

XADREZ COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO: ATIVIDADE ENXADRÍSTICA NA COMUNIDADE QUILOMBOLA ITABOCA

CHESS AS A TOOL FOR INTERACTION: CHESS ACTIVITY IN THE ITABOCA QUILOMBOLA COMMUNITY

Jaylson Javier Silva de Araújo¹ 

Luiz Henrique Gomes dos Santos² 

Resumo:

Este trabalho versa sobre a atividade de ensino de xadrez desenvolvida pelos discentes da Universidade Federal do Pará Campus Castanhal, na comunidade Quilombola de Itaboca, Inhangapi – PA, como ação do Programa de Extensão e Pesquisa Universidade no Quilombo, a qual visa o desenvolvimento de atividades de extensão e pesquisa nos quilombos circunvizinhos a UFPA no Nordeste do Estado do Pará. Desse modo, a atividade teve como objetivo difundir o xadrez como prática lúdica e desportiva, como também estabelecer interatividade com as crianças e jovens da localidade, e contou com a participação de bolsistas e voluntários do programa. Para a ação foram usados quatro jogos de peças poliestireno de alto impacto e tamanho oficial e literatura enxadrística. A dinâmica didática da atividade compreendeu o compartilhamento de saberes perpassando pela introdução da história do xadrez, organização das peças e tabuleiros, movimento de cada peça, condutas do jogador de xadrez e ritmo de jogo. Por fim, a atividade culminou com a realização de algumas partidas amistosas entre os envolvidos que fizeram rodízios ou jogavam em duplas para possibilitar a participação ampla.

Palavras-chave: Xadrez. Interatividade. Quilombo.

Abstract: This work deals with the chess teaching activity developed by the students of the Federal University of Pará, Campus Castanhal in the Quilombola community of Itaboca, Inhangapi - PA, as an action of the Extension and Research Program University in Quilombo, which aims to develop activities of extension and research in the quilombos surrounding UFPA in the Northeast of the State of Pará. Thus, the activity aimed to disseminate chess as a playful and sporting practice, as well as to establish interactivity with the local children and youth, and included the participation of scholars and volunteers of the program. For the action, four sets of high impact polystyrene pieces of official size and chess literature were used. The didactic dynamics of the activity included the sharing of knowledge through the introduction of the history of chess, the organization of pieces and boards, the movement of each piece, the chess player's behavior and the pace of the game. Finally, the activity culminated in the performance of some friendly matches between those involved who made rotations or played in pairs to enable broad participation.

Keywords: Chess. Interactivity. Quilombo.

¹ Licenciando em Pedagogia, Universidade Federal do Pará, logos_maximus@hotmail.com

² Licenciando em Pedagogia, Universidade Federal do Pará, bioluizhenrique@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O xadrez é um esporte intelectual praticado no mundo inteiro, possui diversos benefícios que podem auxiliar o desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens em processo de formação. Quando usado como ferramenta pedagógica sobressaem-se algumas características, típicas do jogo, importantes no ensino escolar, por exemplo, a concentração, a disciplina, organização do pensamento, raciocínio lógico e o planejamento estratégico.

Não à toa, a importância do xadrez na educação é tema de diversas produções que relacionam sua prática a um satisfatório desempenho educacional no que diz respeito ao trabalho conjunto do esporte com atividades escolares. Resende (2013) afirma que:

A educação moderna volta-se cada vez mais para encerrar o ciclo do ensino por adestramento, pela aprendizagem consciente, onde o aluno é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar. Neste particular, o Xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto estimulando entre outros o espírito competitivo e a autoconfiança, como adequando-se sobremaneira às exigências da Educação moderna. (RESENDE, 2013, pág. 8)

Além disso, é possível associar a prática enxadrística a elementos de integração e sociabilidade, pois trata-se de um esporte que não tem limite de idade para jogar, não é necessário ser dividido entre meninos e meninas, nem entre adultos e crianças. Essa flexibilidade que o xadrez permite pode ser usada a favor da interação, porque colabora com a realização de atividades em grupo, com a construção de conhecimento e aprendizagens significativas através da sua prática, e também fomenta o lazer, a brincadeira, diversão, competições, desporto e etc.

Nesse contexto, o xadrez foi tomado como objeto capaz de promover essa interação tão importante para o docente em formação. Por isso, a colaboração e participação dos discentes, bolsistas e voluntários do programa que realizou a ação, se tornam primordiais nesse processo, já que fortalece os

vínculos com a comunidade através de interação produtiva e que constrói conhecimento.

Assim, os objetivos consistiram em difundir o xadrez como prática lúdica e desportiva, como também estabelecer a interatividade com as crianças e jovens da localidade. Embora a necessidade de algumas adaptações, o ensino do jogo de xadrez proporcionou bastante interatividade, diversão e construção de novos saberes.

2. NEAB: LUGAR PARA CONSTRUIR CONHECIMENTO

No Núcleo de Estudos Afro-Brasileiro (NEAB) da UFPA do Campus Universitário de Castanhal-PA contempla o Programa de Extensão e Pesquisa Universidade no Quilombo que desenvolve trabalhos nas comunidades quilombolas de Castanhal e municípios circunvizinhos. Com ações pedagógicas, socioambientais e socioculturais busca interagir e trocar experiências e saberes entre os discentes da universidade e os moradores das comunidades quilombolas.

O Programa realiza diversas ações que não só complementam a formação dos graduandos como resulta em produções acadêmicas como artigos, dissertações e relatos de experiência. Ademais, importa acrescentar a relevância dessas ações no que diz respeito a oportunidade de envolvimento dos discentes em atividades sociais. Pois agrega conhecimentos e experiências para toda a vida, através da participação efetiva na própria comunidade e em outras.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a construção deste trabalho utilizou-se como processo metodológico a pesquisa bibliográfica que forneceu o arcabouço para a

fundamentação teórica. Também foi utilizado como referência principal D'Agostini (1954). A atividade foi planejada em conjunto com o Núcleo de Estudos Afro-brasileiros (NEAB) e se deu em dois momentos.

Primeiramente o xadrez foi apresentado por um dos voluntários do programa aos demais voluntários e bolsistas, numa espécie de mini oficina. Assim, a equipe entrou em contato com movimentos principais do jogo, suas regras e noções de estratégias. No segundo momento, os bolsistas e voluntários se dirigiram para a comunidade quilombola Itaboca onde foi realizada a Ação. Foram levados quatro jogos (tabuleiros e peças) de tamanhos oficiais e dois livros de xadrez. Vale ressaltar que cada ação realizada pelo programa é composta de diversas atividades, nesse caso estava incluído brincadeiras de rodas, contação de histórias, cantigas de roda, além do xadrez.

A comunidade a qual recebeu o jogo de xadrez tem o nome de Itaboca, fica localizada na região rural do município Inhangapi, bem próximo a Castanhal, no nordeste do estado do Pará. Rodeada por igarapés e pela floresta amazônica, a comunidade disfruta de uma beleza que preserva também bastantes histórias sobre a origem do povoado. As lideranças locais reúnem-se com os bolsistas do programa para a realização das ações, promovendo a interação entre os estudantes e os membros da comunidade.

As ações começam com o encontro entre as crianças e os jovens da comunidade, algum representante da comunidade e/ou liderança e os voluntários e os bolsistas do programa. No dia da ação descrita, uma manhã de sábado, o encontro aconteceu no “barracão”, local usado para festas e reuniões. De início, é organizado um grande círculo com os participantes. Alguém da comunidade se pronuncia, em seguida os bolsistas e voluntários se apresentam dizendo seus respectivos nomes, ouvem a apresentação dos moradores da comunidade e apresentam as propostas de atividades que podem ser adaptadas.

De mãos dadas e todos ao alcance de todos, esse primeiro contato tem o intuito de aproximar as pessoas do grupo. Por isso, após os cumprimentos iniciais e apresentação das propostas de atividades, é realizada uma dinâmica, algumas cantigas de rodas, acompanhadas de cirandas e contações de histórias.

Esta ação ocorreu com a participação de 18 pessoas (crianças e jovens) incluindo os discentes da UFPA. A faixa etária variava dos 5 aos 17 anos. Ressalta-se que as atividades possuem um caráter lúdico e cultural, pois resgatam elementos de matizes africanas e amazônicas com o objetivo de promover as noções de territorialidade, pertencimento social e valorização dos costumes locais.

Concluída a não menos importante etapa preliminar, passou-se para a apresentação do xadrez. Não foi possível providenciar mesas e cadeiras a tempo, o que pode ter gerado certo descontentamento nos que iriam apresentar o jogo. Porém, as pessoas que não conheciam o xadrez, ou apenas tinham visto ou ouvido o nome em algum lugar, manifestaram grande interesse, motivando bastante os voluntários. Assim, foi proposto que se realizasse a apresentação à moda antiga: os tabuleiros foram dispostos no chão, ao alcance de todos.

O primeiro contato com as peças e tabuleiros foi livre. Os participantes tocavam nas peças, faziam comparações de cores, tamanhos, formas. Também fizeram suposições a respeito do tabuleiro e sua semelhança com outros jogos – confirmado mais adiante. A respeito dos livros, os alunos não-alfabetizados deduziram que se tratava da história do xadrez e pediam que fosse contada. Já os demais ficaram instigados com os códigos usados para anotação de partidas e com as figuras que representavam as peças tentando associá-las às peças reais.

Logo, foi narrada uma das famosas histórias sobre a origem do xadrez e o famoso problema dos grãos de trigo, a qual um jovem pede, como recompensa a sua boa ação, grãos de trigo conforme as casas do tabuleiro de xadrez, um grão para a primeira “casa”, dois para a segunda, quatro para a outra e assim sucessivamente, sempre dobrando a quantidade anterior, até a última “casa” do tabuleiro. Os ouvintes indagaram sobre os grãos de trigo e se caberiam todos em cima do tabuleiro, expondo seu interesse em saber mais detalhes da história.

Continuando, foi apresentado o tabuleiro, o contraste de cores, o conceito de diagonal, vertical e horizontal, o sistema algébrico de anotação e as semelhanças com o tabuleiro de outros jogos, em particular o jogo de damas, muito conhecido entre os participantes. Em seguida foram apresentadas as peças do xadrez. Começou-se pelas torres com seus movimentos na vertical e horizontal; depois os bispos que se movem nas diagonais (um em cada cor do tabuleiro); depois a rainha que possui os poderes dos bispos e torres; depois o rei, que igualmente a rainha se move em qualquer direção, porém uma “casa” por vez; depois os cavalos – o grupo demonstrou surpresa e interesse – que se movem uma “casa” em diagonal mais na horizontal ou vertical – foi feita alusão a letra L sobre esse movimento para explicar de outro modo o movimento que é também um salto sobre as demais peças.

Surgiram questionamentos sobre como as peças “comiam” no xadrez, fazendo referência ao jogo de damas. Aproveitando esse e outros conhecimentos que o grupo possuía em termos de regras de jogos, foi exposto que a “captura” de peça no xadrez se dá conforme seu movimento tirando a peça do adversário do tabuleiro e substituindo pela peça que realizou a captura. Por fim, apresentou-se a peça chamada peão. Essa peça se movimenta sempre “para frente” uma “casa” por vez, sendo que no primeiro movimento de cada um pode mover-se duas casas, e sua captura se dá

substituindo peças do adversário que estão a uma “casa” de distância na diagonal.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A atividade teve como objetivo a difusão do xadrez como prática lúdica e desportiva no interior do estado e a promoção da interatividade com as crianças e jovens da localidade. Devido a carência de alguns recursos, os participantes se organizaram em grupos de quatro pessoas por tabuleiro para exercitarem os movimentos de cada peça e trocaram ideias a respeito de suas impressões sobre o jogo. O prazer em descobrir uma nova modalidade esportiva foi garantido.

Os saberes compartilhados foram: um pouco da história do xadrez, organização das peças e tabuleiros, movimento de cada peça, condutas do jogador de xadrez e ritmo de jogo. Vale destacar, os participantes demonstraram bastante interesse nos livros apresentados devido a notação de partidas (sistema descritivo e sistema algébrico). As crianças faziam comparações com outros jogos para fixarem as regras do xadrez.

Com a participação e o empenho dos envolvidos nas atividades ficou claro o poder de interação do xadrez, pois houve bastante perguntas, suposições, comparações, assim como sorrisos, alegria e construção de novos saberes. Nesse sentido concorda-se com Chaida e Oliveira (2017):

Além de ser um jogo rico em desenvolver a capacidade de cognição do indivíduo, o xadrez também desenvolve no jogador as relações de respeito e interação com o próximo, durante a partida o jogador precisa ser paciente para esperar seu adversário definir sua jogada, depois saber respeitar as decisões e entender que o outro jogador é apenas um adversário e não um inimigo. (CHAIDA & OLIVEIRA, 2017, pág. 12)

Devido à carência de alguns recursos como mesas e cadeiras e também outros jogos de xadrez, os participantes se organizaram em grupos de quatro pessoas por tabuleiro. Os tabuleiros e peças foram postos no chão do barracão, todos sentaram-se ao redor. A maioria nunca tinha visto um jogo de

xadrez, conforme a fala dos participantes. Eles se revezavam, jogavam em duplas, e o prazer em descobrir um novo jogo aconteceu.

Os participantes ensaiaram suas primeiras partidas aplicando as noções aprendidas e criando situações novas as quais os universitários iam tirando as dúvidas. O momento culminou com a realização de algumas partidas amistosas entre os envolvidos que fizeram rodízios ou jogavam em duplas para possibilitar a participação ampla.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho almejava o objetivo de difundir o xadrez como prática lúdica e desportiva e estabelecer interatividade com as crianças e jovens da localidade, a comunidade quilombola Itaboca. Portanto, buscou-se alcançar ao máximo possível atingir o êxito promovendo troca de informações e construção de conhecimento em grupo. Com a participação ativa dos envolvidos pôde-se perceber que o xadrez se torna um excelente aliado pedagógica, pois promoveu e garantiu o entretenimento, o prazer, o lúdico comprovados pelo interesse dos participantes.

Por conseguinte, é necessário nas próximas ações potencializar e aprofundar a experiência com o xadrez realizando um novo planejamento afim de evitar contratempos, embora a prática do jogo permita adaptações.

Percebeu-se que a ação desenvolvida na comunidade Itaboca foi significativa tanto para os seus membros quanto para os mediadores, e proporcionou momentos de interação e construção significativa. A troca de experiências que ocorreu gerou oportunidades para conhecer o jogo de xadrez e seu encanto que diverte a humanidade há tempos.

As perguntas feitas a respeito das regras, da história, a atenção prestada à fala dos mediadores foi tão importante quanto as comparações e analogias feitas pelos participantes. Vale ressaltar que era notável a partilha de informações quando alguém executava um lance, por exemplo, que não estava

de acordo com as regras do jogo. Logo, outra pessoa demonstrava como o lance devia ser feito.

Do mesmo modo, quando um dos pequenos aprendia um movimento e o executava no tabuleiro recebia a comemoração dos colegas que aprovavam com olhares afirmativos e sorrisos amigos. A sensação de descoberta era compartilhada, o desejo de jogar uma partida com um amigo vinha a tona. Pode-se afirmar que a diversão foi garantida.

O momento culminou com a realização de várias partidas amistosas entre os envolvidos que fizeram rodízios ou jogavam em duplas para possibilitar a participação ampla. Todos queriam brincar mais, jogar mais, aprender mais. Olhavam o livro, tentavam reproduzir estratégias, lances; refletiam por alguns segundos, outras vezes executam o movimento rapidamente.

No olhar dos universitários que observavam essas partidas havia inúmeras possibilidades de crescimento e formação individual, porque dali pode surgir campeões, mestres, enxadristas fortes, além do que o jogo em si pode proporcionar.

No final da ação foram feitos os ritos de encerramento e o gostinho de quero mais ficou no ar.

REFERÊNCIAS

CHAIDA, Guilherme; OLIVEIRA, Marcos Aurélio de. **A IMPORTÂNCIA DO XADREZ NO AMBIENTE ESCOLAR**, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso elaborado como requisito a obtenção do título de Licenciado em Educação Física na Instituição de Ensino Superior Sant'Ana, Ponta Grossa, Paraná, 2017.

D'LUCIA, Ricardo Santana et al. **O ensino de xadrez como ferramenta no processo de aprendizado infantil.** Revista Ciência em Extensão, v. 3, n. 2, p. 95-104, 2007. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/143391>>.

GASTON, Mialaret de. **A Formação dos Professores.** – 4ª edição. Editora: Edições Almedina, 1991.

OLIVEIRA Vera Barros de; SOLÉ, BORJA, María e FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar com o Outro: Caminho de Saúde e Bem-estar.** Editora: Vozes, 2010.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez na Escola – Uma Abordagem Didática para Principiantes** – 2ª Edição Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2013. 1. Xadrez. 2. Educação – Pedagogia. I — Título ISBN: 978-85-399-0404-4 CDD 794.1 370

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Lúdico na Formação do Educador.** Editora: Vozes, 2011.

Edição especial – Xadrez, Ciência & Tecnologia

Enviado em: 24 jan. 2021

Aceito em: 02 jun. 2021

Editores responsáveis: Valério Brusamolín/ Mateus das Neves Gomes

