

# O XADREZ COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Andréa Luna de Oliveira Dourado  
[andrea.luna@hotmail.com](mailto:andrea.luna@hotmail.com)

Palavras-chave: Xadrez. Jogo. Ferramenta de aprendizagem. Lúdico. Desenvolvimento..

## RESUMO

Jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo das crianças, além de auxiliar em seu desenvolvimento psicológico, os jogos contribuem para a integração social e a organização do pensamento.

O Xadrez proporciona diversos benefícios, pois além dos citados anteriormente, é uma atividade que facilita a aprendizagem de outros conteúdos, como História Geografia, Matemática, Geometria, Artes e aprimoramento da prática leitora.

Sabe-se que brincando a criança constrói seu próprio mundo e os brinquedos são as ferramentas que contribuem para essa construção - o Xadrez para alunos do Ensino Fundamental I, caracteriza-se como um brinquedo e através desse brinquedo, representam, criam, testam, arriscam, calculam, interpretam e aprendem principalmente a respeitar o outro.

O Xadrez, mesmo sendo ele ainda julgado por muitos como um jogo difícil, complicado e intelectualmente apenas para adultos, está sim ao alcance de crianças e jovens, desde que esse seja apresentado a eles com toda a magia que constrói e enriquece esse jogo. O Xadrez como instrumento pedagógico especialmente pensado para a faixa etária em questão, que abrange os alunos do Ensino Fundamental I, possibilita ensinar o jogo de forma prazerosa, tornando-o uma atividade cotidiana trazendo benefícios para o desenvolvimento intelectual e psicológico das crianças e jovens.

## INTRODUÇÃO

Dada a necessidade recorrente de realizarmos aulas diversificadas no cronograma de atividades com alunos do Ensino Fundamental I, o uso do Xadrez como ferramenta de aprendizagem foi pensado tendo em vista o envolvimento dos educandos de maneira efetiva na construção do processo de ensino aprendizagem.

A implantação e oferta diversificada de modelos de ensino-aprendizagem, mediados e facilitados pelos atores do processo, podem se potencializar através da prática do xadrez como ferramenta de ensino. A oferta de um espaço de ludicidade, experiências ricas de aprendizagem e trocas, permite não apenas que o educando aprenda o jogo de Xadrez, mas que também junto com este, desenvolva uma série de habilidades que lhe serão úteis no desenvolvimento de várias outras atividades, de diferentes disciplinas.

Outro ponto em destaque que pode ser favorecido

com a prática do Xadrez em âmbito escolar é a maior interação entre os alunos, resultando na sociabilidade e incentivo à convivência mais harmoniosa não apenas no espaço escolar, mas também em toda a esfera social a qual o aluno está inserido, desenvolvendo ações de tolerância, pois o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, que pode ser aproveitada pelo professor através da análise de partidas comentando erros e acertos.

Diferentes investigações do xadrez apontam que há vários comportamentos do jogador de xadrez que quando transpostos de forma didática à sala de aula podem potencializar o processo de ensino aprendizagem.

Segundo DE GROOT apud SILVA, 2004, p. 46, o jogador de xadrez pode adquirir ou potencializar as seguintes competências:

- **Estruturação de esquemas:** o pensamento do enxadrista é esquemático, baseado em possibilidades espaciais - bidimensional - no que tange aos movimentos;
- **Construção mental:** o jogador formula hipóteses mentalmente, sem poder falar para não expor suas jogadas;
- **Administrar situações-problema:** estímulo à capacidade de memorização, entendida como conhecimento e experiência;
- **Abstração e generalização:** o jogador deve ser capaz de aprender progressivamente pela experiência;
- **Esquemas de pensamento:** as hipóteses geradas devem ser testadas;
- **Balanco periódico e tomada de decisão:** afinidade para investigação ativa;
- **Concentração:** há enorme concentração sobre um objetivo juntamente com as estratégias envolvidas. Almeida, 2004 acrescenta:

“o aluno aprende a analisar sistematicamente os problemas, expor ideias, conclusões e soluções, avaliar antecipadamente as vantagens e inconvenientes de uma decisão, controlar a impulsividade e responsabilizar-se por seus atos”.

O jogo de Xadrez como ferramenta ativa em sala de aula, pode auxiliar o educador a desenvolver diversos conceitos dos conteúdos apresentados no Planejamento de Ensino.

O jogo apesar de contemplar em sua essência conteúdos da área de Matemática (cálculos, orientação espacial, posicionamento, geometria, medidas etc.) também contempla outras disciplinas como História, Geografia, Artes, Língua Portuguesa e Temas como Ética e Pluralidade Cultural.

O brincar que ocupa espaço importante nessa faixa etária como prática que facilita o ensino e aprendizagem, está presente no jogo. Para as crianças, as peças do jogo transformam-se em personagens de uma história encantada que apresenta disputas e conquistas que para os alunos é intrigante e fascinante. No jogo a criança manipula um exército e percebe que nas suas mãos está o destino do jogo que é jogado, porém esse jogo não se restringe ao simples apertar botões...os botões da mente é que são acionados.

Ao jogar xadrez o jogador não realiza apenas movimentos motores, realiza sim ações cognitivas que acionam áreas do pensamento e assim estimula o pensar, o raciocínio.

O jogo desperta o espírito reflexivo e crítico ampliando a capacidade para a tomada de decisões, dando ao aluno, uma pauta ética para a aquisição de valores morais, melhorando a segurança pessoal e a autoestima. Desenvolve a atenção e a capacidade de concentração através de uma atividade lúdica.

Segundo Charles Partos, 1990, o aprendizado e a prática do xadrez desenvolvem várias habilidades, entre elas:

- A atenção e a concentração;
- O julgamento e o planejamento;
- A imaginação e a antecipação;
- A memória;
- A vontade de vencer, a paciência e o autocontrole;
- O espírito de decisão e a coragem;
- A lógica matemática, o raciocínio analítico e sintético;
- A criatividade;
- A inteligência;
- A organização metódica do estudo e o interesse pelas línguas estrangeiras.

Com base em todas as pesquisas e estudos apresentados, certifica-se as vantagens e contribuições para o ensino de Xadrez nas escolas e como sua prática deve ser favorecida e estimulada desde cedo nas unidades de ensino.

## DESENVOLVIMENTO

Analisemos o Xadrez como ferramenta de ensino, relacionando-o com algumas áreas do conhecimento:

### CIÊNCIAS:

O Xadrez tem sido investigado por áreas como a psicologia, a pedagogia, a informática entre outras; foi tomado como modelo para estudos em computação e tem uma base que se assemelha à Matemática, estimulando assim significativamente o desenvolvimento de habilidades cognitivas e as operações do intelecto. Desperta o espírito reflexivo e crítico ampliando a capacidade para a tomada de

decisões, dando ao aluno, uma pauta ética para a aquisição de valores morais, melhorando a segurança pessoal e a autoestima.

### ARTE:

A Arte é estimulada no Xadrez através da concentração, movimentação das peças, percepção visual que são habilidades necessárias e fundamentais para a prática do jogo e que conseqüentemente auxiliam no exercício da Arte.

Atualmente o xadrez já é encontrado no mercado feito de materiais mais simples e que tem um custo menor, porém para muitos alunos ainda assim não é possível adquiri-lo. Deve-se proporcionar alternativas para que os alunos também possuam o jogo, assim poderão jogá-lo não apenas na escola. Tendo o jogo ele também pode ensinar outras pessoas e assim divulgá-lo.

Nesse caso pode ser utilizado material de sucata para a confecção do jogo, o que contribui para o meio ambiente através do reuso do lixo inorgânico.

### LÍNGUA PORTUGUESA:

"Deixe a criança errar, já que o erro faz parte do processo de aprendizagem." Perrenoud (2000).

O Xadrez pode ser utilizado como tema para as aulas de alfabetização. Mesmo no final do Ensino Fundamental, encontramos alunos que ainda não estão alfabetizados e através do atrativo que é o jogo de Xadrez, textos de regras e estratégias, despertam nesses alunos a curiosidade e o interesse em ler. Quando o aluno reconhece a função da língua escrita no seu dia-a-dia, a alfabetização é facilitada.

A alfabetização com o Xadrez se daria através do uso de palavras que fazem parte do jogo "palavras geradoras" como, por exemplo: rei, rainha, cavalo, torre, bispo, peão. Com essas palavras a professora pode iniciar a alfabetização de seus alunos, passando a construir frases com ou até mesmo utilizar as regras do jogo. A própria história do Xadrez é um texto rico, que pode ser trabalhado com facilidade e diversidade em sala de aula. Lembrando que o aluno necessita de diversos portadores de texto para desenvolver melhor sua leitura e escrita, em sala de aula podemos trabalhar com regras

### MATEMÁTICA:

O xadrez também pode contribuir no desenvolvimento da Inteligência Lógico Matemática, que é a habilidade para explorar relações, categorias e padrões, através da manipulação de objetos ou símbolos, e para experimentar de forma controlada; é a habilidade para lidar com séries de raciocínios, para reconhecer problemas e resolvê-los. (GARDNER, 1994, p. 117).

O ensino da matemática nas séries iniciais pode ser facilitado com a implantação do xadrez.

Na prática do jogo os alunos podem desenvolver noções de:

- a) Espaço:** lateralidade e direções;
- b) Numérica:** quantidade de casas;
- c) Quantidade:** valores das peças (qual vale mais ou menos - cálculos);
- d) Multiplicação:** o tabuleiro pode auxiliar na aprendizagem da multiplicação;
- e) Diagramação:** notação que facilita o trabalho com gráficos;

Além de contribuir para o desenvolvimento dessas noções, o Xadrez também aprimora o raciocínio lógico aluno e sua concentração, que são essenciais na prática matemática.

Conteúdos matemáticos que podem ser trabalhados a partir do Xadrez:

- **Comparação de quantidades:** Através dos valores que cada peça possui no jogo, os alunos estabelecerão relações de lucro ou prejuízo no momento de trocas das peças.

Por exemplo: o jogador troca uma Dama (9 pontos) por uma Torre (5 pontos), ou seja, ele realiza uma jogada onde ganha 5, mas perde 9.

Nesta relação ele saberá quem ganhou ou perdeu com aquele movimento.

- **As quatro operações:**

No Xadrez, as quatro operações estão presentes constantemente durante a prática do jogo. Situações de cálculos são necessárias para que o jogador analise sua jogada e assim antecipe se suas ações serão positivas ou não.

As quatro operações podem ser trabalhadas nas seguintes situações do jogo:

- **Adição:** quando há ganho de material através das trocas;

- **Subtração:** quando há perda de material através das trocas;

- **Multiplicação:** quando uma peça aumenta o poder de outra, como por exemplo:

dobrar as torres numa coluna aberta;

- **Divisão:** quando as peças estão mal posicionadas ocorre a divisão de forças no tabuleiro.

- **Figuras e movimentação geométricas das peças:**

- **Coordenadas algébricas sobre um plano cartesiano:** Localização espacial em um plano.

- **Noção do tempo:** por meio do cálculo de lances.

- **Conceito do domínio espacial em uma determinada posição:** Quem tem mais espaço possui mais possibilidades de lances.

## HISTÓRIA:

As regras do Xadrez evoluíram de acordo com as mudanças sociais das diversas épocas. A história da origem do jogo é um texto repleto de informações

que possibilitam a análise dos alunos sobre as alterações que podem ocorrer na sociedade e no espaço através do passar dos tempos e evolução do meio,

## GEOGRAFIA:

O Xadrez passou por mudanças de acordo com os lugares em que passou. Esses lugares podem ser trabalhados pelo professor através de recursos didáticos como globo ou mapas, facilitando a localização pelos alunos das localidades do mundo que o Xadrez fez sua história.

## TRABALHANDO O TEATRO COM O XADREZ:

Através da história da origem do Xadrez ou a poesia do jogo, o professor pode propor aos seus alunos, uma encenação desses textos. Com o teatro além da integração do grupo, é possível trabalhar a expressão corporal dos alunos, sua oralidade, concentração e leitura.

## O ENSINO DE XADREZ:

O ensino não deve ultrapassar meia hora diária. De preferência, uma criança que sabe mais deve jogar com outra que sabe menos (duplas produtivas). Uma dica é começar somente com os peões no tabuleiro e ir colocando as outras peças aos poucos, estando sempre presente para corrigir os erros. Os alunos precisam de tempo para praticar e jogar, pois em um certo momento elas aprenderão com os erros.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que o Xadrez seja apreciado pelos alunos não apenas como um jogo a ser jogado, mas como um jogo que apresenta diversas possibilidades, onde cada partida é única, é necessário que o jogo seja iniciado longe do tabuleiro. É preciso criar uma expectativa pelo jogo em si. Isso se dará através de histórias e contos que sempre encantam e fazem pessoas de qualquer idade sonhar.

O Xadrez como ferramenta de ensino deve fazer-se presente na rotina dos educandos, inclusive para além das escolas, ampliando sua prática para outros territórios. As aprendizagens desenvolvidas com o jogo poderão contribuir para o convívio social e facilitar o domínio de conteúdos presentes no planejamento escolar. O aprendizado pela prática se dá de forma mais facilitadora e efetiva, por meio do jogo conteúdos complexos poderão ser trabalhados e estimulados, garantindo que o desenvolvimento do educando ocorra plenamente.

“A teoria sem a prática vira 'verbalismo', assim como a prática sem teoria, vira ativismo. No entanto, quando se une a prática com a teoria tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade” (Freire, 1989, p.67).



**Andréa Luna de Oliveira Dourado**  
**andrea.luna@hotmail.com**

Possui Graduação em Pedagogia pela Universidade Bandeirante de São Paulo (2004), Licenciatura em História pela Universidade Metropolitana de Santos (2012) e Licenciatura em Letras pelo Centro Universitário Facvest (2019).

Na modalidade de Especialização na área da Educação, possui os cursos de Gestão e Implementação em EAD pela Universidade Federal Fluminense (2014), Educação Especial e Inclusiva pela Universidade Cândido Mendes (2016) e Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Universidade Educamais (2019).

É professora efetiva da PMSP desde 2004 com atuação nos níveis de Ed. Infantil, Ensino Fundamental I e II.

ALMEIDA, P. N. Dinâmica Lúdica: Jogos Pedagógicos. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004. p148.

FREIRE, Paulo (1967) Educação como Prática da Liberdade, Rio de Janeiro: Paz e Terra. (12 ed ; 198 ed 1989) p.67

GARDENER, Howard, Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre, 1994. p335.

DE GROOT, A. Thought and choice in chess. 2. ed. New York: Mouton Publishers, 1978 (2004).

MACHADO, G. A importância do ensino do xadrez nas escolas. Disponível em: <<http://www.blogdomadeira.com.br/xadrez/a-importancia-do-ensino-do-xadreznas-escolas>> Acesso em: 15 dez. 2019.

PARTOS, Charles. Vide Etude Systematique dês Éschecs, Martigny, Edition A-C Suisse, 1978, p.190.

PERRENOUD, F. Dez novas competências para ensinar. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

