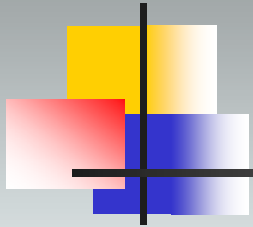


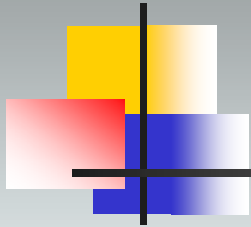
“O jogo de Xadrez e a Educação”

Daniel Góes

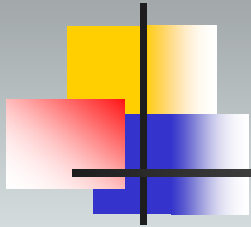




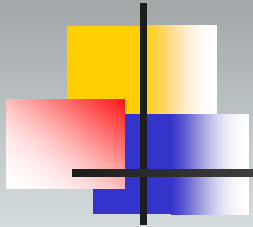
- Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), defendia uma educação através do contato com a natureza e propunha o uso de jogos, brinquedos, esportes, instrumentos variados, linguagem, música e Matemática (geometria), em substituição a uma disciplina rígida e o uso excessivo da memória.



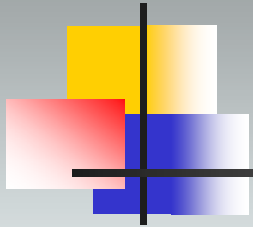
- Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), médico suíço, estudou as ações mentais da criança e as instituições necessárias ao estabelecimento de relações.
- Friedrich Froebel (1782-1852), educador alemão, defendia o jogo como uma atividade de expressão da criatividade em que a criança toma consciência do tempo e do espaço.



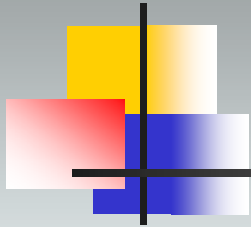
- Édouard Claparède (1873-1940), psicólogo e educador suíço acreditava no jogo como um modelo educativo.
- John Dewey (1859-1952), pedagogo e filósofo americano que defendia a aprendizagem como um processo ativo e o ensino baseado em experiências práticas na sala de aula, criticava a educação tradicional, o intelectualismo e a memorização.



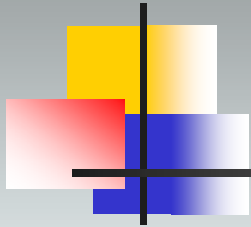
- Ovídio Decroly (1871-1932), médico belga, autor da expressão "jogos educativos", defendia a permanente interação entre educação e sociedade e que a escola deveria ser um prolongamento da vida.



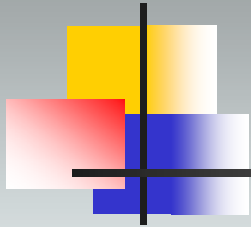
- Roger Cousinet (1881-1973), professor e pesquisador francês. Foi um dos fundadores da Escola Nova, também compartilhava as idéias de Claparède e defendia o jogo e a brincadeira como atividades naturais da criança considerando que a ação educativa precisava fundamentar-se sobre elas (o jogo é a base do seu método pedagógico de trabalho em grupo).



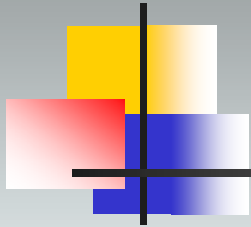
- Jean Piaget (1896-1980), biólogo suíço, estudioso da importância do jogo como auxiliar do processo de desenvolvimento cognitivo e social da criança. Na sua visão, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança.



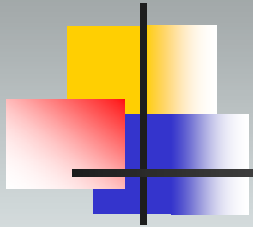
- Carl Rogers (1902-1987), professor e psicólogo clínico norte-americano, pai da educação não-diretiva, defendia a inserção de atividades lúdicas no processo educativo em oposição a métodos repressores utilizados pela escola tradicional.



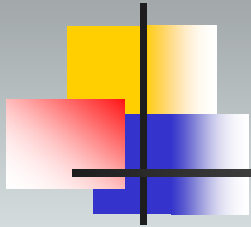
- Jacques Delors, coordenador do "*Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional Sobre Educação para o Século XXI*", no livro *Educação: um tesouro a descobrir* (Cortez. 2001), sustenta que a educação, necessariamente terá que organizar-se sobre quatro pilares: **aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser.**



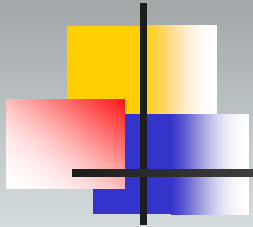
- Fialho (2001, p.174) afirma que em uma cultura como a nossa, em que mudanças vertiginosas estão ocorrendo, mais importante que **aprender a aprender** é **aprender a desaprender**. Só que **aprender a desaprender** é bem mais difícil. Crenças depois de estabelecidas, não podem ser mais apagadas, só enfraquecidas.



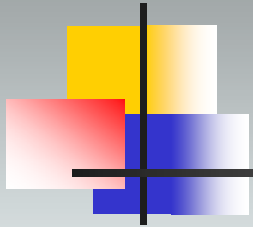
- Borin (1996) quando afirma que os jogos auxiliam também na descentralização, que consiste em desenvolver a capacidade de ver algo a partir de um ponto de vista que difere do seu, bem como potencializa a linguagem, a criatividade e raciocínio dedutivo, exigidos na escolha de uma jogada e na argumentação necessária durante a troca de informações”.



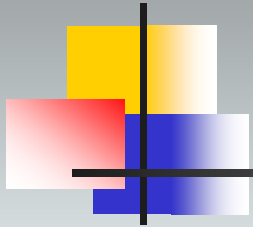
- Segundo Partos, professor do Departamento de Instrução Pública (Suíça), o xadrez potencializa várias qualidades: a atenção e a concentração; o julgamento e o planejamento; a imaginação e a previsão; a memória; a vontade de vencer, a paciência e o autocontrole; o espírito de decisão e a coragem; a lógica Matemática, o raciocínio analítico e a síntese; a criatividade e a inteligência.



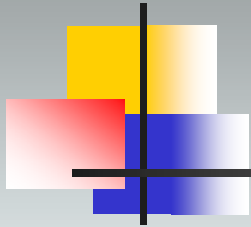
- Sá (1988) ressalta que a estratégia do ensino é muito próxima da do jogo de xadrez, onde a dialética e a autocrítica ocupam um lugar primordial e onde o vencido se enriquece mais que o vencedor. Do ponto de vista moral, o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, que pode ser aproveitada pelo professor através da análise de partidas comentando erros e acertos.



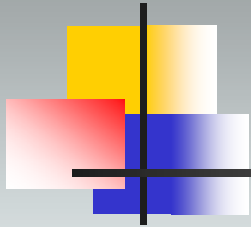
- Grau (1973) ressalta que numa partida de xadrez são exercitadas duas visões de grande importância para o desenvolvimento da capacidade de abstração: a visão **imediate** e a **visão mediata**.



- A prática educativa do jogo de xadrez também potencializa o convívio das diferenças e de aprendizagens recíprocas entre professor e aluno. Atualmente, um dos maiores desafios da educação é aprender a viver juntos, aprender a viver com os outros, respeitando-se mutuamente as diferenças (Delors, 2001). Notável é o caráter democrático da prática do xadrez que não distingue sexo, idade, raça ou condição social.



- Do ponto de vista da psicologia, pelas características apresentadas, o xadrez é um dos jogos que mais favorecem as vivências pessoais vinculadas a representações metafóricas (fantasias) passíveis de serem transferidas. Um estudante que encara com naturalidade um desafio do jogo poderá também fazê-lo em estudos de Matemática, por exemplo (Machado, 1995).



“A emoção ensinou o homem a pensar”

Luc de Vauvenargues

“El ajedrez es un educador del raciocinio y que los países que tienen los mejores equipos de ajedrecistas son también los que marchan a la cabeza del mundo en otras esferas”

Che Guevara