos vários contextos em que estão inseridos. Nas instituições o xadrez pode ser um forte aliado no combate à evasão escolar e as diversas formas de exclusão.

REFERÊNCIAS

- BECKER, Idel. *Manual de Xadrez*. 7ª edição. São Paulo: Ed. Nobel, 1978.
- CARROL, Lewis. *Aventuras de Alice*. 3. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1980.
- DARIDO, Suraya C.; RANGEL, Irene C.A.(Coord.) *Educação física na escola -implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro Guanabara/Koogan, 2008. 293p.
- DARIDO, Suraya C. *Educação Física na Escola -questões e Reflexões*. Rio de Janeiro: Guanabara/Koogan, 2003. 91p.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- SAVIANI, Dermeval (2005), *Escola e democracia*, 37ª ed. Campinas: Autores Associados.

