



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA



**A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO JOGO DE XADREZ
NO CENTRO EDUCACIONAL 07 DO GAMA**

SÉRGIO NUNES DIAS

BRASÍLIA – DF

2012

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA

SÉRGIO NUNES DIAS

**A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO JOGO DE XADREZ
NO CENTRO EDUCACIONAL 07 DO GAMA**

Monografia apresentada como requisitos parciais para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pro-Licenciatura da Universidade de Brasília – Polo Ceilândia – DF.

Orientador: MARCUS TULIUS DE PAULA SENNA

BRASÍLIA – DF

2012

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA

SÉRGIO NUNES DIAS

**A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO JOGO DE XADREZ
NO CENTRO EDUCACIONAL 07 DO GAMA**

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final para
aprovação no curso de licenciatura em Educação Física da
Universidade de Brasília.

Data: 08 de Dezembro de 2012

Nota: _____

Orientador: Prof. Marcus Tullius de Paula Senna

Professor Examinador

Brasília

2012

Dedico este trabalho a todos aqueles, que por se constituírem pessoas admiráveis e belas na sua essência; que por causa dos seus estímulos, impulsionam na busca dos meus sonhos, hoje se tornam realidade. Concedo a mim essa oportunidade de me realizar muito mais do que imaginava e sonhava.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus e com distinção, meu profundo agradecimento ao Professor e Doutor Antônio Villar Marques de Sá, matemático, regente em educação na Universidade de Brasília, com ênfase em aprendizagem lúdica, edição científica, educação matemática, formação de professores, inovação pedagógica, pedagogia de xadrez no ensino básico, superior e especial. Por acreditar no potencial do xadrez pedagógico para a educação básica e, acima de tudo, por também contribuir com minha formação; do qual esse trabalho é um dos frutos. Com todo meu respeito, muito obrigado.

“Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma, por outro lado, aquilo que ela descubra por si mesma, permanecerá com ela”.

Jean Piaget

RESUMO

Os Jogos e recreações são atividades que estão se tornando fundamental na educação básica. Este trabalho de pesquisa evidencia que suas práticas pedagógicas são eixos integradores no currículo escolar. O jogo de xadrez vai além de ser um entretenimento interessante; tem uma história milenar, ocupando várias valências cognitivas, bem como também a sociabilização dos que praticam. Todos os benefícios apresentados pelo xadrez são mais que suficientes para que o conhecimento seja instruído e confrontante na educação. Este trabalho de pesquisa, que foi de campo e bibliográfico, essencialmente quantitativo e qualitativo, teve como ferramenta metodológica um questionário bem estruturado, sobre análise do professor de Educação Física a respeito desse jogo, como técnica de ensino moderno. De acordo com a pesquisa e na busca de respostas concretas sobre a influência do xadrez, não existe uma anuência plena entre os entrevistados, de que sua instrução seja imprescindível na educação. Para uma parte, a instrução e a implantação no Centro Educacional 07 do Gama - DF, não teria uma ação adjacente, podendo ser interessante a médio ou longo prazo, pois o impacto pedagógico não seria de imediato; sendo que o melhor caminho para disseminá-lo, não apenas na Educação Física, mas em projetos desenvolvidos na escola, como a integral e os específicos, onde os alunos poderiam ter um amplo interesse. Para outros, como é uma atividade pedagógica dentro do processo de ensino e aprendizagem, poderia ser incluído nas Partes Diversificadas que são oferecidas durante o período letivo. E finalmente para uns poucos, “como não se trata de um esporte” e não teriam interesse da instrução em suas práticas e nem ao menos a ideia de inseri-lo, mas somente na OLIMGAMA. Concluímos que mesmo diante dos estudos e fatores que justificam a instrução e implantação do xadrez, os professores e alunos tenham essa opção de escolha, pois sempre há espaço para novos conhecimentos; sendo que no evento do nosso trabalho monográfico, o xadrez possa exercer sua importância na educação básica.

Palavras-chaves: Educação Física, Jogo, prática pedagógica, educação, xadrez, trabalho, pesquisa, professor e aluno.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -	Sexo dos pesquisados.	35
Gráfico 2 -	Idade média dos pesquisados.	35
Gráfico 3 -	Estado civil dos pesquisados.	36
Gráfico 4 -	Função dos pesquisados na escola.	36
Gráfico 5 -	Área de atuação dos pesquisados.	36
Gráfico 6 -	Curso de Idiomas.	37
Gráfico 7 -	Curso de Especialização dos pesquisados.	37
Gráfico 8 -	Benefícios na prática do xadrez para a educação.	37
Gráfico 9 -	Equipamentos na escola para a prática do Xadrez.	38
Gráfico 10 -	Desempenho pedagógico com a prática do xadrez.	40
Gráfico 11 -	Comportamento disciplinar com a prática do xadrez.	41
Gráfico 12 -	Concentração nas atividades com a prática do xadrez.	42
Gráfico 13 -	Contribuição pedagógica com a prática do xadrez.	43
Gráfico 14 -	Competências Habilidades pedagógicas com a prática do xadrez.	44
Gráfico 15 -	O xadrez Lúdico tem o mesmo nível de competição como esporte.	45
Gráfico 16 -	O interesse dos alunos na prática do xadrez na escola.	46
Gráfico 17 -	Curso de licenciatura com prática de jogos e recreações.	47
Gráfico 18 -	O estímulo do xadrez nas aulas de Educação Física	49

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 OBJETIVO	14
2.1 Objetivo Geral	14
2.2 Objetivos Específicos	14
3 REVISÃO DA LITERATURA	15
3.1 A Prática Pedagógica	15
3.2 O valor pedagógico do jogo	22
3.3 O xadrez e suas implicações pedagógicas na educação.	29
4 METODOLOGIA	37
4.1 Tipos de pesquisas	37
4.1 População e amostra	37
4.2 Instrumentos de coleta de dados	38
5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS	39
6 ANALISE DOS DADOS	55
7 CONCLUSÕES	57
REFÊRENCIAS	62
LISTA DE APÊNDICES	68

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho, listra sobre uma prática educativa versátil, dinâmica e contextualizada, de forma contínua e dialogada, sendo um dos grandes desafios para o professor de Educação Física na sua formação pedagógica. Nessa competência, pode-se afirmar que no âmbito dessa disciplina, o desenvolvimento tanto para professor como o aluno, é uma clara reprodução das relações vivenciadas na sociedade e das práticas em sala de aula.

Hoje sabemos que a Educação Física (PCN, 1996, p.26) pode ser compreendida como a área do conhecimento responsável pela análise da cultura corporal do movimento, com a utilização de diversos temas; no caso desse projeto, apresenta relações entre os principais problemas dessa cultura com o contexto histórico-social dos alunos.

Com frequência, todo processo na Educação Física, implica em ações primeiramente por parte do professor; aonde novas tendências vão surgindo por meio do ensino de uma prática motivadora e na busca de novos conhecimentos. Segundo Fonseca (2004), é por meio da ação da motricidade que o aluno pode interagir com o objeto e a partir desse momento é possível criar ferramentas para o seu uso. Através das práticas motoras, cujos recursos são considerados notáveis, que o aluno aprende sobre a natureza, os eventos sociais e as dinâmicas internas.

É indiscutível que no compromisso de ensino-aprendizagem, o professor de Educação Física tenha o poder de influenciar nas abordagens pedagógicas, para o melhor desempenho das diversas funções que lhe é exigido; que é ser eficiente e esboçado. Para tal é indispensável “dirigir seus esforços acadêmicos em busca de uma abordagem sociocultural que possa esclarecer os propósitos da sua profissão” (BORGES, 1998, p. 40).

Anteriormente, o professor de Educação Física orientava-se no objetivo básico da continuidade e da elaboração de ações padronizadas pelo mundo esportivo, tal qual ele recebia na sua formação acadêmica. Essa formação, ao longo dos anos, vem se transformado para uma nova concepção; passando a ser mais aberta e permanente, onde o professor deixou de ser o centro do

conhecimento, para ser o articulador do saber, fazendo com que os alunos relacionem fatos e processos na construção de uma nova realidade.

Então, é por meio de uma prática pedagógica motivadora para o aprendizado, que essa concepção de ensino é mais caracterizada, cujo início é estabelecida dentro do processo didático. Os jogos são parceiros dessa prática, e de acordo, com diversos pedagogos e psicólogos, tais como Rogers (1967), estudados posteriormente por outros autores, evidenciaram que são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor dos alunos.

Muitas vezes, a utilização dos jogos nas práticas pedagógicas é percebida e expressa como brincadeira e recreação no âmbito da Educação Física; seja pela necessidade de um trabalho voltado para as bases educativas e desenvolvimento, pois é na educação fundamental que se inicia o diagnóstico das necessidades dos alunos, com a perspectiva do desenvolvimento integral.

Pode-se ressaltar que os jogos auxiliam o pensamento dos alunos, iniciando pela dimensão cognitiva na prática motora, projetando-se em atos que impulsionam as atividades da cultura corporal, entre os temas e atividades desenvolvidas pelo mesmo. Pode-se dizer então que os jogos são campos de atuação do professor de Educação Física e não aqueles padronizados pela mídia e pelo mercado de trabalho.

Portanto, os jogos e recreações são atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia, ou seja, para os alunos é o estágio natural e apropriado no seu aprendizado, além dos demais conteúdos, pois estimula sua criatividade e a sociabilização.

A respeito disso, para Piaget (1978), as origens das expressões lúdicas acompanharam o desenvolvimento da inteligência, vinculando-se aos vários estágios de aprendizagem. Os jogos simbolizam as mais diversas vivências, sendo um grande salto na autoestima e melhora nos aspectos comportamentais e cognitivos dos alunos, pois através da prática, passa a confiar mais em si e o medo de errar, aos poucos superados.

Os jogos são analisados como uma estratégia metodológica intencional, com o objetivo de ensinar algo além da imagem, do momento de criação e de construção, mantendo sua característica lúdica. Portanto na educação, eles são inclusivos e prazerosos, não tendo a vitória como objetivo maior, de certa

maneira, o seu percurso é calcado ao longo de uma jornada, tanto que sua representação angariadora adequa mais prazer do que sua finalização.

Em relação ao jogo de xadrez, autores como Neto (2011) falam da grande inserção na educação, tanto pelos benefícios e que por meio dele, o aluno consegue assimilar melhor diversos conteúdos; obtendo maior desenvolvimento em suas conclusões, uma vez que através da sua prática, leva-o a reflexão e a construção das informações através da utilização de regras, além de possibilitar uma vantagem competitiva e do objetivo proposto dentro do jogo.

Ao analisar a abrangência que o jogo de xadrez alcança, até em relação ao fenômeno da repetência escolar; pode ser aproximado, visto que é uma estratégia pedagógica eficiente, apresentando com muitas expressões; viabilizando para os alunos, soluções e superações de certos problemas. Neste caso, há que se considerar que o xadrez desenvolve habilidades importantes, como concentração, atenção, paciência, análise e síntese, imaginação, criatividade.

É imprescindível também, que o professor de Educação Física, se conscientize de que o xadrez valoriza a espontaneidade, sendo auxílio no entendimento, como ato social na redução de comportamentos hostis, que são supridos pela dedicação e pela colaboração. Além de proporcionar o prazer em aprender outros conteúdos, por meio real e imaginário, permitindo que os alunos sejam perceptivos e competentes nas necessidades pedagógicas.

No contexto escolar, isso significa que os professores de Educação Física serão capazes de incluir na sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos alunos, o ponto de partida para promover novos conhecimentos nos domínios cognitivos e afetivos. Para Rezende (2002) o xadrez é um importante jogo milenar com diversas influências culturais que veio sofrendo várias transformações e adaptações ao longo dos séculos, inclusive para o vínculo com a educação.

É inegável que, no objetivo deste trabalho, é analisar se o jogo de xadrez propicia de forma prazerosa o domínio de uma função cognitiva superior, possibilitando aos alunos desenvolverem o pensamento de forma autônoma e crítica, decidindo como agir em determinadas situações, considerando o meio social e a interdependência entre as pessoas que convivem.

2 OBJETIVO

2.1 Objetivo Geral

Analisar a concepção do professor de Educação Física acerca da prática do jogo de xadrez na educação básica.

2.2 Objetivos Específicos

-Identificar se e como os professores de Educação Física trabalham com jogo de xadrez no Centro Educacional 07 do Gama - DF;

-Compreender os limites e possibilidades da prática pedagógica do jogo de xadrez pelo professor de Educação Física;

-Estimular o professor de Educação Física, para a instrução do jogo de xadrez, como elemento pedagógico motivador nas suas práticas pedagógicas, no Centro Educacional 07 do Gama – DF.

3 REVISÃO DA LITERATURA

3.1 A prática pedagógica

Verifica-se que as práticas de ensino na escola, têm como objetivo a inserção e integração dos alunos na sociedade, cuja responsabilidade da mesma, intencionar com que eles se sintam habilitados para o isso, ou seja, através dos conhecimentos que lhes são transmitidos.

Porém, os alunos já não são mais os mesmos, e os professores? Estão preparados para os alunos com perfis diferente do tradicional? Diante dessa problemática e em face de tantas interrogações que permeiam a educação levantou-se outro problema norteador, a formação do professor de Educação Física.

Atualmente, alguns professores apresentam pouca vontade em refletir sobre tais práticas que lhes são propostas para a sociedade, onde os métodos da sua formação acadêmica deveriam ser das mais variadas, pois o objetivo desse profissional é atender os diferentes métodos de aprendizado dos alunos. Para Nóvoa (1997, p. 23), “o conhecimento contínuo é primordial, se concentra em dois pilares: no individuo como agente, e na escola, como lugar de crescimento permanente”.

Há que se considerar, e no que tem visto ultimamente é que, alguns professores de Educação Física encontram-se desmotivados e despreparados, transferindo seus conhecimentos, sem ao menos se importarem com a nova realidade vivenciada pelos alunos. Sendo assim, eles têm enorme dificuldade nas práticas pedagógicas. É impossível falar em qualidade de ensino, sem falar primeiro na formação acadêmica desse professor, pois são questões intimamente ligadas.

Considerando que antigamente, não existia um aprendizado continuado, pois a maneira de instruir era de um só modo. Nas universidades e faculdades, quando o professor formador passava os conteúdos e conhecimentos, aquilo que dentro da sua visão, ou seja, era que os alunos acadêmicos necessitavam,

sendo apenas isso e pronto. Não havia questionamentos e nem mesmo uma ligação afetiva existia entre ambos; nessa época, o poder nas universidades estava nas mãos dos mestres e doutores, onde os alunos apenas obedeciam.

Segundo Mizukami (1986), alguns professores universitários nas suas práticas diárias exibiam claro referencial filosófico e psicológico, ao passo que outros são evidentes ou fundamentados na prática, ou seja, na reprodução de modelos anteriores.

De certa forma, esses professores universitários estavam errados, pois esse aprendizado continuado era essencial, mas para que isso acontecesse, necessitava também os alunos universitários selecionassem quais as respostas adequadas para determinado estímulo, o que não acontecia. Então, todas as ações desse professor, não estavam em conformidade com a concepção de como eles observam e precisavam.

Logo, em se tratando de licenciatura, a formação do professor de Educação Física tem que passar por constantes transformações, de generalista a individualista, habilitando para ocuparem diferentes postos de intervenções. Diversos autores afirmam que o professor não deve abster-se de estudar, atualizar-se, senão corre o risco de não conseguir passar o encanto da aprendizagem para os seus alunos.

Para Pimenta (2002), na formação dos professores de Educação Física, o crescimento quantitativo dos sistemas de ensino não tem correspondido mais; o que se busca é um resultado qualitativo adequado, diante das novas exigências profissionais e das pessoas envolvidas, além é claro, das demandas sociais. Como vimos hoje à realidade é bastante diferente, nessa formação que tem de ser permanente e integrada dentro do ambiente profissional.

Portanto, é importante que exista constantemente treinamento e reciclagem, e que seja uma formação em sequência, se dando de maneira reflexiva, na busca ideal para a aplicação do conhecimento e do saber. A partir dessas informações, o professor de Educação Física, passa a organizar e preparar seus conteúdos para as práticas pedagógicas, bem como a metodologia e os materiais que será utilizado e que sejam compatíveis, e apropriados com a realidade vivenciada pelos alunos.

O professor de Educação Física, tem força para trabalhar com mecanismos de avaliação, porque esta, ou pensa que esta, garantindo um valor a mais, na qualidade do ensino. Essa apreciação é feita dentro de um quadro com a exigência de um mínimo necessário de aprendizado, o resultado é que sempre alguém fica abaixo dele, do contrário seria no mínimo desnecessário. Daí resulta a tragédia da repetência.

Atualmente, um dos grandes desafios, é indicar espaços estimulantes e ricos em possibilidades de aprendizagens dentro do ambiente escolar. É preciso que as práticas pedagógicas sejam adequadas e que precisam ser vivenciadas, identificadas e incorporadas no cotidiano dos alunos.

A aprendizagem advém, basicamente, do processamento de informações, que pode ser entendido por meio de mecanismos de percepção, de decisão e de programação, fenômeno que também ocorre na aprendizagem motora.

Como afirma Collelo (1993, p.17):

[...] as aulas de Educação Física parecem se restringir às atividades de recreação ou de fortalecimento muscular, nos quais o movimento parece ter um fim em si mesmo. Paralelamente, os professores, em sala de aula, trabalham a motricidade infantil, visando apenas a uma mecânica padronizada de comportamento. Quando a escrita é considerada um ato prioritariamente motor (que não impõe ao aprendiz grandes esforços cognitivos), a maior preocupação dos alfabetizadores recai no treinamento das habilidades responsáveis pelos aspectos figurativos da escrita (coordenação motora, discriminação visual e organização espacial) [...].

Com relação aos pressupostos educativos e objetivos da Educação Física, duas posições básicas que se manifestam, na qual seu papel tem como objetivo a aprendizagem, além de garantir também para os alunos os conhecimentos necessários para o exercício da cidadania.

Não se pode dizer que estas funções estão desviadas, pois exerce uma função compensatória em vários sentidos, na qual alguns professores são atores da educação, não se sentindo preparados. O que ocorre é que dilui a especificidade da prática educativa, que tem como função o papel e o objetivo no preparo integral dos alunos. Em todas as dimensões, como a social, psicológica, cultural, política e entre outras, podem ser levados em consideração, por meio de uma prática pedagógica eficaz, além das habilidades compensatórias.

Um grande exemplo, a situação apresentada na educação infantil, pois, é imprescindível uma intervenção preventiva por parte do professor, onde os alunos, em idade de alfabetização, apresentam diversos problemas na aquisição dos conhecimentos, muitas vezes necessitando de amadurecimento psicológico e afetivo, já que fomenta a comunicação e a evolução das capacidades básicas, para o desenvolvimento do mundo emocional, cognitivo, social e de fantasia.

Devidos aos déficits de percepções intelectuais dos alunos, seja na obtenção da linguagem verbal e de composição, em nível de base, apresentado, podendo o professor utilizar alguns instrumentos pedagógicos como, por exemplo, o uso dos jogos e recreações, reduzindo e minimizando a força dessas discrepâncias, tanto no ensino e na aprendizagem, bem como no rendimento escolar.

Dessa maneira, legitima-se a obrigatoriedade da Educação Física no ensino infantil, reforçando a importância do treinamento e motivação desse professor, como área de atuação e de conhecimento. Visando à melhoria da qualidade do ensino e assim, acirrando a socializando das discussões quanto à pesquisa a cerca da temática da prática pedagógica desse professor.

Há que se considerar que nos conteúdos aplicados pelo professor de Educação Física nas práticas pedagógicas, os meios e os métodos tem que estar inteiramente ligados com a psicomotricidade e, conseqüentemente, com a formação integral dos alunos. Segundo alguns autores, pode haver uma prática pedagógica viável, mas isso só se efetivará dentro de um contexto específico, em que determinado grupo se encontre mobilizado por razões muito específicas.

Porém, o que aparenta simplicidade na primeira vista, pode ser muito complexo, pois o professor de Educação Física tem dificuldade em diagnosticar os complexos caminhos da aprendizagem e, ainda mais, em relacionar com experiências educativas e psicomotoras, como auxílio para alguns obstáculos vivenciados por esses alunos.

Como a Educação Física procede didaticamente, quanto à realidade do conhecimento denominada como cultura corporal, estando configurados com diversos conteúdos, particularmente nos jogos e recreações, nos esportes, na ginástica, nas danças entre outras; não apenas aquelas padronizadas pela mídia e profissionalmente, a complexidade é enorme.

Na promoção, a Educação Física, de um modo geral, o professor tem que reconhecer que estas potencialidades, não estão sendo aplicados com eficiência, pois falta uma visão adequada por partes de alguns professores, no esforço de lutar contra as dificuldades de aprendizagens por parte dos alunos; no qual ele é o produtor do saber e os alunos consumidores do saber.

A psicomotricidade tem um papel importante na aquisição do saber, uma vez que se depara analogicamente com muitos pré-requisitos motores, cognitivos e emocionais, permitindo que por meio das práticas pedagógicas, os alunos acedem aos níveis de aprendizagens como leitura, escrita e cálculos.

Para alguns autores, a visão tradicional de uma ocupação largamente fundamentada nas vivências das práticas motoras tem que dar lugar a uma nova concepção do ponto de vista essencial, sendo a posse de um corpo conhecido, que compreende essas práticas e que desenvolvam meios e tecnologias para a sua promoção.

Segundo Ghilardi (1998), a Educação Física tem que se inquietar em justificar qualquer prática pedagógica, principalmente de aprendizagem motora e, portanto, de qualquer movimento que envolva o corpo humano que interage com o meio. Os jogos e recreações podem assumir essa figura, no sentido de expressar ideias de como reflete na sociedade, não somente através dos costumes e da história das diferentes tradições culturais, mas com bastante significado para os alunos; enquanto coautores no desenvolvimento do processo pedagógico, ampliando a criatividade, a vivência em equipe, enfim, aspecto tão expressivo e que deve ser valorizado e desenvolvido no ambiente escolar.

Completando Lofiego (1995), o contexto importante na prática pedagógica é sobre o desenvolvimento psicomotor, cujas características e pela maturação que integram o movimento, o ritmo, a construção espacial, o reconhecimento dos objetos, das posições, a imagem do corpo e a palavra.

O jogo de xadrez, nosso trabalho de pesquisa, a partir desses produtos que incidem sobre ele, e somente nesse sentido, assume esse pressuposto de que, como outros artefatos culturais e pedagógicos, ajuda os professores e os alunos traduzirem pressupostos epistemológicos do conhecimento para o processo de aprendizagem. Como isso deve ser dentro do ambiente escolar, pode reproduzir e regular as atividades pedagógicas; ao passo que em outros estudos, pode constituir apenas como um corpo teórico-conceitual.

Ainda convém lembrar, que alguns professores de Educação Física ao instruir o xadrez, podem estar apenas cumprindo os objetivos propostos pelos conteúdos do jogo, mas deixando uma lacuna que tem sido objeto de discussão e análise ao longo da história da educação ao destacar sobre origem, prática e ideologia e não apenas no âmbito do esporte.

Para Daolio (2004 p. 123), [...] os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um sentido/significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções/objetivos da sociedade. Sendo assim, a utilização do jogo de xadrez como tema dessa cultura, pode ser utilizado lazer e como forma de desenvolvimento mental, no mesmo nível de psicomotricidade.

O objetivo desse trabalho de pesquisa, e de fazer uma análise sobre a prática pedagógica do professor de Educação Física, sobre jogos e recreações, especificamente o jogo de xadrez, no Centro Educacional 07 do Gama-DF; sua enorme importância nas práticas pedagógicas, bem como para os alunos, considerados centro da educação; além da importância dado pelo professor no processo de ensino-aprendizagem, feito através da seleção e organização dos conteúdos, que leva em consideração a realidade escolar e social dos alunos de modo geral.

Entretanto, diante desse trabalho, alguns professores de Educação Física afirmam desconhecer totalmente a realidade dos jogos e recreações na educação, já que uns aprovam sua vantagem, ao passo que outros afirmam que apenas constituem como um corpo teórico-conceitual. No enfoque dado ao processo ensino-aprendizagem, do jogo de xadrez, fazem poucas referências a problemas ou carências superficiais do uso na educação, relacionando como falta de condições materiais da escola e a falta de cultura pelos alunos, não sabendo se existem outros fatores que afetam o seu uso na educação.

Como toda a monocultura, pode ser considerado prejudicial, pois destituem os alunos de diferentes possibilidades, o mais correto seria que eles pudessem ter acesso a diversos jogos e brincadeiras, com no caso da prática do jogo de xadrez e demais conteúdos de Educação Física.

Para levar a diante tal iniciativa, fica claro que para alguns professores, o xadrez precisa ser reconhecido primeiramente como esporte, sendo fator condicionante e condicionado pela história social das práticas esportivas. Esses argumentos, já se encontram fundamentados, sobre as origens desse fenômeno social e, mais especificamente, sobre o momento histórico em que suas práticas, em nível de competição, organismos e instituições se sustentam e passaram a funcionar como um campo de competições, especificamente.

Além disso, é a partir dessas ideias que o jogo de xadrez se expande para as associações esportivas de massa, onde recebe um sentido completamente novo e que mantém estreita ligação com o surgimento de um universo relativamente autônomo das práticas esportivas.

O educador Freire (1987) lembra que a educação dentro do ambiente escolar, tem que ser baseado na realidade dos alunos, devendo levar em conta suas tentativas, opiniões e história, pois, as diversas condições, nem sempre estão no mesmo nível de estímulo e aprendizagem.

Por outro lado, estudos sobre o desenvolvimento pedagógico e de interesses dos alunos, pode-se perceber que o progresso mais acentuado ocorre no acúmulo de informações. Contudo, é importante evidenciar a importância da relação entre os conteúdos que são abordados nas diferentes áreas de conhecimento, pois dentro da escola, o ensino passa a ter mais sentido e a aprendizagem são abstraídas de maneira global.

3.2 O valor pedagógico dos jogos

A função representativa é a aptidão clara que, se diz a respeito do poder de encontrar algo e a sua representação e, para este algo, um signo. O progresso desse potencial da espécie humana tem em sua base a vida em sociedade, da conjuntura nos objetivos comuns e na necessidade de se comunicar, concluindo assim, que e na ação educacional, já tão permeada pelo vocábulo “inclusão”, uma das maiores possibilidades da incursão do indivíduo numa dimensão global.

Contudo, a complexidade das sociedades contemporâneas exige cada vez mais um alto grau de discernimento e assimilação de novos vocábulos e valores. Essa aldeia midiática se incumbem de transformá-los e subvertê-los a uma nova ordem, exigindo dos professores uma constante intervenção e possibilitando aos alunos as imperativas interpretações.

Em toda a história da humanidade o jogo caracteriza como um elemento fundamental na construção das diversas relações sociais, entretanto, não significa exercer a mesma influência em distintas épocas históricas. Então, eles são esses signos, pois são produtos e resíduos da sociedade e cultura, que percorreu séculos e atravessou países com, praticamente, mantendo a mesma lógica lúdica, lembrando, contudo, que sua área de atuação se altera na medida em que os grupos da sociedade trocam ou invertem suas relações.

Nessa fase, os jogos fazem parte da atividade humana, caracterizando pela espontaneidade, funcional e satisfatória. No que se refere às questões propriamente esportivas, afirma que o equilíbrio entre o prazer e seriedade foi fortemente abalado na dinâmica de organização como esporte.

Contextualizando sobre o fenômeno social dos jogos, é preciso antes de tudo, realizar uma breve descrição, só assim poderá entender que algumas das principais características, configuram como uma importante atividade pedagógica ou esportiva.

É importante compreender que os caminhos percorridos pelos jogos em meios às inúmeras informações, além de recorrer aos fatos históricos e conhecimentos geográficos; também há aspectos socioculturais e principalmente da existência de teorias e lendas a respeito.

Para Huizinga (1995), destaca que os jogos são como um componente indissociável da cultura, que sucessivamente deve ser percebido em uma perspectiva de interação entre divertimento e seriedade. Convém lembrar, que cada grupo étnico apresenta sua forma particular de aprendizagem, em que os jogos se exibem como um objeto cultural, por isso, encontra uma variedade infinita em qualquer lugar e momento.

É inevitável não mencionar, acerca do lúdico e sua determinação cultural, pode-se sublinhar que torna a grandeza da sua dimensão cultural e não apenas biológica, tendo que ser estudada sob uma perspectiva narrativa. Para alguns autores, e nas raízes que o homem sente prazer em se relacionar com o acaso, com o imponderável, pois ele é “dado à brincadeira”. Ele depende de uma transmissão cultural e não genética.

Autores como Chateau (1987) reconhecem que o jogo se constitui uma forma de atividade inerente à pessoa humana, ou seja, faz parte da natureza, onde o ato de brincar tem a vantagem de favorecer o desenvolvimento desde as crianças até os adultos.

Como bem disse Charles Darwin (DARWIN, 1859, 1871), o lúdico pode se avaliado como um ser vivo, que esta propensa às evoluções, pois tanto no jogo como no ser vivo é possível verificar uma geração comum por meio da

observação dos grupos similares. O Jogo pode-se submergir com o tempo, ser extinto, apenas através do conhecimento por meio de fontes históricas.

Segundo Elkonin (1998) o jogo surgiu apenas quando a sociedade humana atingiu um nível de desenvolvimento dos meios de produção. De forma que as crianças passaram a não correr mais riscos, ou seja, não conseguiram mais desempenhar atividades de produção, devido à exploração do trabalho infantil.

Para tanto, Brougère (1995, p.18) a criança identifica que o jogo só existe com a liberdade que tem quando se ocupa atentamente e persistentemente, sendo muito mais feliz, diferentemente das que ficam sem fazer nada.

Pode-se afirmar que a criança ao brincar arquiteta seu próprio mundo. Dessa forma, incluir jogo e a recreação na escola tem como requisito, o duplo aspecto da construção do conhecimento e desenvolvimento da criança, enquanto pessoa humana, estes processos estão intimamente interligados. O jogo na visão de Piaget (1975, pág. 162):

“Pode constituir para a criança uma extremidade da absorção da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que é fonte de todo o pensamento e do raciocínio. Os jogos são como um processo consolidado, que tem também uma função informativa na educação. É na escola que o aluno aprende a forma de relacionar-se com o próprio conhecimento. Para ele brincar na vida escolar não é igual em outros lugares e ocasiões, porque a escola é induzida por um conjunto de normas que ordenam as ações dos alunos e suas interações e, naturalmente, estas normas estão presentes, também, nas suas práticas pedagógicas na escola”.

Ainda convém lembrar, a experiência de Freud (1914), que observando uma criança que brincava com uma colher presa a um barbante e puxava-a de volta de forma repetitiva; sendo capaz de controlar os fenômenos, o da perda e o da recuperação. Portanto, é por meio dos jogos, que ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, já que no exemplo acima, a criança sofria de ansiedade, ou seja, pela separação da sua mãe.

O propósito lúdico, não é outra coisa senão a necessidade desse espaço aberto na mente, na presença estendida e embrenhada da consciência. De forma significativa, os jogos são coadjuvantes importantes na conquista da autonomia, princípio do alicerce da educação, vindo ao encontro das atuais diretrizes educacionais ancoradas sob o ponto de vista do aluno; exercendo ação mutua, participando ativamente da história e reprodutor de aprendizagem, além de ser capaz de fazer com que o aluno possa desabrochar refletir, discorrer, conceber, julgar e atuar com autonomia dentro e fora da escola.

Em relação às crianças, é importante saber que elas se realizam plenamente, entregando-se por inteiro as atividades lúdicas, pois para ela “jogo e jogo”, são por meio dele que antecipa e julga o seu comportamento, sendo um ser que apenas joga e nada mais.

De acordo com Vygotsky (1984, apud KISHIMOTO, 1997, p.51) “é por intermédio do brincar que a criança aprende a agir numa ação de versatilidade, sendo livre para determinar suas próprias ações”. Segundo ele, esse ato estimula e instiga o excesso de confiança que a criança tem, harmonizando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

O caráter dos jogos, que não são levados a sério, ou apenas como uma brincadeira deixa de ser metódico. Mas quando uma criança brinca, ela faz de modo sério, ou seja, compenetrado. Ao postular a natureza livre, coloca como atividade voluntária do indivíduo.

Segundo Cousinet (1945), os jogos e as recreações são as atividades naturais das crianças, então como atividade educativa é favorecida se tem fundamento no contexto dessas agilidades. Porém, o ato de brincar é uma atividade inerente ao ser humano. É o ajustamento emocional, incrementado por experiências alegres e divertidas.

Portanto, não se pode limitar o brincar a esta função, uma vez que também promove a constituição do próprio indivíduo. Ainda pode-se afirmar que é brincando que as crianças constroem seus próprios mundos. Dessa forma, incluir a brincadeira na educação tem como requisito o duplo aspecto da

construção do conhecimento e do desenvolvimento da criança, enquanto pessoa humana, estes processos estão intimamente interligados.

As palavras de Kami (1989) condensam perfeitamente este aspecto, pois, crianças se enfatizam nos jogos; possuindo argumentações de que essas operações com significados emancipam o objeto, e muitas outras questões sobre essa relação em determinados grupos, com aprendizagem e desenvolvimento.

No lúdico, não interessa somente o resultado, mas a ação, ou seja, o movimento vivenciado. Portanto, o professor de Educação Física, ao organizar a brincadeira significa também reestruturar sua prática pedagógica; devendo abandonar os moldes do lúdico direcionado para uma educação com finalidade econômica e absorver como um instrumento integral para o desenvolvimento do aluno.

Os jogos e recreações, sob a forma como o professor de Educação Física conduz, desenvolve nos alunos o lado pedagógico e psicológico; além da parte física, motora, intelectual, emocional e social. Por isso o espaço para se jogar e brincar, é imprescindível nos dias de hoje. A partir disto torna-se essencial, apontar para o valor educativo que da prática lúdica deles.

Nesse sentido, tem-se ideia antagônica à outra difundida de que os alunos precisa, primeiramente, adquirir determinada capacidade para aprender determinado conteúdo, equivalendo dizer, que as habilidades não precedem o conhecimento, mas, é no processo de composição das competências e que se constroem.

Outro fator existente, de acordo Delors (1996), eles são instrumentos pedagógicos que podem contribuir no progresso dos alunos, de forma que lhe impulse os valores educacionais. Colaborando desta forma na construção e conscientização individual e coletiva.

Então, é na educação que se aprende a forma de relacionar-se com o próprio conhecimento. Ainda convém lembrar, que cada grupo étnico apresenta sua forma particular de aprendizagem, em que os jogos e recreações se mostram como um objeto cultural, por isso, encontra uma variedade infinita em qualquer lugar e momento.

Entretanto, para Antunes (2004), como recurso pedagógico, eles têm que ser observado, primeiramente, com cuidado e transparência, pois, são atividades essencialmente lúdicas, e se deixar de sê-lo descaracteriza-os.

Uma área bastante explorada pelos temas transversais, para tanto, na LDB (2005) e os PCN (1996), existem uma demonstração clara da importância deles para a educação. Assim, os jogos e recreações tem uma especificidade quando ocorrem na esfera educacional, pois, são mediadas pelas regras das instituições.

Ao longo do tempo, eles sofreram transformações, pois atualmente, tem levado em consideração na Educação Física, além da psicomotricidade a competição. Já que no caso da estimulação do movimento livre e consciente pode ser realizado por meio da prática de atividades psicomotoras, auxiliando os alunos na informação com o mundo através da ação, sejam por meio de deslocamentos, movimentos e gestos, favorecendo o desenvolvimento integral e a aprendizagem.

Para Alarcão (2004), é preciso valorizar a criação de ambientes estimulantes para a aprendizagem e incentivar o desenvolvimento da criatividade, da inovação e da sua divulgação. Isso sem contar que também Vygotsky (1984), acredita no dinamismo imaginário como critério de diferenciação do brincar em relação a outras atividades; que tem de ser entendida em seu aspecto livre ou sob a forma de regras, pois, possui um fim prático e figurativo.

No entanto, é na escola que os alunos aprendem a forma de relacionar-se com o próprio conhecimento, podendo dizer que o jogar e brincar, na escola, não é igual o que é desenvolvido em outros lugares e ocasiões, porque ali, algumas normas que regulam as ações, são regidas e as interações entre os alunos, naturalmente, estão presentes, em suas atividades diárias.

De acordo com Borges (1998, p.15): “ser educador é, antes de tudo, conseguir manter uma profunda relação empática com o aluno, é viver com ele, intensamente, cada momento desse processo”. Pode-se dizer que os jogos têm um privilegio quando ocorre na escola, pois são mediados pelo professor em relação aos alunos, por normas institucionais.

Um dos mais importantes pesquisadores em educação, Piaget (1978) faz referência a respeito da introdução de jogos com fins pedagógicos, como sendo uma importante atividade facilitadora na introdução de regras sociais que viabilizam o convívio em grupo e o espírito esportivo.

Segundo o autor as origens das expressões lúdicas acompanharam o desenvolvimento da inteligência, vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Então, os jogos e recreações se relacionam com a cognição e o potencial que pode interferir no desenvolvimento humano, sendo considerado um excelente instrumento para a construção da conduta do indivíduo.

Portanto na educação, as regras assumidas e compreendidas favorecem a socialização e a preparação pertinente à aquisição do entendimento por parte dos alunos. Ainda para alguns autores, no jogo inclui à possibilidade do ganhar e do perder de forma legitimada, sendo regulamentada por códigos transcritos de geração em geração ou por acordos momentâneos.

Nos jogos e recreações, os indivíduos constroem uma ponte entre a fantasia e realidade. Conseqüentemente por meio de suas práticas na educação, que são interessantes formas de ensino, possibilitando ao professor metodologias que são envolventes.

Dentro do contexto pedagógico, os jogos e recreações são capazes de levar os alunos, a interagir no processo de ensino e aprendizagem, pois o cotidiano na sala de aula é permeado pelas relações vivenciadas entre os eles e os professores, pois a afetividade é indissociável da cognição. Assim, se esse desenvolvimento é caracterizado por conflitos pode ocorrer uma “quebra” na construção progressiva, em que se sucedem fases com predominância alternada, tanto as afetivas e as cognitivas.

O professor de Educação Física, para exercer sua tarefa de ensinar deve possuir competência profissional e uma destacada qualidade humana que lhe permita uma estreita relação amistosa com os alunos. É importante que saiba compreender o desinteresse e a indisciplina nos dias atuais, dentro da perspectiva da causalidade. Entre essas, podemos citar o ensino estático e unidirecional, aspectos que destoam da educação moderna.

Para Freire (1996, p.73):

“Os educadores e educandos estão engajados numa dimensão minuciosa e inventiva no processo de produção do conhecimento, onde todos ensinam e todos aprendem ligados às próprias experiências existenciais e origens culturais, tanto um como o outro, percebem suas realidades e criam conhecimento por intermédio do diálogo. Essa singularidade do ser humano, que foge a padrões estabelecidos anteriormente, é que gera o avanço, o progresso e a transformação”.

Na concepção de alguns autores, a falta desses padrões de estabilidade é que trava o desenvolvimento do indivíduo, pois este é um ponto progressivo, uma travessia contínua de um estado de menos para um estado de estabilidade maior.

Todavia, apesar das distinções e das dúvidas que marcam o desenvolvimento humano, alguns estudiosos fixaram que essas fases obedecem a certa sequência. Isto é, válido para todos os indivíduos, pois ao progredir passam por essas etapas, embora se discorde das idades e das características.

Portanto, e nas práticas educacionais que o Professor de Educação Física, deva promover uma inteligência emocional, apta para refletir num mundo complexo; contexto dessa forma multidimensional de uma concepção de educação globalizada. Os jogos e recreações desenvolvidos dentro escola são atividades humanas que têm uma função formativa para os alunos e desafiante para o professor.

3.3 Características do jogo de xadrez e suas implicações pedagógicas na educação

E natural que quando uma pessoa escuta falar do jogo de xadrez, a primeira imagem que vem na mente e a de duas pessoas concentradas diante de uma mesa, esta sendo utilizada com cuidado, para explorar o máximo de concentração, para que os jogadores desenvolvem uma partida com atenção.

E que em sua volta há um silêncio absoluto, cuja meditação e na escolha das melhores jogadas para dar o xeque mate.

Para alguns autores, como Rezende (2002), o jogo de xadrez trata-se de um importante jogo milenar, com diversas influências culturais, que sofreu várias transformações e adaptações ao longo dos séculos. Existem diversas fábulas mitológicas a respeito, até chegar à forma atual. Nesse período, foi usado como diversão, tanto para o ensino de estratégia militar; e para ser praticado nos círculos de clérigos e entre mercadores e estudantes na idade média; que acabaram de introduzi-lo na cultura popular.

Devendo ter em mente que o jogo de xadrez reproduz uma situação de guerra, mas num contexto lúdico, nesse caso cada jogador funciona como um general na condução de um exército. Suas decisões são fundamentais para ganhar ou perder a partida, reproduzindo em escala diminuta o que poderia acontecer em uma batalha.

Embora diversas civilizações tenham sido apontadas como o berço do xadrez, como China e Egito, entre os pesquisadores o xadrez surgiu no noroeste da Índia por volta do século VI D.C.

É incontestável que teve uma única origem, ainda ser uma unicidade, criado na Ásia. Atualmente, a versão amplamente difundida é a mais aceita é contado no livro “homem que calculava”, do escritor brasileiro Júlio César de Mello e Souza, conhecido como Tahan (1950 apud OLIVEIRA, 1985), no qual um poderoso rajá, que ao perder seu filho em uma guerra, entra em depressão, passando a descuidar-se de si e do seu reino.

Ainda segundo a história, Certo dia Malba Tahan foi visitado por Sessa, que lhe apresentou um tabuleiro com 64 casas brancas e negras, que separadamente retratavam a infantaria, a cavalaria, os carros de lutas, com os guias de elefantes, o vizir e o próprio rajá. Sessa explicou que a prática do xadrez daria conforto espiritual ao rajá, que finalmente encontraria a cura para a sua depressão.

De acordo com a lenda, foi o que aconteceu. Observa-se que na forma antiga, suas regras, movimentos e peças eram diferentes das atuais, as que

antecederam do atual era muito limitado com poucas peças e movimentos, como o elefante, o vizir, os peões entre outras peças.

Portanto, o xadrez tem seu nome originário do sânscrito em referência aos quatro elementos dos exércitos na época: elefantes; cavalaria; carruagens e; infantaria. Nos quais eram as peças que compunham um jogo antecessor a ele.

Por volta do século XV, às mudanças que se difundiam pela Europa, fez com o xadrez surgisse nessa mesma época, ao renascimento cultural, aproximadamente no ano de 1475; assim como é conhecido nos dias atuais, distinguido dos seus antecessores e de outras variantes. A partir daí, que é praticado somente entre duas pessoas.

Sabemos que a natureza dele é um tanto quanto esportiva. Em consequência disso, o que aconteceu nos últimos duzentos anos, foi que recuperou seu prestígio e renasceu como esporte. Sendo contraditado por alguns especialistas, pela provável carência de atividade física na sua prática. Os conceitos do jogo de xadrez como de esporte, são bastante imprecisos.

Como possui sua própria organização internacional, a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), com sede em Lausanne, Suíça, com mais de 150 nações filiadas. Sendo o cargo máximo do xadrez, a FIDE quem estabelece leis e regras de campeonatos, outorgando títulos nacionais e internacionais a jogadores, árbitros, compositores, organizadores e instrutores. Promovendo a nível planetário cerca de 100 torneios internacionais de primeira categoria por ano.

Ao mencionar o xadrez como esporte é importante que possa ser considerado, pois tem regras fixas, que são regulamentadas por federações e confederações. Também apresenta caráter competitivo, favorecendo os ganhadores com recompensas dos tipos extrínsecos, como medalhas, troféus e prêmios e pontuações dentro de um ranking nacional e internacional.

Logo, percebe-se que ele se encaixa perfeitamente nessa categoria. Como esporte então, é o segundo mais praticado no mundo, abaixo apenas do futebol. Esta conquista se deve também a sua essência e ao crescente aumento do número de praticantes, principalmente, com a popularização da

Internet. Sendo atividade mais praticada na rede mundial de computadores, atraindo vários adeptos do mundo.

Para outros autores, como Katz e Rubin (2000), descrevem o xadrez diferentemente de outras atividades esportivas, porque primeiramente paira sobre o cérebro e posteriormente sobre o corpo físico, atuando nas emoções. Levando-se isso em consideração, ele também ensina aspectos fundamentais na solução de diversos problemas, sendo essencial olhar e entender o que está diante de si, armando de estratégias propícias, utilizando a percepção e o retorno do pensamento.

É bem possível mesmo, que seja esporte, no entanto, devemos lembrar que não é somente isso que o caracteriza, ou seja, tem que relacionar-se alguma atividade física. Porque o xadrez é milenar, possuindo regras na quais não se podem mudar decisões que devem ser feitas e jamais mudadas, como em outros esportes. Já foram realizados estudos que comprovam como atividade física, pois no ápice da disputa, alguns jogadores apresentam níveis de batimento cardíacos comparados ao de um corredor ao final da prova.

Essas considerações sobre o xadrez poderia ser um dos inúmeros motivos para fazer uma análise da contribuição profissional, até como tema de monografia, ou seja, a visão, que os jogadores ou não, têm a seu respeito, ou seja, como esporte profissional. Vale ressaltar que suas implicações nas práticas pedagógicas, são maiores do que a do esporte e vão além de ser apenas parte integrante dos jogos e recreações, que são desenvolvidos na educação.

Já para outros autores, como Bracht (2005), no seu entendimento, o xadrez não pode ser considerado esporte, ou seja, atuando como canal de reprodução da força de trabalho, ou como um elemento de enorme potencial de instrumentalização política utilizada pela força dominante, ou mesmo exercendo uma espécie de efeito estabilizador e atenuante das tensões sociais.

Observa-se que autores, como Melão Junior (2002), considera quem pratica um artista, um poeta com visão clara, porque é um ser perceptivo, utilizando-se de método e de talento, ou seja, uma pessoa conceituosa com

espírito criativo e empreendedor. O xadrez pode ser recreativo, pois é bastante inclusivo, já que pode ser praticado por pessoas de qualquer idade e classe social, podendo proporcionar confrontos entre diferentes gerações, frente a frente no mesmo tabuleiro.

Sendo o xadrez um grande impulsionador da imaginação, que também contribui para o desenvolvimento da memória, da capacidade de concentração e da velocidade de raciocínio. Foi constatado que desempenha um importante papel socializante, por ensinar a lidar com a derrota e com a vitória, mostrando que derrota não é sinônimo de fracasso, nem vitória sinônimo de sucesso.

O xadrez é também uma das mais ricas fontes de divertimento, uma maneira pelo qual se acham elementos para representar as mais admiráveis concepções analógicas, ou seja, um terreno fértil pelo qual pode fantasiar e voar livremente, produzindo, com encantadora beleza, com ideias deliciosamente sutis e originais.

Portanto, os princípios podem ser assumidos e compreendidos por todos, favorecendo a socialização e a preparação para a aquisição das atividades intelectuais por parte de quem joga. O xadrez é uma das preciosas e raras atividades em que o indivíduo pode explorar ao fundo suas emoções, atingindo condições de alegria tão sublime, terna e intensa, que só podem ser igualados pelas outras sensações como exemplo, a do amor e da música.

Na educação, o xadrez se desenvolve geralmente por meio de projetos ou jogos escolares, que intermediam o diálogo entre as diversas disciplinas; muitas vezes são introduzidos nos níveis da educação básica, em consonância com os conteúdos programáticos previstos na LDB (1996), ou seja, nos Temas Transversais e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998).

Além disso, é uma forte ferramenta nas práticas pedagógicas do professor, pois sua instrução pode ser uma estratégia didaticamente eficaz, pois, se apresenta de fato como multifacetada, desde o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos, proporcionando soluções e superações de problemas, além da disciplina para um estágio eficaz.

O xadrez por seu caráter lúdico e formativo pode ser considerado um importante aliado pedagógico, por estimular a concentração e a disciplina de

alunos, com problemas de comportamento e com dispersão. Segundo Ferreira, (2008), há de se destacar ainda que apresenta-lo para a educação, tem que ser de forma criteriosa, pois, além de passar por algumas áreas do conhecimento, também pela formação do professor de Educação Física nos jogos e recreações.

Ainda dentro desse contexto, é importante ressaltar que o cognoscitivo esteja relacionado ao ato de ensinar e o de aprender, em que os professores de Educação Física podem e devem instruir em suas aulas; cabendo aos alunos, por sua vez realizá-las utilizando suas capacidades de tomarem decisões e fazerem considerações adquiridas pela prática dos jogos no ambiente escolar.

Além de encorajar o raciocínio, pode ser é apreciado com um importante aliado didático, por estimular a concentração e a disciplina, entre os alunos com problemas em relação ao seu ambiente escolar e social, disseminada por uma série de motivos. Pode também ser utilizado para reduzir e minimizar o impacto das discrepâncias, tanto na aprendizagem como no rendimento escolar. O xadrez pode dar resposta a uma das maiores inquietudes do ensino moderno, da possibilidade dos alunos progredirem segundo seu próprio ritmo, valorizando assim sua motivação pessoal.

Desta maneira, devem estar atentos aos diferentes métodos que o xadrez tem, e que deve ser levada em consideração também os seus aspectos específicos; além de questões relacionadas a grupo de níveis e não aos de idades, como os modelos educacionais propostos atualmente. Isso sem contar que a sua prática estivesse sendo ensinada, analisada e compreendida cuidadosamente pelos alunos, desde a infância até o ápice da vida, com certeza nossa sociedade seria muito mais controlada e com conhecimento, tanto dos fatores sociais como os comportamentais.

De acordo com Sá (1988), somente dominar o xadrez não é suficiente para ensiná-lo, é necessário encontrar-se bem atento ao vínculo que tem com a educação; sendo preciso também que o professor de Educação Física tenha abrangência da sua função; enquanto transmissor de conhecimento no processo de desenvolvimento dos alunos, avaliando a ideia que o ensino não

pode ser centrado exclusivamente na intenção do professor, e sim na independência dos alunos. Na educação o receptor, não pode ser passivo, mas aquele que reconstrói e reelabora os significados transmitidos pelos professores.

É primordial que na formação dos alunos possam assumir essencialmente que o xadrez não é presente dos deuses, nem que isso se acha nos guias de mestres iluminados e intelectuais que escrevem no meio das autoridades, pelo contrário, pensar que é correto ser mais do que simples coadjuvante no aprendizado, tem que ser imaginado numa parceria do professor com os alunos.

Dessa maneira, o xadrez quando é aplicado na educação, seja pelo incentivo ou interesse, pode melhorar bastante o desempenho pedagógico dos alunos. Ainda convém lembrar que o professor de Educação Física pode ensinar aspectos fundamentais da solução de diversos problemas; então é essencial olhar e entender o que está diante de si, pois o xadrez usa de estratégias propícias através da percepção, da flexibilidade e do retorno do pensamento.

Para Ferguson (2007), a aprendizagem do xadrez, passa por etapas ou estágios, sendo que influencia e contribui no desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos, causando o desenvolvimento de aptidões, conceitos, raciocínios. Esse desenvolvimento, entre outros apenas revela aos praticantes, como um ritmo, no qual se sucedem etapas é descontínuo, é marcado por rupturas, retrocessos e reviravoltas. Nesse caso, a evolução da espécie humana fez do homem um ser geneticamente social, desenvolvendo aptidões específicas.

Outros estudos foram realizados em diversos países que proporcionaram que a implantação do xadrez nas grades curriculares, em consequência disso, vai de encontro às metas atuais da educação, pois adéqua o conhecimento, por meio da junção dos benefícios pedagógicos.

Autores como Netto (2011) argumentam que essa grande inserção na educação nas últimas décadas foi pelos benefícios pedagógicos de sua prática e como elemento articulador de atividades multidisciplinares e em ações de integração social dos alunos.

A favor dessa ideia acima, um passo importante foi dado, em 1986 com a divulgação para o ensino e democratização do xadrez, a FIDE - Federação Internacional de Xadrez juntamente com a UNESCO, que criaram a comissão permanente para o xadrez, enquanto instrumento pedagógico.

Dentre os benefícios na educação, diversos autores acreditam que o xadrez é muito importante para desenvolver e enriquecer a memória, agilidade, pensamento, segurança na tomada de decisões, além de implicar também no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sistemático, autoconfiança e organização metódica do estudo, onde durante o xadrez encontram situações que precisam olhar, refletir, verificar, planejar e entender a realidade desse jogo.

Assim, é como se a experiência pedagógica, do xadrez encontrasse um gérmen na educação, sendo que o professor deve ter apenas o cuidado de imprimir a correta direção da sua implantação e instrução. Uma direção entendida não como imposição, mas como uma “libertação do processo vital para o seu mais completo e adequado desenvolvimento do aluno” (Dewey, 1978, p. 52). Podemos concluir então que a resposta para essa dúvida será dada a partir da análise e da concepção plena que o professor de Educação Física tem acerca da sua prática pedagógica; em que o xadrez possa mobilizar e promover dentro de uma educação moderna, essas aprendizagens significativas para os alunos.

4 METODOLOGIA

4.1 Tipo de pesquisa

O tipo desse trabalho de pesquisa foi a do método quantitativo, cujos dados foram apanhados por meio de questionários organizados, com indagações claras e objetivas que permitiram afirmar a igualdade de entendimento e conseqüentemente a padronização dos resultados. De acordo com Alves-Mazzotti e Gewandszajder (1999), no diário reflexivo, o pesquisador anota suas intuições, dúvidas, sentimentos, percepções, relacionadas à investigação, bem como as razões metodológicas feitas durante todo o processo.

Portanto, este trabalho monográfico foi também de campo, por meio de coleta de dados, cujas abordagens foram de caráter qualitativo e quantitativo cujo objetivo principal foi o de identificar qual a contribuição dos jogos e recreações, nesse caso a do jogo de xadrez, no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento das potencialidades pelos alunos; propondo ao professor de Educação Física, um modelo eficaz de treinamento e instrução nessa unidade escolar; bem como fatores internos e externos da sua prática no Centro Educacional 07 do Gama - DF. Por fim, serão discutidas as limitações do método.

4.2 População e amostra

A amostra dos dados coletados foi baseada nos indivíduos que participaram deste trabalho de pesquisa. O desenvolvimento foi fundamentado também em pesquisas bibliográficas, através de obras de diversos autores, artigos, na internet e a parte documental. A identificação dessa coleta foi por meio de gráficos, enumerando o perfil dos pesquisados, onde foram levantados dados relevantes em relação ao desenvolvimento da prática do jogo de xadrez

na educação básica, cujo intuito de contribuir e sobre os vários enfoques e abordagens que o professor de Educação Física tem a respeito do tema.

O Centro Educacional 07 faz parte da rede de ensino público na cidade do Gama-DF, e de acordo com a Secretaria de Estado de Educação – SEEDF, no que se refere à parte física, conta com 20 salas de aulas, 01 (uma) biblioteca, 02 (dois) laboratórios, 01 (uma) sala de informática e uma quadra de esporte; oferece do ensino fundamental, no diurno, e do 3º Segmento da EJA, no noturno; ao todo mais de 100 (cem) professores, sendo que na disciplina de Educação Física ao todo 10 (dez) professores nos três turnos.

A CRE - Coordenação Regional de Ensino do Gama-DF dispõe de 52 unidades escolares, sendo 44 escolas que estão localizadas na Zona Urbana e 08 na Zona Rural, e nenhuma desenvolve algum projeto de xadrez em suas dependências. Portanto, foi entregue 01 questionário com 17 perguntas para serem respondidos pelos professores de Educação Física da referida escola, sendo que todos retornaram, com 100% do número de participantes neste trabalho de pesquisa.

4.3 Instrumentos de coleta dos dados

A coleta de dados foi por meio de um questionário organizado, com indagações claras e objetivas que permitiram afirmar a igualdade de entendimento dos entrevistados e conseqüentemente a padronização dos resultados. Os dados foram coletados mediante ficha de identificação e um questionário com perguntas fechadas (gráficos do nº1 até o nº 17) e, outro questionário com perguntas abertas (gráfico de nº 18). Ambos foram instrumentos elaborados especificamente para este estudo. Os objetivos de cada instrumento estão relacionados nos questionários abaixo.

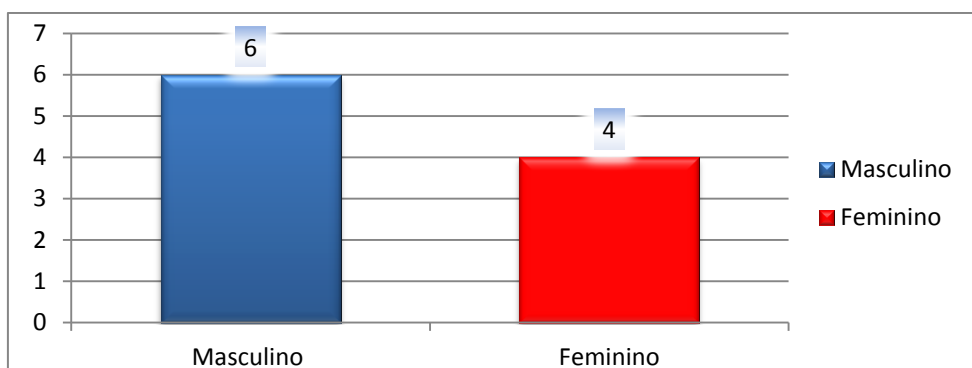
Segundo Gil (1999), o questionário é mais utilizado como instrumento de coleta de dados. Tecnicamente, ele é um meio de obter respostas sobre determinados assuntos de maneira que o respondente forneça as informações de seu domínio e conhecimento. Um questionário compreende uma série de

perguntas ordenadas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do pesquisador.

5. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

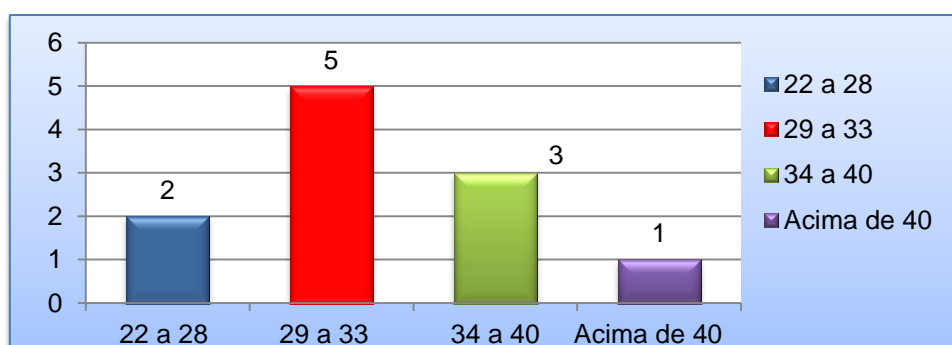
Dos Gráficos de 01 a 07 foram apresentados foi a de compor o perfil dos pesquisados, entendendo que os dados obtidos são fundamentais para a percepção e análise dos dados coletados através da pesquisa.

Gráfico 01 – Sexo dos pesquisados



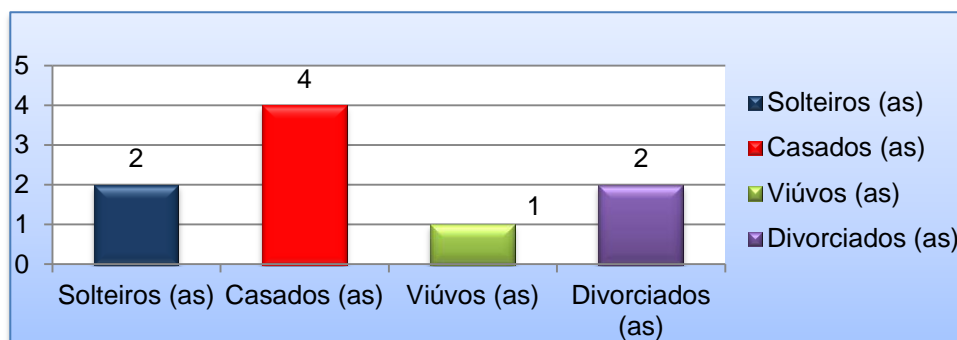
O Gráfico 01 indica o sexo dos pesquisados, sendo que: 40% são do sexo feminino e; 60% do sexo masculino.

Gráfico 02 – Idade média dos pesquisados



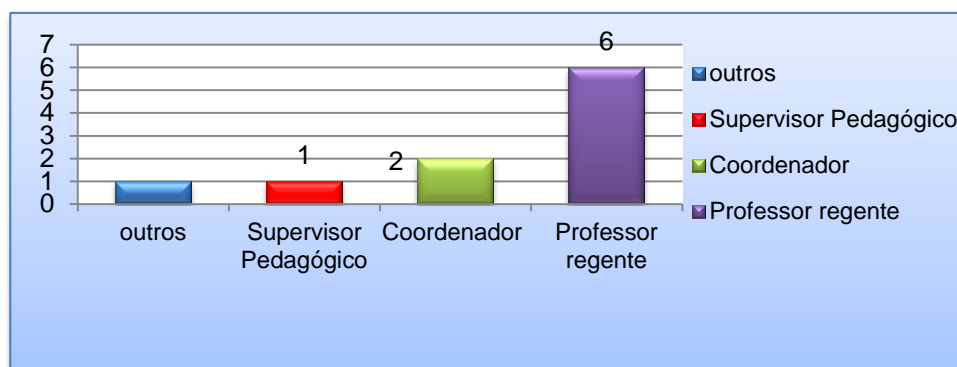
O Gráfico 02 apresentou a idade média dos pesquisados, sendo que: 20% têm idade de 22 a 28 anos; 50% têm idade de 29 a 33 anos; 30% têm idade de 34 a 40 anos e; 10% têm acima de 40 anos.

Gráfico 03 – Estado civil dos pesquisados



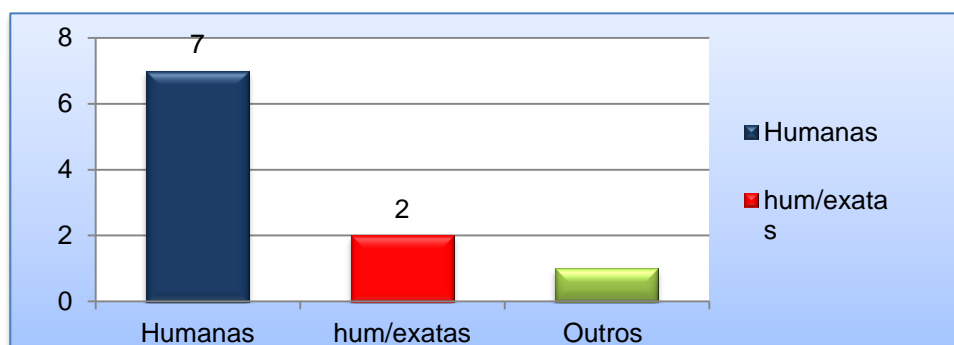
O Gráfico 03 indica o estado civil dos pesquisados, sendo que: 20% são solteiros (as); 40% são casados (as); 10% são viúvos (as) e; 20% são divorciados (as).

Gráfico 04 – Função dos pesquisados na escola



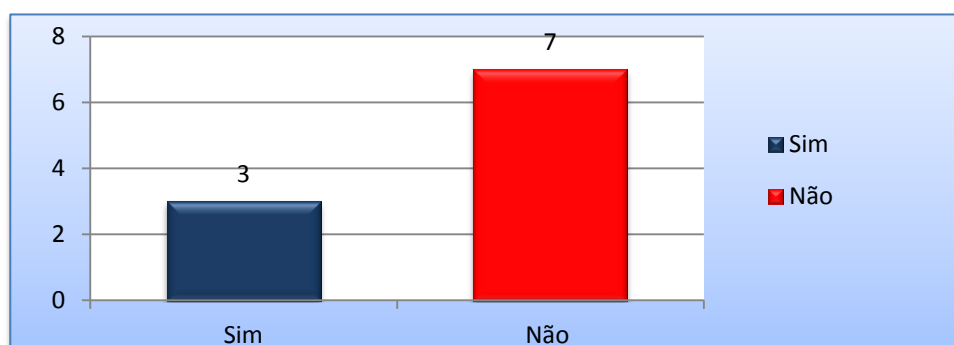
O resultado do Gráfico 04 representa a função dos pesquisados, sendo que: 10% são supervisores pedagógicos; 20% são coordenadores e; 60% professores regentes e 10% desempenham outras atividades na escola.

Gráfico 05 – Área de atuação dos pesquisados



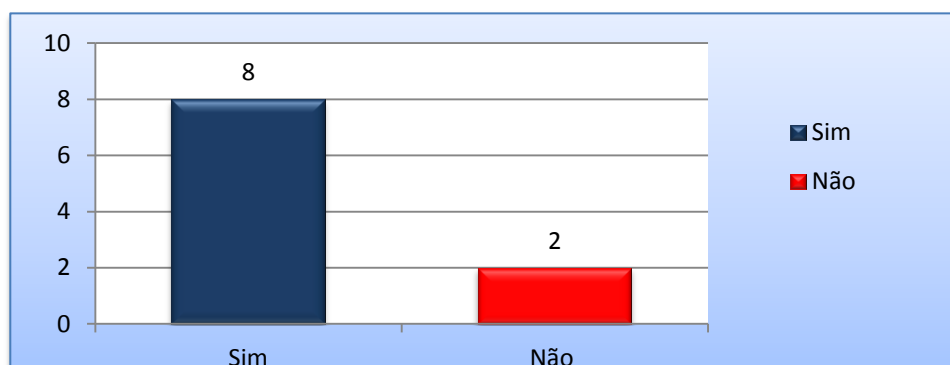
O resultado do Gráfico 05 representa a área de atuação dos pesquisados, sendo que: 70% são da área de humanas e; 20% atuam também na área de humanas e exatas, cerca de 10% outras áreas de atuação; pois alguns desses professores atuam no Distrito Federal estado e/ou no município do estado de Goiás em outras disciplinas, além da Educação Física.

Gráfico 06 – Curso de Idiomas



O resultado do Gráfico 06 indica se os pesquisados têm cursos de idiomas, sendo que: 70% disseram que não e; 30% disseram que fizeram algum curso de idiomas. Sendo que dos 30%, cerca 5% fizeram o curso de espanhol e 20% fizeram inglês.

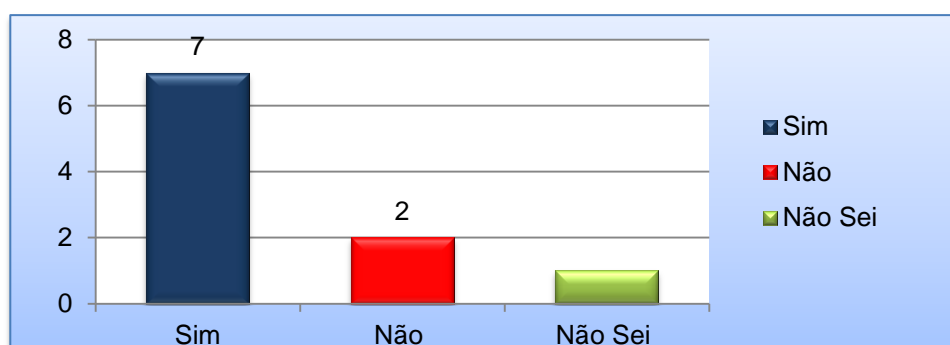
Gráfico 07 – Especialização dos pesquisados



O resultado do Gráfico 07 indica que entre os pesquisados que têm cursos de especialização dentro da área de Educação Física, onde: 80% disseram que sim e; 20% disseram que não fizeram cursos de especialização dentro da área de Educação Física.

Dos Gráficos de nº 08 ao nº 17 foram apresentados questionários fechados e abertos. Sendo os professores selecionados para pesquisa de Educação Física dessa escola, situada na área urbana.

Gráfico 08 – Você tem conhecimento da importância e dos benefícios na prática do jogo de xadrez para a educação



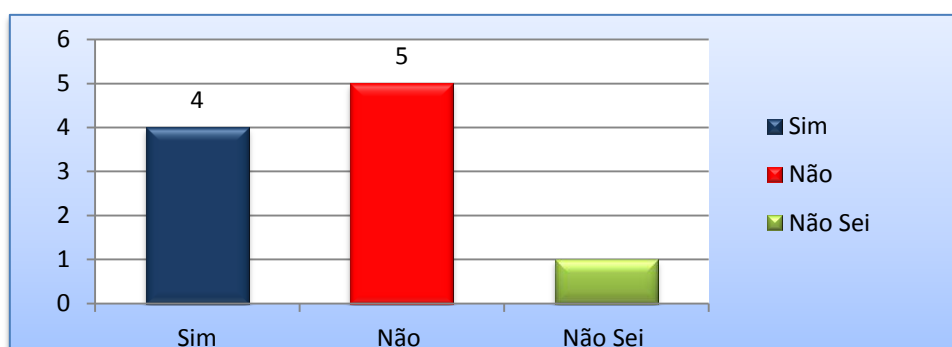
No resultado do Gráfico 08, os aspectos observado em relação à importância e os benefícios do jogo de xadrez, com resultado 70% dos pesquisados, ressaltam que qualidade do ensino por meio do jogo de xadrez como instrumento pedagógico, pode melhorar de rendimento escolar, tanto no ambiente escolar como fora dele. Cerca de 20% afirmaram que o xadrez não traz benefícios para a educação e apenas 10% não souberam responder sobre os benefícios do xadrez para a educação. Então, não restam dúvidas em face

de inúmeros fatos constatados, são cada vez mais eloquentes sobre a importância e os benefícios do xadrez como instrumento de apoio ao professor na prática pedagógica e inestimável na aprendizagem por parte dos alunos.

A instrução do jogo de xadrez na educação nos últimos anos teve um aumento significativo, geralmente a justificativa, é o fato de que pode contribuir para o desenvolvimento dos alunos, desde a capacidade de concentração e da velocidade do raciocínio lógico, nos diversos aspectos do processo educacional, de um modo geral.

De acordo com Giroux (1995), estudos culturais oferecem algumas possibilidades para que os professores de Educação Física repensem a natureza da sua prática pedagógica, bem como permitir uma reflexão sobre o que significa educar no século XXI. Segundo estudos e em outras pesquisas e práticas anteriores, já comprovam que o jogo de xadrez é uma excelente ferramenta para melhorar o desempenho escolar.

Gráfico 09 – Você tem conhecimento se na escola possui equipamentos para a prática de jogos na escola.



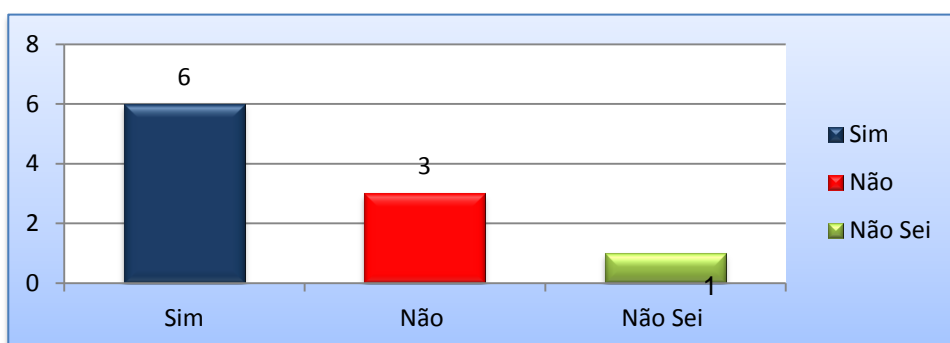
O resultado do Gráfico 09, se na escola existem equipamentos necessários para instrução do xadrez, não obtendo um resultado positivo associado a este questionamento. Cerca de 50% dos entrevistados não sabem ou não procuraram saber se na escola possui equipamentos necessários para a instrução do jogo de xadrez, 40% tem conhecimento dos equipamentos necessários e 10% não souberam responder.

Nessa pesquisa observamos que, entre os pesquisados participantes, cerca de 60% possuem mais de 10 anos de prática pedagógica, sendo creditadas aos mesmos, todas as informações lhe são repassadas pelos coordenadores e gestores escolares. Sua relação na escola está nas experiências acumuladas ao longo da trajetória profissional e que deveria ser o ponto de partida na formação dos demais, mesmo aqueles conhecimentos que não ocorre apenas no momento em que professor de Educação Física recebe algum tipo de treinamento, mas sim e fundamentalmente, as práticas corporais em sala de aula (PINTO, 1982).

O problema em relação a estes professores é a difícil tarefa de inovar e ser indiferente na educação; saindo da mesmice, e poder programar mudanças nas metodologias aplicadas ao ensino-aprendizagem, bem como a preocupação com o funcionamento da escola, tendo ética e zelo com os bens públicos.

Acreditamos que no ambiente escolar, o professor de Educação Física, possa mostrar os jogos e recreações como algo espontânea e com uso de materiais alternativos que ajudem na atividade, desencadeando problemas que os alunos possam resolver; podendo mudar os métodos de ensino quando eles pensam de outras formas, citando exemplos e atividades alternativas; ensinando-lhes a observar os fatos e os que não souberem possam indagar, tentando trabalhar em grupo com criatividade e fazendo com que desenvolvam habilidades de socialização.

Gráfico 10 – Você acredita numa melhoria do desempenho pedagógico com a prática do jogo de xadrez



O resultado do Gráfico 10 expõe a opinião dos pesquisados sobre a melhora do desempenho pedagógico dos alunos, 60% responderam que acreditam que sim, que é possível existir nessas práticas uma melhora. Cerca 30% dos entrevistados, acreditam que não existe uma melhora pedagógica e 10% não souberam responder.

Para a maioria, tantos os jogos e as recreações, são atividades que possuem objetivos pedagógicos, especializados para o melhor do desempenho dos alunos. O aprendizado e a contextualização do jogo de xadrez, por parte dos alunos podem ser em atividades que disseminam práticas motoras privilegiadas.

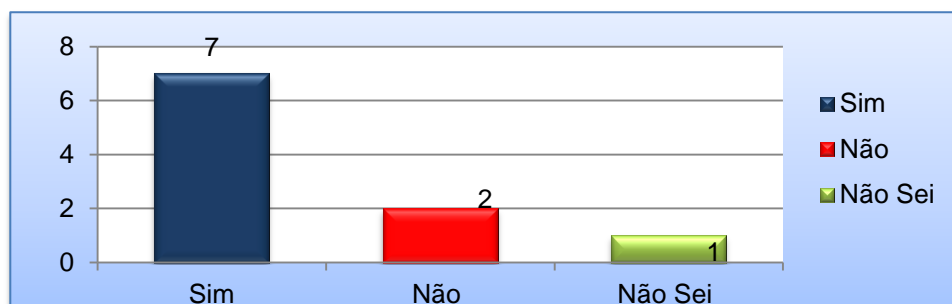
O que foi destacado por alguns deles, é que os jogos e recreações são ações motivadoras meramente lúdicas. Lembrando ainda que, a prática do jogo de xadrez na escola não é tão importante, pois não oportuniza aos alunos, conteúdos que vão além da inteligência da prática, ou seja, não proporciona um melhor desempenho pedagógico, por meio da abstração reflexiva desse jogo.

O jogo de xadrez pode gerar desafios na solução de problemas ou confrontar com situações que necessitem de outras formas de pensamentos diferentes daquelas usadas até então. Portanto, esse jogo pode auxiliar os alunos a incrementarem seu próprio progresso, reforçando assim, a motivação pessoal e o aprendizado (ARAÚJO, 2006). Além desses benefícios, ele desperta a curiosidade e pode contribuir para formar o espírito investigativo dos alunos. Conseqüentemente, suas ações de raciocínio, de percepção, de avaliação e da decisão estar intimamente ligadas na prática pedagógica.

Considerando o que foi apresentado e que a maioria dos professores de Educação Física pesquisados possui anos de prática pedagógica, tanto no âmbito escolar e em outras atividades. Portanto, o jogo de xadrez pode ser como complemento à educação; na relação da melhora do desenvolvimento cognitivo, o aluno ao abstrair o conhecimento da coordenação das ações sobre os objetos apoia-se sobre outras atividades, como nos esquemas, coordenações de ações, operações, estruturas, entre outras, retirando delas certos caracteres e utilizá-los para outras finalidades (PIAGET, 1977, p. 6); por

trabalhar a interpretação, e assim, fazer com que os alunos encontrem soluções em qualquer atividade que for realizar dentro e fora da escola.

Gráfico 11 – Você acredita num melhor comportamento disciplinar com a prática de jogo de xadrez



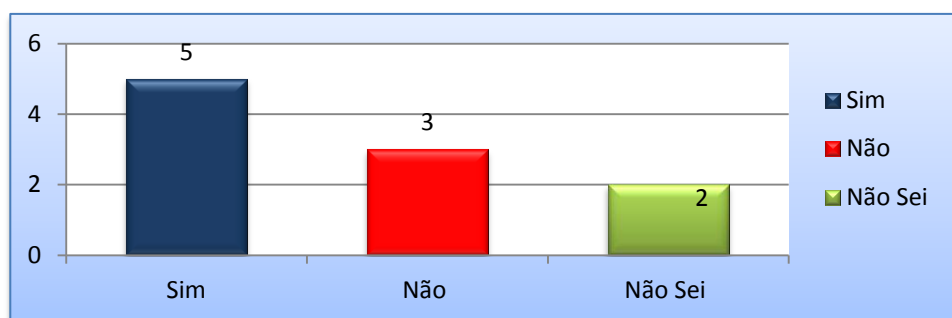
O resultado do Gráfico 11, sob os aspectos vivenciados na escola, para os pesquisados, quanto à melhora do comportamento disciplinar do aluno, dentro desse contexto, com 70% acreditando que sim, ou seja, pode haver uma melhora em relação disciplina na escola. Cerca de 20% não acreditam numa melhora e 10% não souberam responder.

Atualmente, as práticas educativas exigem uma mudança radical nas atitudes e valores, tanto por parte dos envolvidos com a educação, como professores, orientadores e gestores; que só assim poderão exigir dos alunos, disciplina e a mudança de comportamentos dentro do ambiente escolar.

É por isso que autores como Sunyé (2006), considera a possibilidade de entender a atividade enxadrística importante para o contexto escolar, pois, além de desenvolver habilidades e competências, permite a melhoria da autoestima dos alunos. Para ele, não se deve só ter o pensamento em mudanças, todos envolvidos tem de agir em conjunto, planejando estratégias diferentes e mudando os métodos experimentados e a cada fracasso na disciplina, fazer revisões até chegar a um ponto em comum; o xadrez, como qualquer outra atividade educacional e desportiva, tem como base a disciplina e o compromisso do praticante.

Na educação, como desenvolvem várias características cognitivas e a principal delas que é a concentração. Essa é uma característica muito importante para os alunos em fase de aprendizagem na educação básica. Ao dedicar a tal atividade, pode ser exigido para que eles tenham o controle sobre diversas situações problemas no dia a dia, melhorando assim sua confiança (Rezende, 2002).

Gráfico 12 – Você acredita na melhora da concentração com a prática de jogos nas suas práticas em sala de aula



O resultado do Gráfico 12, o conhecimento dos pesquisados em termos de concentração dos alunos nas atividades diárias em sala de aula, com a prática do jogo de xadrez, 50% responderam que os alunos, pode sim melhorar na questão sobre concentração nas atividades escolares. Cerca de 30% não acredita numa melhora de concentração e 20% não souberam responder.

Nesta questão, pode-se visualizar que o poder de se concentrar dos alunos no jogo está presente na vida de quem o pratica, pois, a maioria dos entrevistados está ciente de que o xadrez é necessário, e que trazem enormes contribuições pedagógicas para o desenvolvimento da habilidade de aprender a raciocinar e no desenvolvimento motor e sócio afetivo dos alunos.

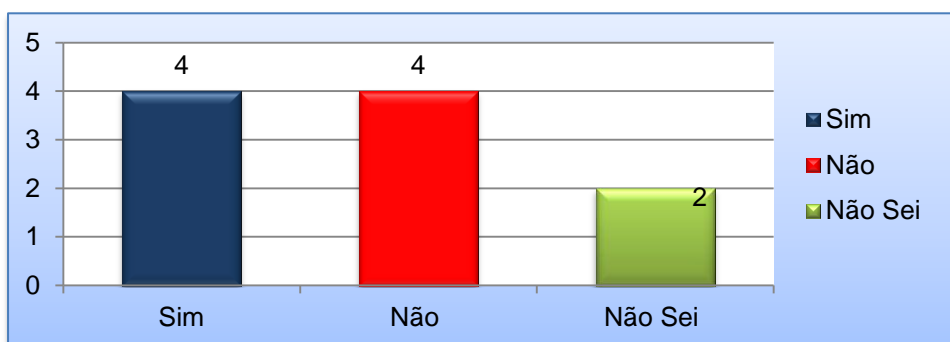
As atividades lúdicas são de grande importância no cenário educacional, além de introduzir a espontaneidade, o desenvolvimento emocional, ajuda também no relacionamento interpessoal. Quando questionados sobre relacionamentos, se os valores de preconceito que o xadrez pode conotar, os entrevistados afirmam que sim, visto que, por muito tempo, este foi considerado um jogo para homens, do qual mulheres, pobres e negros eram excluído.

Segundo Louro (2010) que discorre foi que, desde o início, a escola também exerceu uma função de separação dos sujeitos, através de múltiplos mecanismos, classificação, ordenação e hierarquização, iniciando por separar adultos de crianças, católicos de protestantes, também separou ricos de pobres e ela imediatamente separou os meninos das meninas.

O fator que deve ser destacado, sendo de extrema relevância, foi que entre professores pesquisados, onde antigamente as professoras tinham pouco conhecimento sobre o jogo de xadrez, hoje estão no mesmo nível de conhecimento, em relação a jogos e recreações; suma importância às informações prestadas sobre o significado para as práticas pedagógicas.

Um exemplo claro de mudança, hoje as mulheres ocupam posição de destaque no xadrez, sendo importante, pois politizado a subjetividade, a identidade e o processo de identificação tanto para elas como para os homens; pois aquilo que começou como um movimento dirigido à contestação da posição social das mulheres expandiu-se, para incluir a formação das identidades sexuais e de gênero dentro do xadrez (HALL, 1997).

Gráfico 13 – Você acredita numa contribuição motora do xadrez para os alunos



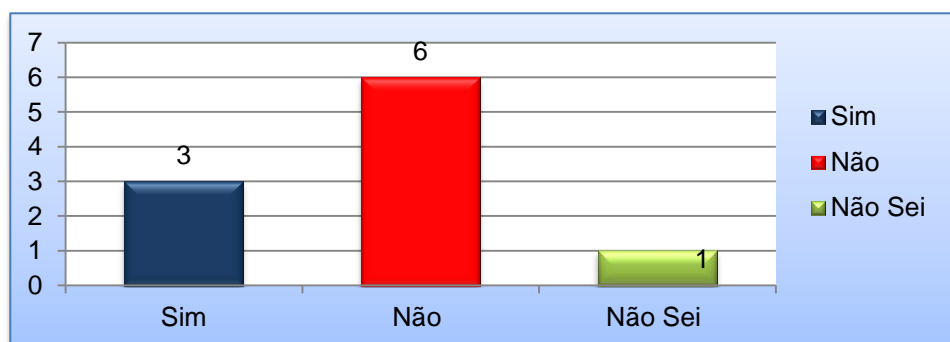
O resultado do Gráfico 13, quanto ao conhecimento das contribuições pedagógicas que o jogo de xadrez pode trazer para os alunos, 40% dos pesquisados responderam que sim, tem algum conhecimento dos benefícios proporcionados pela prática dos jogos no desempenho escolar. Cerca de 40% afirmaram que não e cerca de 20% não souberam responder.

Para alguns, os jogos e as recreação são considerados “enrolação de tempo”, não tendo contribuições pedagógicas. Mas os benefícios podem ser visíveis aos alunos em relação aos resultados durante a avaliação do desempenho escolar.

“O jogo organizado constitui o melhor método para incutir princípios, normas e estabelecer padrões”. A formação de caráter não transcórre do jogo “em si”, mas resulta, surge “por meio’ do jogo”. (MIRANDA, 1990. p.153).

No desenvolvimento físico, os jogos e recreações colaboram para o desenvolvimento de habilidades onde se empregam a força, a destreza, a coordenação motora e outras que exijam uma maior sensibilidade, ou que esteja ligada ao movimento do corpo ou ao uso dos sentidos, como a observação. Para aqueles que não conhecem e nem dominam o xadrez, mesmo sendo dotados de um espírito crítico e inconformista, nunca refletiram sobre as possibilidades brevemente exploradas nos parágrafos precedentes, esse contexto estimula a iniciativas que promovam a difusão desse jogo associada à sua valorização político-pedagógica.

Gráfico 14 – Você sabe identificar as Competências e Habilidades pedagógicas possíveis com a prática do jogo de xadrez



O resultado do Gráfico 14 identifica as competências e habilidades pedagógicas possíveis com a prática do jogo de xadrez, 60% dos pesquisados afirmaram que não, eles não conseguem identificar. Cerca de 30% afirmaram que sim e 10% não souberam afirmar.

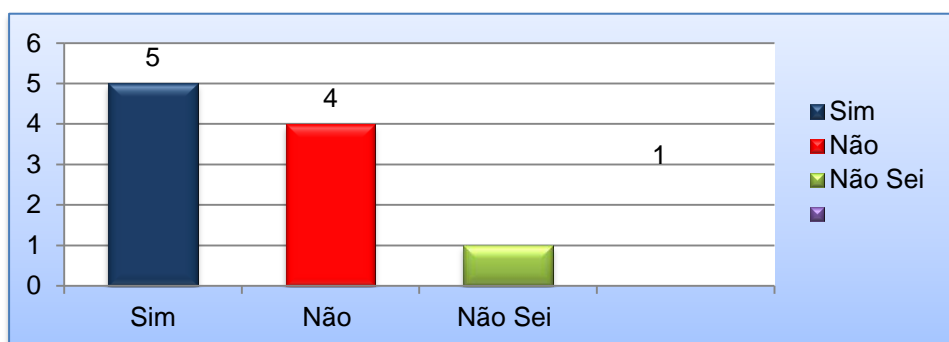
A falta de concentração ou mesmo de estímulo ao raciocínio lógico e ao uso do pensamento entre os alunos tem sido um motivo preocupante e

crecente entre os profissionais da educação, por considerarem que tais fatores podem dificultar o processo de aprendizagem. Diante disso, fica evidente a necessidade de se buscar estratégias pedagógicas que contribuam para o aprimoramento de competências e habilidades com vistas à melhoria do desempenho escolar; ou seja, os alunos tem que ter a capacidade de “aprender” a desenvolver determinadas atividades, bem como a habilidade de “saber fazer”, de dominar os conhecimentos apreendidos.

Estudiosos do jogo de xadrez como Sá (2007) e Rezende (2002) consideram que a inclusão de atividades enxadrísticas no contexto escolar é uma das possibilidades do aluno desenvolver competências e habilidades, que alargam sua capacidade de percepção em relação ao binômio espaço-tempo, bem como o exercício da paciência, da tolerância, da perseverança e do autocontrole.

Do mesmo modo, o jogo de xadrez dentro do ambiente escolar, pode-se trabalhar, nos alunos, valores éticos e morais, quando praticam padrões sociais desejáveis de conduta do “saber ganhar e perder”, do respeito às regras e da sujeição às restrições que elas impõem e aceitem pontos de vista diferentes, fatores estes essenciais para a formação humana.

Gráfico 15 – Você acredita que o jogo de xadrez como atividade lúdica tem o mesmo nível de competição



O resultado do Gráfico 15 quanto aos pesquisados acreditar que o jogo de xadrez é uma atividade lúdica, tendo como mesmo nível que o de competição, 50% acharam que sim. Cerca de 40% afirmaram que não e 10% acharam melhor responder que não sabe sobre o assunto.

De acordo com a porcentagem de pesquisados que utilizam jogos e recreações, ainda é quase nula que faça uso deste artifício. Há casos em que não se percebe a necessidade com uma intervenção pedagógica, porém, poucos têm noção que esses recursos podem contribuir para o aprendizado dos alunos.

Também entre os entrevistados, não conseguem distinguir se o jogo de xadrez pode ser considerado como uma atividade lúdica ou mesmo como esporte. Nota-se nesta abordagem uma preocupação em proporcionar condições adequadas para que os alunos desenvolvam além da capacidade de raciocínio, as habilidades motoras de acordo com o seu nível de crescimento, desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo-social, dessa forma, estaria se assegurando a especificidade da Educação Física.

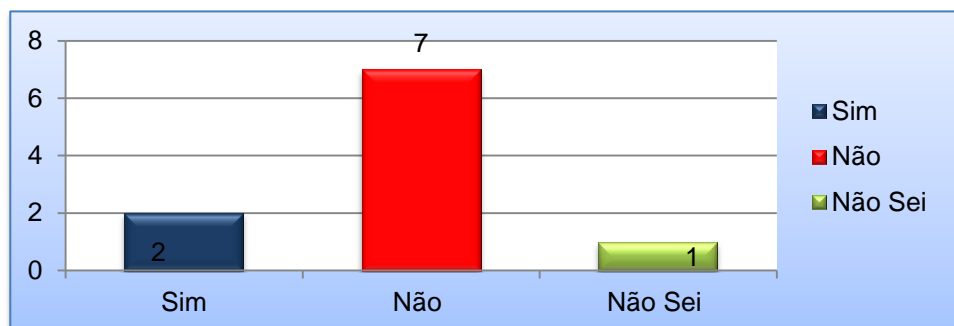
A abordagem construtivista-interacionista estrutura-se no discurso de Freire (1989), em que assume a preocupação com o excesso de racionalismo da educação, além de apontar a necessidade e a importância da Educação Física ser considerada e resgatada à cultura infantil, valorizando e explorando os conhecimentos que os alunos já possuem.

Os jogos e as recreações têm posição de destaque, exercendo, simultaneamente, papel de conteúdo estratégia, considerando-se que, enquanto joga e brinca, os alunos incorporam novos valores e atitudes, aprendendo inúmeras coisas ao mesmo tempo.

A abordagem sistêmica, para Betti (1991), é um instrumento conceitual e um modo de pensar, além da questão do currículo de Educação Física que pode ser entendida como um sistema hierárquico aberto, pois sofre influências da sociedade.

Alicerçando-se nos princípios da não exclusão e da diversidade de atividades, o professor tem como preocupação garantir a especificidade da Educação Física, ainda que ligada ao corpo/movimento. Para garantir o alcance da especificidade dessa disciplina, é preciso valorizar uma maior diversidade nas experiências lúdicas, esportivas, rítmicas e de expressão.

Gráfica 16 – Você acredita que os alunos possam despertar o interesse na prática do jogo de xadrez



Quanto ao resultado do Gráfico 16 em relação aos alunos despertar interesse em ter a prática do jogo de xadrez na escola, 70% dos pesquisados acreditam que não seria de imediato. Cerca de 20% afirmaram que sim, mas que exista interesse é necessário uma busca de professores bem treinados e motivados, afim em conciliar com os jogos e recreações, na melhoria do desenvolvimento das suas competências e habilidades pedagógicas. Cerca de 10% não souberam afirmar.

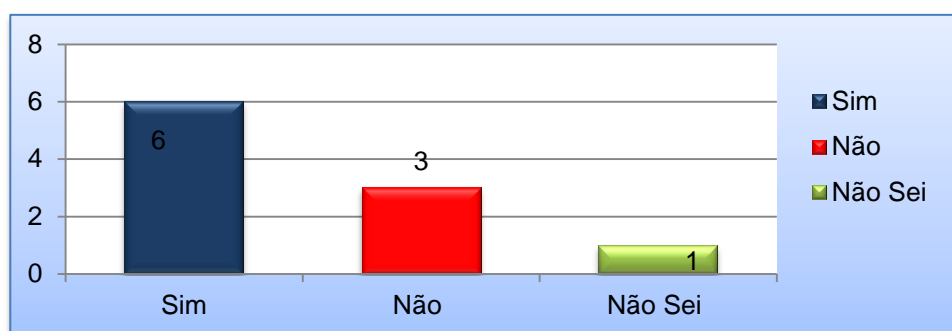
No que concerne ao desenvolvimento das competências e habilidades pedagógicas, o xadrez pode provocar nos alunos esse desenvolvimento de forma direta, pois assume responsabilidade e risco quando joga (D'ANGELO, JÚNIOR, JÚNIOR ET e AL, 2009 p. 123). Além disso, os objetivos do xadrez requerer o uso da inteligência, do raciocínio lógico, do pensamento e da rapidez indiretamente, usando-se o raciocínio estratégico, por meio do planejamento de como agir; isto de certa forma irá exercer, conseqüentemente, no desenvolvimento dos alunos.

Os jogos e recreações são a maneira natural dos indivíduos interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, planejando suas novas ações. Sendo assim, para (KISHIMOTO, 1998. p.149):

“O jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social. O jogo elaborado, prolongado, variado é mais útil para o ser humano que o estereotipado, vazio e descontraído. Para a criança e o

adulto é o espaço para usar a inteligência, um banco de provas, viveiro para experimentar formas de combinar o pensamento, a linguagem e a fantasia”.

Gráfico 17 – No curso licenciatura em Educação Física, existe alguma atividade relacionada com a prática de jogos e recreações.



O Gráfico 17 apresenta o resultado em relação do curso de licenciatura em Educação Física; onde os pesquisados disseram se houve ou não a prática de jogos e recreações durante o seu curso de licenciatura, 30% disseram que não foi anexado durante o curso, e 60% afirmaram que sim, ou seja, durante o curso, foram abordados temas e anexados ao curso. Cerca de 10% não souberam afirmar.

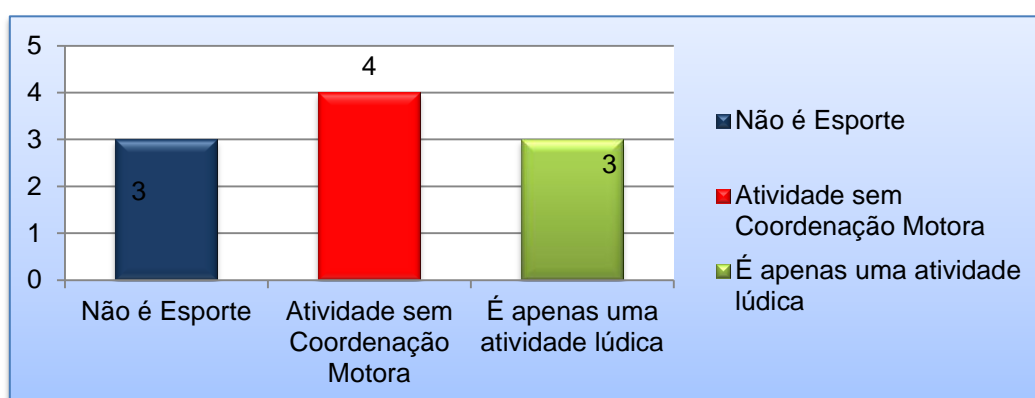
Dessa forma que se inicia o levantamento realizado por Llada (2003) destacando que o jogo de xadrez é unanimemente considerado como uma forma de aprofundamento intelectual e uma poderosa ferramenta educativa. Muito se fala sobre o xadrez e seu uso na educação, mas sua introdução no âmbito escolar exige a criação de algumas condições que ainda poucos existentes; dos quais atividades em universidades e faculdades de Educação Física, isso porque muitas delas não têm utilizado como aparato curricular ou em práticas de jogos e recreações.

Como sabemos os jogos e recreações, aos poucos estão ocupando posição de destaque na sociedade, e mesmo para o xadrez isso é importante. Além de que, ele está sendo politizado a subjetividade, a identidade e o processo de identificação dentro da Educação Física. Aquilo que começou como um movimento dirigido à posição social da elite foi contestado e tirado do patamar superior para o inferior; pois de acordo com D'Ambrósio (1993), cada

grupo cultural tem um modo diferente de raciocinar, e cabe ao professor aproveitar disso para facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Embora todos os professores entrevistados tenham essa ideia sobre a importância de aplicar o xadrez seus projetos pedagógicos, o que criaria mudanças e melhorias nas aulas de Educação Física; em relação ao jogo, os mesmos não seriam somente na disciplina, por vários fatores como o pouco conhecimento, a falta de espaço, o material de trabalho, comodismo e o desinteresse por alguns desses entrevistados

Gráfico 18 – Por que você não estimula o jogo de xadrez em suas aulas



O Gráfico 18 apresenta o resultado de uma questão subjetiva, onde os professores foram perguntados sobre o motivo de não desenvolverem o xadrez durante as suas aulas. Como ele “não é considerado esporte”, 30% disseram que não tinham interesse em ensiná-lo ao aluno; outros 30% afirmaram que por serem atividades lúdicas, poderiam ser ensinadas e desenvolvidas durante atividades extraclases, como nos projetos da escola, como exemplo: escola integral ou nas práticas diversificadas. Cerca de 40%, consideram o xadrez como uma atividade, que não desenvolve a coordenação motora, portanto não despertaria o interesse de todos os alunos.

Outro fator que deve ser destacado, muito importante, faz-se necessário ressaltar, que nas suas práticas diárias o professor de Educação Física, precisa repensar sobre os jogos e recreações; com bases em estudos culturais que, por meio de uma análise crítica, ele tem que dar possibilidade aos alunos,

sobre seus alcances do xadrez, suas representações, sua relação social, política e cultural e todo o contexto desse jogo.

Segundo Giroux (1995), estamos na crença de que entramos num período no qual as distinções que separam e enquadram as disciplinas acadêmicas estabelecidas; alguns professores de Educação Física tem dificuldade em dar conta da grande diversidade de fenômenos culturais e sociais que caracterizaram um mundo pós-industrial, cada vez mais miscigenado, no qual o xadrez ocupa posição de destaque através da internet.

6 ANÁLISE DOS DADOS

Sabemos da existência de várias propostas pedagógicas relativas para o desenvolvimento de capacidades cognitivas e motoras nas aulas de Educação Física, numa perspectiva dinâmica e participativa, ou, como diria Paulo Freire (1974, apud GADOTTI, 1987), na resolução de problemas, fundada na relação dialógico-dialética entre professor e aluno. Neste trabalho de pesquisa, centramo-nos na relação do jogo de xadrez na educação básica.

O xadrez é o segundo esporte mais praticado no mundo, abaixo apenas do futebol. É um grande impulsionador na imaginação, que também contribuindo para o desenvolvimento pedagógico dos alunos. Foi constatado que desempenha um importante papel socializante, por ensinar o praticante a lidar com a derrota e com a vitória, mostrando que derrota não é sinônimo de fracasso e nem vitória é sinônimo de sucesso.

Este trabalho monográfico se caracterizou como um tipo de pesquisa social com base empírica que tem como objetivo produzir mudanças, por meio da ação do jogo de xadrez e pela sua compreensão. Como já foi descrito, o método de análise deste trabalho de pesquisa busca analisar a concepção do professor de Educação Física acerca da prática pedagógica desse jogo no Centro Educacional 07 do Gama – DF.

A reflexão dessas duas grandezas, mudança e compreensão, podem dar uma importante subsidio na elaboração desse trabalho de pesquisa. Assim, as

alternativas do uso do xadrez na educação são enormes, desde seja feita em um único lugar, ou seja, não seria possível num estudo mais sofisticado, envolvendo uma quantidade expressiva de observadores.

Para COHEN e MANIO (1990), essas alternativas se direcionam para que o professor de Educação Física, possa em sala de aula, melhorar suas práticas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. Diante do que foi apresentado no resultado e análise dos dados, foi de suma importância, para demonstrar que os meios usados para chegar a uma conclusão, servindo como auxílio no crescimento profissional e como produtor de conhecimento científico.

Desta forma, obtivemos informações, desde o conhecimento do professor de Educação Física dessa escola, sobre o uso de jogos e recreações, no caso também do xadrez, nas suas práticas pedagógicas, bem como os aspectos didáticos pedagógicos inseridos no seu curso de licenciatura em Educação Física. Se por um lado foi possível constatar a falta de compreensão por parte dos entrevistados, em relação à totalidade dos conteúdos teóricos; enquanto outros, se contradizendo ao responderem que como “não era esporte” e não auxilia na coordenação motora; não teriam interesse, sem ao menos saber o motivo ou por desconhecer sobre os diversos recursos pedagógicos desse jogo; em outra questão, afirmaram que o xadrez não é uma poderosa ferramenta pedagógica.

Como já foi citado anteriormente, há necessidade de modificar a visão que alguns desses profissionais, possuem sobre as práticas pedagógicas motoras; não percebendo que o desenvolvimento dos jogos e recreações, pode acontecer em outros lugares, não sendo obrigatório para a instrução e implantação do conhecimento para os alunos, somente em ambientes propícios. Em outros casos, ao afirmar que existe uma melhora pedagógica, mas que poderia tê-los esses mesmos recursos em outros conteúdos, ou seja, os mesmos resultados daqueles que poderiam aprender através do xadrez, em outras atividades; fato que é confirmado quando citam que alguns professores que ao tentarem explicar regras durante as aulas, não obtém resultados que desejam.

Finalmente os resultados encontrados nessa pesquisa, nesse primeiro momento, levam a acreditar que para ação e o ensino do xadrez na escola, necessita por parte desses professores, uma melhor atuação pedagógica, com intensa capacidade de instrumentalização dos fundamentos da educação básica, a fim de garantir o uso dos jogos como instrumento pedagógico capaz de envolver os alunos de forma satisfatória.

7. CONCLUSÕES

Como foco desse estudo foi em uma escola pública, no qual os alunos habitualmente não praticam jogos ou recreações, o nosso trabalho de pesquisa, ficou limitado em três competências básicas: participação, conhecimento e estratégias da prática pedagógica dos professores de Educação Física em relação ao xadrez. Ali não existe nenhum registro das vivências do xadrez, sendo que um dos motivos mais citados pelos pesquisados para não oferta é pela falta de conhecimento sobre sua ação pedagógico e na melhoria nas relações sócio cognitivas dos alunos; além da falta de materiais necessários para instrução e implantação.

No entanto a Educação Física, enquanto aprendizagem social na prática pedagógica tem um longo caminho a percorrer, não podendo limitar-se ao ensino de movimentos e jogos técnicos. O xadrez estimula a atividade intelectual, auxiliando os alunos nas soluções de problemas que vão além do ambiente escolar, que é o de saber olhar e entender a realidade que se apresenta. Ao introduzir o xadrez no ambiente escolar, é notada a facilidade com que os alunos desenvolvem o sentimento de autoconfiança entre outros; visto que se apresenta em uma situação na qual tenham a oportunidade de descobrir que podem se destacar e paralelamente progredir em outras disciplinas que compõem a grade curricular (ARAÚJO, 2006).

Desta forma o nosso estudo concorda com produções textuais, que o jogo de xadrez é uma atividade que melhora o desempenho pedagógico, principalmente quando aplicado na educação básica. Para Krogius (1978) apud (PILATI, 2008) afirma que pesquisas realizadas sobre o desenvolvimento da

concentração em crianças e adolescentes, percebe que o progresso mais acentuado no desenvolvimento da acumulação de conhecimentos ocorre prática pedagógica.

Podemos dizer que o xadrez, é uma atividade que tem enorme alcance mundial e que estudos recentes tendem concretamente sobre sua contribuição no desenvolvimento motor dos alunos, quando praticado no campo curricular e/ou extracurricular. Para Jung (1875-1961), psicólogo analítico, um dos maiores pensadores da atualidade, o aprender se dá de múltiplas formas, através das funções de contato do homem com o mundo, e no desenvolvimento desse trabalho várias ideias foram levantadas para posterior estudo; como o de aprimorar estudos qualitativos e quantitativos, que visem à prática do xadrez em outras disciplinas, por exemplo, na matemática, nas artes, na informática entre outras.

Sabemos da importância do professor de Educação Física, que é fundamental em todo o processo de ensino, além de poder exercer atividades cognitivas que são tão importantes para os alunos, e muitas vezes deixadas de lado pelo desconhecimento de alguns profissionais. Um exemplo, no xadrez a tomada do poder de decisão orienta-se então para os mecanismos centrais da ação do sujeito, ao passo que o conhecimento do objeto orienta-se para suas propriedades intrínsecas igualmente centrais, e não mais superficiais como ainda relativas às suas ações. (PIAGET 1974).

Esse panorama autoriza os alunos a enfrentarem múltiplos conceitos com a conveniente realidade da qual participa, incentivando novos raciocínios e/ou estudos, liberando-o a recorrer ao recurso do xadrez em dificuldade real. Para Negrine (1994) as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral dos alunos, indicam que os jogos e recreações, contribuem poderosamente no desenvolvimento global e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas, como a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade.

Por suas características formadoras e transformadoras, a prática dos jogos e recreações no contexto escolar está expressa nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (1997 p. 49) "... Por isso, é importante que eles

façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver”, mas para alguns desses entrevistados, ao serem questionados sobre a instrução e implantação do xadrez, afirmaram que poderia ser a médio e longo prazo; não percebendo assim, que as ações pedagógicas e as individualidades dos alunos como sujeitos cognitivos, sociais e afetivos são diferenciados em pensamentos e ações desses professores.

Tendo em vista isso, que para alguns dos pesquisados, sobre a possibilidade de oferecer aos alunos alguns recursos pertinentes do xadrez, e ao mesmo tempo questionados se haveria aceitação ou não, por parte dos alunos, afirmaram que não. Como as questões foram respondidas em diferentes horários, turnos, idades, pelos que atuam com Educação Física, supervisão, coordenação e projetos e até com alunos com Necessidades Educacionais Especiais, não havendo um amplo consenso em relação à aceitação ao jogo de xadrez, no Centro Educacional 07 do Gama.

Ao responder de imediato, percebe-se que os professores desejam melhores atitudes em relação ao aprendizado e melhor conduta social, que aumentariam à medida que os alunos permanecessem mais tempo na escola, usando atividades pedagógicas complementares, ou seja, desde que a instrução poderia ser na escola integral, associado a outros eventos como pintura, música, lutas, jogos e recreações e outros projetos desenvolvidos naquela escola.

Considerados os aspectos positivos e as perspectivas apresentadas ao longo desse trabalho de pesquisa, bem como as sugestões acima elencadas. E que entre os pesquisados, alguns relataram sobre a importância do xadrez no ambiente escolar; e não somente do entendimento em resultados imediatos, no que se refere sobre sua instrução e implantação na escola. Para Vygotsky (2001), o professor é fundamental no desenvolvimento das capacidades dos alunos num todo; além dos aspectos relacionados à criatividade, a concentração, o pensamento crítico, a memória, o êxito escolar e o enriquecimento cultural, como também os relacionados ao amadurecimento intelectual, a autoestima, a inclusão social, o relacionamento familiar, entre outros.

Portanto, diante desses fatores podemos observar que há possibilidade do uso do xadrez na escola, precisando para isso que o professor de Educação Física, tenha primeiramente interesse em receber o treinamento adequado sobre a fundamentação desse jogo, ou seja, ele não como esporte, mas sim à “prática pela prática”; com fatores essenciais na formação dos alunos, cognoscível e integrado no ambiente escolar; não aquele que prevalece apenas aspectos técnicos, como esporte profissional; mas dentro de uma concepção de educação moderna. O importante é que seja desenvolvido, de acordo com propósitos pedagógicos.

Uma observação atenta pode indicar ao professor de Educação Física, que seria interessante enriquecer em suas aulas, atividades com jogos e recreações, acrescente-se que ao lançar mão do xadrez na sua prática pedagógica, ele tenha a clareza que esta ferramenta, por si só, não vai garantir uma aprendizagem significativa dos conhecimentos formais sistematizados e relacionados à proposta pedagógica da escola. Aprofundando essa ideia, podemos analisar em Kishimoto (2007) que, os jogos educativos visam à construção de um conhecimento e o trabalho pedagógico, nesse caso o xadrez é, justamente, as ações criadas intencionalmente pelo professor, com vistas a estimular certos tipos de estudos que podem ser bastante favorável numa aprendizagem rica, mais significativa e dentro de uma perspectiva cognitiva inovadora.

Enfim, o xadrez pode fazer parte da rotina da escola, assim unir essa relação professor aluno, expondo a criatividade, os anseios, as dúvidas e o prazer de instruir e jogar; não somente através do seu ensino, mas como uma excelente ferramenta, onde os alunos possam desenvolver sua personalidade de maneira saudável, dentro e fora do ambiente escolar. Visto que, por exemplo, ao confrontar-se com o xadrez, os alunos necessitam mobilizar determinados conhecimentos adquiridos e habilidades para transpor esse desafio, que é superar a si e ao adversário, para vencer a partida. Essa ideia concerne justamente a todo um processo de concentração, de tomada de decisões, de resolução de problemas, considerado como ponto de partida para a produção de ideias e atitudes.

Essa forma sistemática da instrução e implantação do xadrez, passa pela preparação da escola, envolvendo a adaptação da mesma e da estrutura existente. Para tanto, é preciso que no projeto pedagógico, proponha de modo coletivo essa inserção como prática diária, o que envolveria a capacitação dos professores e coordenadores para acompanhar e planejar atividades dentro da Educação Física ou em outras disciplinas; e mesmo que o ensino do jogo seja ministrado por monitores treinados ou mesmo convidado.

Portanto, encerramos este trabalho de pesquisa, com a convicção de que o xadrez coloca-se como um caminho fértil na educação básica, explorando o conhecimento de novos temas, podendo oferecer respostas consistentes em nossa busca audaciosa por conhecer a realidade na qual vivemos. O que nos parece indiscutível é que, se pretendemos a libertação dos nossos alunos, não podemos começar por aliená-los ou mantê-los assim.

Para Paulo Freire (1970) a libertação autêntica, é aquela que a humanização está em processo, não é uma coisa que se deposita nos homens. Não é uma palavra a mais, vazia ou se converte em mito. É práxis, que implica a ação e a reflexão dos homens sobre o mundo para transformá-los, e o jogo de xadrez tem essa possibilidade. Termino com a ideia de Claude Lévi-Strauss (1908-2009) ao afirmar, que o sábio não é o homem que fornece as verdadeiras respostas; é o que formula as verdadeiras perguntas.

REFERÊNCIAS

ALARCÃO, I. **Professores reflexivos numa escola reflexiva.** - São Paulo, Cortez 2004.

ALVES-MAZZOTTI, A. J. ; GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa.** São Paulo: Pioneira, 1999.

ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível.** - Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

ARAÚJO, A. A. **Xadrez Ensino-Aprendizagem.** Disponível em <<http://www.fsba.edu.be/semanaacademica2006>> Acessado em 20 de out.2006.

BETTI, Mauro. **Educação Física e Sociedade,** São Paulo: Movimento, 1991.

BORGES, Tereza Maria Machado. **A criança em idade pré-escolar.** - São Paulo: Ática, 1998.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: Ministério da Educação, 1996 a.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional No 9304.** 20/12/2005b.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução.** 3 ed. Ijuí: Unijuí, 2005.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** - São Paulo: Cortez, 1995.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança.** - São Paulo: Sumus, 1987.

COHEN, L. & MANION, L. **Métodos de investigación educativa.** Madrid: Editorial La Muralla, S. A. 1990

COLELLO, S. M. G. **Alfabetização e Motricidade: Revendo Essa Antiga Parceria.** Cad. Pesq., São Paulo, n.87, p.58-61, nov. 1993.

COUSINET, R. **Une méthode de travail libre par groupes** - Éditions du Cerf, Paris, 1945.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Etnomatemática: arte ou técnica de explicar e conhecer.** 2. Ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.

D'ANGELO, F.; JUNIOR, A. J. R.; JUNIOR, A. A.; ET AL. **Jogos Educativos: estrutura e organização da prática.** São Paulo: Ed. Phorte, 2009. 96 p.

DAÓLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura.** Campinas: autores associados, 2004.

DARWIN, C. **A Origem das espécies.** 4ª ed. Belo Horizonte: Itatiaia, 2002 (1859).

_____. **A origem do homem e a seleção sexual.** Belo Horizonte: Itatiaia, 2004 (1871).

DELORS, Jacques (Coord.). **Os quatro pilares da educação. In: Educação: um tesouro a descobrir.** - São Paulo: Cortezo, p. 89-102. 1996.

DEWEY, J. **A criança e o programa escolar: vida e educação.** Trad. de Anísio S. Teixeira. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** - São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERGUNSON, Robert. **Resumen sobre investigaciones del ajedrez y su impacto em La educacion.** In: FILGUTH, Rubens (Org). **A importância do Xadrez.** Porto Alegre: Artmed, 2007, p. 18 - 24.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagogia clínica da criança e sua família.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1990.

FERREIRA, Manuel da Costa Atalaia. **Xadrez E Educação, Vantagens de Aprender Xadrez,** 04 de Julho de 2008. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/xadrez-e-qualidade-de-vida/68035/#ixzz1zlyIVsrs>

FONSECA, Vitor. **Psicomotricidade: perspectivas multidisciplinares**. 2. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREUD, S. **ENSAIOS DE METAPSIKOLOGIA E OUTROS TEXTOS** - Obras completas volume 12 Introdução ao narcisismo, Ensaio de metapsicologia e outros textos, (1914-1916).

GAMBOA, S.S. (Org.). **Pesquisa educacional: quantidade-qualidade**. - São Paulo: Cortez, 1995.

GHILARDI. **Formação profissional em educação física: a relação teoria e prática**. Revista Motriz, São Paulo, V.4, nº. 1, 1998.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: atlas, 2002.

GIROUX, Henry A. **Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo da Disney**. In: SILVA, Tomás Tadeu (Org.) **Alienígenas na Sala de Aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

HALL, Stuart, **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**. Educação & Realidade, v. 22, nº 2, jul./dez.1997.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

JUSTO, Henrique. **Aprendizagem centrada no aluno In Psicologia e Educação**. SARMENTO, Dirléia Fanfa (Org.) Canoas: Salles Editora, 2008.

KAMI, C. **A criança e o número**. Campinas: Editora Papirus, 1989.

KATZ, L. C., RUBIN, M. **Mantenha o seu cérebro vivo; 83 exercícios neuróbicos para prevenir a perda de memória e aumentar a agilidade mental**. 7. Ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3 ed. São Paulo. Cortez, 1997

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 3. Ed. Ijuí – RS: Editora UNIJUÍ, 2000.

LLADA, David. **Xadrez: Um meio pedagógico a ser explorado**. In: www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp (Acesso 25/10/2008)

LOFIEGO, Jaqueline Lanza. **Disgrafia: Avaliação Fonoaudiológica**. Rio de Janeiro: Revinter, 1995.

LOURO, G.L. **Gênero, Sexualidade e Educação. Uma Perspectiva Pós-Estruturalista**. 11ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MELÃO JUNIOR, Hindemburgo. **Tributo à Deusa Caissa**. Disponível em: <http://www.terravista.pt/Enseada/2502/Tributo2.htm> - Acesso em: 20 mar. 2002.

MIRANDA, Nicanor. **210 Jogos infantis**. Belo Horizonte: Italiana limitada, 1990.

MIZUKAMI, M.G.N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo, EPU/EDUSP 1986.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre, RS: Propil, 1994.

NETO, Molina V.; TRIVIÑOS, A.N.S. (Orgs.). **A pesquisa qualitativa na Educação Física**. Porto Alegre: Ed. Universidade UFRGS/Sulina, p.61-93, 1999.

NETTO, Charles Moura. **O xadrez, como modalidade esportiva e o profissional de Educação Física**, 2011. Disponível em: <http://cev.Org.br/comunidade/xadrez/debate/o-xadrez-como-modalidade-esportiva-o-profissional-educacao-fisica>. Acesso em: 26 mai. 2011.

NÓVOA, Antônio. **Os professores e sua formação**. Lisboa-Portugal, Dom Quixote, 1997.

OLIVEIRA, V. M. **O que é Educação Física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIAGET, Jean. **Psicologia e epistemologia: Por uma teoria do conhecimento**. São Paulo: Forense, 1975.

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho- imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PILATI, Jerry A. **Por que xadrez nas escolas?** Francisco Beltrão, PR. Berzon 2008.

PIMENTA, S.G, ANASTASIOU, L. G. C. **Docência no Ensino Superior**. São Paulo: Cortez, 2002.

PINTO, J. B. **Planejamento Participativo: Produção do Conhecimento na Ação Comunitária**. Belo Horizonte: Encontro de Experiência em Educação em Saúde da Região Centro- Oeste, 1982.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez na escola: Uma abordagem didática para principiantes**. - Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

ROGERS, C. R. **Le developpement de la personne**. Paris: Dunod, 1967. .

SÁ, Antônio V. M de. **O Xadrez e a Educação**. Curitiba: Preto e Branco, 1990.

_____. Xadrez: cartilha. Brasília: **Ministério da Educação e do Desporto**, 1993. 26p.

SÁ, Antônio V. M de. **O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França**. Rio de Janeiro, 1988.

_____. **Considerações gerais sobre a aprendizagem de xadrez no ensino fundamental e médio**. 2005. Disponível em: <<http://www.persocom.com.br/bcx/aprendxad004.htm>> - Acesso em: 26/05/2011

SANTOS, D. F. **Xadrez na educação escolar – Uma perspectiva psicopedagógica**. Monografia do curso de Especialização em Psicopedagogia PUC-SP. São Paulo, 2006.

SOARES, C. L. **Educação Física escolar: conhecimento e especificidade.** Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl. n. 2, p. 6-12, 1996.

SUNYÉ NETO, J. **Xadrez escolar: um instrumento multidisciplinar numa escola de qualidade.** Disponível em: http://www.fexerj.com.br/texto_sunye.htm. Acesso em: 29 ago. 2006.

TRIVIÑUS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Ed. Atlas S. A, 1987.

VYGITSKY, L. S. **Formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **La imaginación y el arte en la infancia.** Madri: Ediciones AkAL, 1990.

_____. **O desenvolvimento psicológico na infância.** São Paulo: M. Fontes, 1998.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO NAS ESCOLAS

1- Sexo

Masculino Feminino

2 - Idade

22 a 28 29 a 33 34 a 39 acima de 40

3 - Estado Civil:

Solteiro (a) Casado (a) Viúvo (a) Divorciado (a)

4 - Qual a sua função na escola?

diretor (a) Supervisor pedagógico Coordenador Professor regente

Outro: _____

5. Qual a área de atuação?

humanas

exatas

outra: _____

6- Você faz ou fez algum curso de idioma?

Sim Não

7 – Você tem alguma especialização?

Sim Não

Qual _____

Pergunta 8 - Você tem conhecimento da importância e dos benefícios que o jogo de xadrez para a educação?

Pergunta 9 - Você tem conhecimento se nessa escola, possuem equipamentos necessários para a prática dos jogos de xadrez?

Sim Não Não sei

Pergunta 10 - Você acredita numa melhora, no desempenho pedagógico do aluno, com a prática do jogo de Xadrez?

Sim Não Não sei

Pergunta 11 - Você acredita que com a prática do jogo de Xadrez na escola, possa melhorar o comportamento disciplinar do aluno?

Sim Não Não sei

Pergunta 12 - Você acredita numa melhora, em termos de concentração nas atividades diárias em sala de aula, com a prática do jogo de Xadrez?

Sim Não Não sei

Pergunta 13 – Você tem conhecimento das contribuições pedagógicas que o jogo de xadrez pode trazer para os alunos?

Sim Não Não sei

Pergunta 14 – Você consegue identificar as competências e habilidades pedagógicas possíveis com a prática do jogo de xadrez?

Sim Não Não sei

Pergunta 15 - Você acredita que o jogo de Xadrez como atividade lúdica tem o mesmo nível que o de competição?

Sim Não Não sei

Pergunta 16 - Os alunos despertam algum interesse em ter a prática do jogo de xadrez nessa escola?

Sim Não Não sei

Pergunta 17 - No seu curso de licenciatura existia alguma disciplina relacionada com a prática do jogo de xadrez?

Sim Não Não sei