

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**KAMILLA DE SOUSA RIBEIRO**

**O XADREZ COMO ALIADO NA ALFABETIZAÇÃO**

JUIZ DE FORA  
2019

**KAMILLA DE SOUSA RIBEIRO**

**O XADREZ COMO ALIADO NA ALFABETIZAÇÃO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador(a): Prof<sup>(a)</sup>. M<sup>(a)</sup>. Adriana Marques Ferreira  
Tutor: Prof<sup>(o)</sup>. Vitor Lopes Rezende

JUIZ DE FORA  
2019

**KAMILLA DE SOUSA RIBEIRO**

**O XADREZ COMO ALIADO NA ALFABETIZAÇÃO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

**BANCA EXAMINADORA**

\_\_\_\_\_  
Prof(a). M(a). orientador(a) Adriana Marques Ferreira

\_\_\_\_\_  
Membro da banca

\_\_\_\_\_  
Membro da banca

## RESUMO

O presente trabalho objetiva utilizar o jogo de xadrez como instrumento pedagógico e social, visando auxiliar o desenvolvimento escolar dos alunos. Buscamos compreender as relações entre jogos e aprendizagem. Para a realização dessa pesquisa utilizou-se como metodologia uma pesquisa bibliográfica e de campo com a participação de professores e demais profissionais envolvidos no Projeto Xadrez: Ginástica da Inteligência desenvolvido com os alunos do Ensino Fundamental da Escola Estadual Israel Pinheiro, situada em Governador Valadares – MG. Foi usado como instrumento metodológico uma reportagem e um ensaio fotográfico publicado no site <https://sites.google.com/view/partilhando-saberes/pagina-inicial>. Como resultado da nossa pesquisa, o xadrez demonstrou ser uma ferramenta de ensino que visa melhorar a prática pedagógica do professor, despertando o interesse dos alunos, sendo um recurso facilitador do processo de aprendizagem. Chegamos à conclusão que o xadrez é um jogo que educa. É indicado para pessoas de todas as idades. É uma atividade prazerosa, lúdica que desenvolve diversas habilidades cognitivas, afetivas e intelectuais.

**Palavras- chave:** Xadrez escolar. Ensino e Aprendizagem. Ferramenta Pedagógica.

## **SITE**

[https://sites.google.com/view/partilhando-saberes/pagina-inicial.](https://sites.google.com/view/partilhando-saberes/pagina-inicial)

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva utilizar o jogo de xadrez como instrumento pedagógico e social, visando auxiliar o desenvolvimento escolar dos (as) alunos (as). Foi realizado como requisito de obtenção do título de especialista em Mídias na Educação, pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

Segundo Dauvergne (apud Filguth, 2007) o xadrez é uma ferramenta pedagógica especialmente efetiva. Pode desafiar igualmente as mentes de meninas e meninos, independente da classe social ou capacidade intelectual. Pode ensinar a importância de planejar e as consequências de suas decisões.

O xadrez é um jogo de tabuleiro, em que pensar e elaborar estratégias são ações fundamentais para vencer uma partida. Na Escola Estadual Israel Pinheiro, na qual atuo como professora regente, o xadrez ganhou espaço na sala de aula e está inserido no Projeto Institucional.

O tema inicial desse trabalho nasceu das reflexões surgidas na disciplina Games na Educação, na qual vimos a importância e benefícios dos jogos para a aprendizagem significativa dos discentes. Partimos, então, da minha experiência com o xadrez em sala de aula, para melhor compreendermos a relação desse jogo com a alfabetização, ou seja, com o desenvolvimento escolar dos (as) alunos (as).

Sou graduada em Pedagogia pela Universidade Vale do Rio Doce, atuo como professora alfabetizadora em uma turma de 1º Ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual Israel Pinheiro, há seis anos. Sou apaixonada pelo universo da alfabetização. Para mim é gratificante conduzir as crianças a desvendar o mundo da leitura e da escrita, além de ser um grande desafio. Minha experiência com o xadrez em sala de aula tem sido prazerosa. As crianças se encantaram com o xadrez, apesar de não conhecerem todas as regras. Percebo que no mundo acelerado em que vivemos, o jogo requer silêncio, sentar, pensar antes de agir e elaborar estratégias envolve, portanto várias habilidades.

Segundo Romero (2015) o jogo é uma atividade humana universal, que começa na mais tenra idade como meio de descoberta e aprendizagem sobre o mundo que nos cerca. Ribeiro (2016) afirma que a vida e o jogo são baseados em tentativas, erros e acertos. Logo, o jogo desperta nas crianças e jovens séries

motivações. Ainda a autora aponta a gamificação como possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens, da cibercultura.

Contudo, as relações entre jogos e aprendizagem é um caminho que buscamos compreender. Diante disso, a questão que se coloca neste trabalho é a seguinte: como o jogo de xadrez auxilia na alfabetização e aprendizagens dos (as) alunos (as)?

Para a realização dessa pesquisa utilizou-se como metodologia uma pesquisa bibliográfica e de campo com a participação de professores e demais profissionais envolvidos no Projeto Xadrez: Ginástica da Inteligência desenvolvido na Escola Estadual Israel Pinheiro. Foi usado como instrumento metodológico uma reportagem e um ensaio fotográfico publicado no site <https://sites.google.com/view/partilhando-saberes/pagina-inicial>.

### 1.1. OBJETIVO GERAL

Utilizar o jogo de xadrez como instrumento pedagógico e social, visando auxiliar o desenvolvimento escolar integral do (a) aluno (a).

### 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Demonstrar de forma teórica e prática a importância do xadrez no ensino fundamental;
- Desenvolver habilidades de atenção, concentração, imaginação, autocontrole, antecipação, criatividade, inteligência, entre outras, por meio do jogo de xadrez;
- Inserir o jogo no processo de ensino- aprendizagem, utilizando o xadrez como suporte pedagógico.

## 2 O XADREZ NA PRÁTICA EDUCATIVA

O xadrez não é uma fútil distração; permite desenvolver em nós as qualidades do espírito mais necessárias na vida.

Albert Einstein

O xadrez é uma atividade milenar praticada em todos os países do mundo e que traz consigo uma variedade de conhecimentos e experiências. Segundo Antônio e Barbosa (2014) não é possível afirmar com certeza a origem do xadrez, mas conta-se uma lenda que foi criado na Índia, no século VI, e apresentado ao rei da época por um sábio denominado Lahur Sessa. Conforme os autores, na época o jogo era chamado de Chaturanga, originado de “quatro” (chatur) e “membros” (anga). Esse nome refere-se às quatro unidades do exército hindu: os elefantes (bispos), a cavalaria (cavalos), os carros (torres) e a infantaria (peões), equivalentes às peças do xadrez atual.

Ao longo do tempo, vem surgindo estudos sobre os valores educacionais do xadrez nos aspectos cognitivo e afetivo, e como esses valores comportamentais adquiridos através desse esporte podem ser utilizados em outras áreas. Uma vez que, o xadrez auxilia e estimula a atividade intelectual das crianças/jovens possibilita as soluções dos problemas e facilita a compreensão em outras disciplinas.

Filguth (2007) aponta que o aspecto esportivo do jogo de xadrez pode ser notado tanto por seu comportamento competitivo em forma de torneios, quanto por constituir uma ginástica mental. Segundo o autor, na escola o xadrez busca desenvolver uma forma de operação da inteligência de modo a organizar a capacidade criativa estimulando o raciocínio lógico e contribuindo para a educação voltada para formação integral do sujeito.

Ainda o autor apresenta os estudos realizados em diversos locais nos Estados Unidos e no Canadá demonstrando que o xadrez resulta em aumento nos resultados de testes padronizados para leitura e matemática. Isso acontece, devido ao fato que em uma partida os jogadores efetuam etapas básicas do raciocínio: planejamento, focalização, visualização, previsão, avaliação de opções, análise concreta, pensamento abstrato, trabalho com considerações múltiplas simultâneas.



Contudo, podemos concluir que o xadrez é um jogo que educa. É indicado para pessoas de todas as idades. Desenvolve a memória, o pensamento lógico, a imaginação e a criatividade, melhora a concentração.

Atualmente, é possível jogar xadrez de forma online, sem necessidade da presença física do adversário e do tabuleiro com suas peças. No mundo globalizado em que vivemos, no qual somos bombardeados de informações, falsas e verdadeiras, a todo o momento as habilidades desenvolvidas no xadrez nos auxilia na resolução de problemas e sintetização das informações.

## 2.1 RELAÇÃO ENTRE JOGOS E APRENDIZAGEM

O xadrez é semelhante à vida.  
Miguel de Cervantes

Na infância os jogos são imprescindíveis para o desenvolvimento da aprendizagem, pois envolvem diversão e ao mesmo tempo uma postura de seriedade. A brincadeira e o jogo proporcionam à criança desenvolver o senso de investigação e construção de conhecimentos sobre si e sobre o mundo (ANTÔNIO e BARBOSA, 2014).

De acordo com Vygotsky os jogos e brincadeiras estimulam o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive. Enfim, as atividades lúdicas ajudam o sujeito a perceber a si mesmo, o outro e o mundo. Kiya (2014) salienta que o jogo sempre esteve presente na cultura de diferentes civilizações. Era uma forma pelo qual os indivíduos davam significados aos seus atos, manifestavam sua religiosidade, aproveitavam seu tempo, cultivavam suas tradições e relações sociais.

Assim, a autora conclui que os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas presentes em toda atividade humana. Por meio delas, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e afetivas.

Existem estudiosos que defendem a utilização de jogos e atividades lúdicas como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem. Há controvérsias entre alguns educadores a respeito do uso de jogos e brincadeiras como recurso

didático, pois para alguns é perda de tempo. Para Tezani (2006) o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, mas ao contrário ocupa um lugar de extrema importância na educação escolar.

Ao acessar o conteúdo de um game, o indivíduo está interagindo com uma criação do campo simbólico, podendo criar novas ideias e desenvolver novas aprendizagens, sejam habilidades motora, cognitivas e conceituais (RIBEIRO, 2016).

A utilização de jogos e atividades lúdicas como ferramenta de ensino visa melhorar a prática pedagógica do professor, despertando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e na escola, sendo um recurso facilitador do processo de aprendizagem.

Os estudos da neurociência apontam a relação da afetividade com a memória ao longo prazo e aprendizagem significativa. Kiya (2014) mostra que os aspectos emocionais estão ligados a construção do conhecimento. Afirma que o sucesso e fracasso escolar estão diretamente relacionados com a vontade de aprender.

Ribeiro (2015) aborda as relações entre jogos e aprendizagem. Segundo a autora um caminho para compreender a importância dos games é entendê-los como instrumentos culturais simbólicos, que podem contribuir para o desenvolvimento dos alunos. Destaca suas principais relações: recreação, despertar maior interesse dos alunos, valor educativo.

### **3. MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: ELABORAÇÃO DE PRODUTOS MIDIÁTICOS**

O curso de especialização em Mídias na Educação ampliou meus conhecimentos e aumentou meu contato direto com as mídias digitais. Conheci algumas ferramentas do Google e algumas plataformas de educação online. Criamos um site no Google site no qual utilizamos para divulgar os conhecimentos adquiridos no curso.

A perspectiva educacional que seguimos considera o aluno como sujeito do seu processo de aprendizagem, ou seja, o aluno administra seu próprio conhecimento. O papel do professor é auxiliá-lo na construção do conhecimento, orientando e facilitando sua aprendizagem.

Os produtos midiáticos aqui estudados e produzidos visam proporcionar uma aprendizagem significativa, na qual o aluno é sujeito ativo do seu próprio conhecimento.

Para a realização dessa pesquisa escolhemos como instrumentos metodológicos uma reportagem e um ensaio fotográfico para apresentar os resultados desse estudo.

### 3.1 PRODUÇÃO DA REPORTAGEM

Para realizar a reportagem hipertextual primeiramente pesquisei sobre o tema escolhido: xadrez. Elaborei as perguntas para a entrevista. Fiz o primeiro contato com as pessoas a serem entrevistadas pessoalmente e depois enviei as perguntas por Whats-App. Produzi um Podcast com os áudios da entrevista publiquei no Soundcloud e depois inserir no site como recurso enriquecedor da reportagem.

As pessoas escolhidas para entrevista foram: a supervisora dos Anos Iniciais Hêliane Machado, a professora do 1º ano do Ensino Fundamental Cláudia Gross e o professor de Educação Física Adão Nunes, responsável a dar suporte para as aulas de xadrez.

Após o conteúdo coletado nas entrevistas, escrevi o texto, fiz a revisão e finalizei a reportagem. Busquei inserir um link de hipertexto do jogo de xadrez online, coloquei a edição de um informativo de circulação interna da Escola Estadual Israel Pinheiro relatando minha experiência com o xadrez em sala de aula, feito pelo professor Adão Nunes com o objetivo de expandir o projeto para as demais turmas da escola.

Confira a reportagem no link abaixo:

<https://sites.google.com/view/partilhando-saberes/projeto-o-xadrez-na-alfabetização>.

### 3.2 PRODUÇÃO DO ENSAIO FOTOGRÁFICO

O Ensaio Fotográfico trata-se de um conjunto de fotografias sobre o mesmo tema, cujas imagens contam uma história.

As fotografias escolhidas narram à experiência do Projeto Xadrez: Ginástica da Inteligência desenvolvido na Escola Estadual Israel Pinheiro, situada em Governador Valadares – Minas Gerais, com os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Utilizei as fotos do arquivo da Escola feitas pelo professor Adão, responsável a dar suporte para as aulas de xadrez. E algumas fotos pertencentes ao meu arquivo pessoal das minhas aulas. Selecionei as fotos que melhor narram o projeto da Escola, e que seguiam as técnicas de composição estudadas no curso de especialização.

Para conferir o ensaio na íntegra basta acessar o link <https://sites.google.com/view/partilhando-saberes/ensaio-fotográfico-xadrez-na-alfabetização>.



Figura 1: Xadrez como ferramenta de ensino interdisciplinar. Foto: Adão Nunes

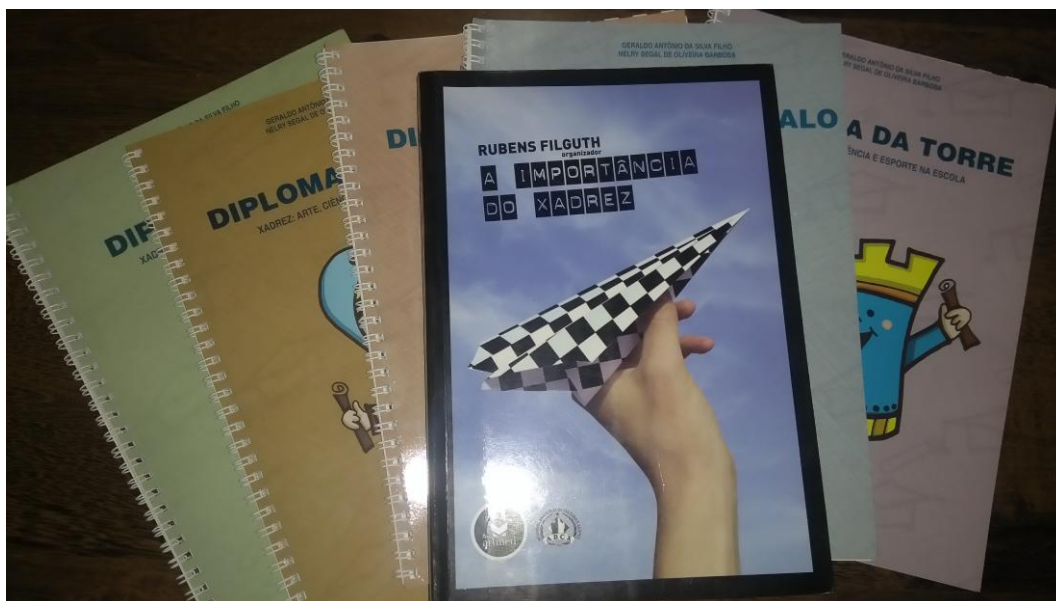


Figura 2: Estudo sobre os valores educacionais do xadrez. Foto: Kamilla Sousa

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O xadrez é uma ferramenta de interação no processo de ensino-aprendizagem, por meio do qual o educando pode alcançar altos rendimentos. É uma atividade prazerosa, lúdica que desenvolve diversas habilidades cognitivas, afetivas e intelectuais.

A equipe pedagógica da Escola Estadual Israel Pinheiro considera o jogo de Xadrez como metodologia interdisciplinar que visa contribuir para a melhoria no desenvolvimento das habilidades e competências matemáticas dos alunos participantes, além de auxiliar na disciplina dos alunos.

Foi realizada uma mudança na grade curricular destinando uma das aulas de educação física para a prática e uma de matemática para a teoria. Foi adquirido o material para a aplicação do projeto. Inicialmente o corpo docente participou de um treinamento, no qual foi apresentado o jogo, tabuleiro e peças. À medida que alunos e professores dominam o jogo e suas técnicas, movimentos e regras, os praticantes vão percebendo o desenvolvimento de suas habilidades, a cada vitória, a cada derrota, aprendendo muito mais.

A produção de produtos midiáticos para exposição do Projeto de Xadrez vivenciado na Escola Estadual Israel Pinheiro, na qual faço parte, aprimorou os

meus conhecimentos a cerca da importância dos jogos para aprendizagem, e aprofundou meu relacionamento com as mídias na educação.

A realização dessa especialização além de contribuir para minha vida acadêmica ampliando meus conhecimentos favoreceu meu crescimento pessoal, uma vez que sou extremamente tímida e tive que enfrentar vários desafios para realizar as tarefas desenvolvidas durante o curso.

Como futura especialista em Mídias na Educação, posso afirmar que os conhecimentos aqui construídos mudaram o meu modo de ver a vida, a arte, a educação. Com certeza, as metodologias que utilizarei na minha prática docente serão permeadas de tecnologias, significados e sempre norteadas pela perspectiva do sujeito ativo.

## 5. REFERÊNCIAS

ANTÔNIO, Geraldo Silva Filho e BARBOSA, Nelry Segal de Oliveira. **Coleção Xadrez: Arte, Ciência e Esporte na Escola**. Fundação Brasileira de Xadrez: 2014. 1ªed. 06vol.

FILGUTH, Rubens (org). **A importância do xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KIYA, Márcia C. da Silveira. **O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador de aprendizagem**. Paraná: 2014.

RIBEIRO, Janaina de Oliveira Nunes. **Newsgames e aprendizagens**: possibilidades de construção de conhecimentos a partir da interação com jogos digitais. Juiz de Fora: 2016.

ROMERO, Margarida. Aprendizagem pelo jogo: da gamificação das aprendizagens dos jogos sérios. Universidade Laval: 2016.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. Educação em Revista, Marília:2006, n.7, n.1/2, p.1-16.