

O ENSINO DO XADREZ NOS CURSOS TÉCNICOS INTEGRADOS DO CEFET-PB

Walmeran José Trindade Júnior
Coordenação de Eletrotécnica – CEFET-PB
Av. 1º de maio, 720 Jaguaribe CEP 58.015-430 João Pessoa-PB
E-mail: walmeran@cefetpb.edu.br

RESUMO

Neste trabalho são apresentados argumentos da implantação do ensino do xadrez no currículo formal dos cursos técnicos integrados do CEFET-PB, juntamente com uma proposta de plano de disciplina para a integração do ensino do xadrez no currículo escolar, que observa a criteriosa elaboração multidimensional dos objetivos e a inter-relação dos elementos deste plano. Várias pesquisas apontam a importância da aprendizagem e da prática do jogo de xadrez na infância, na adolescência e na juventude, por favorecer o desenvolvimento do cognitivo e emocional do educando, principalmente. Além disso, por ser uma atividade de reflexão intensiva e exigir tomada de decisão a cada lance de uma partida, é considerável o valor pedagógico do jogo de xadrez para promover a educação crítica e ativa da criança e do jovem, aspecto tão valorizado na educação moderna, contribuindo assim para o seu desenvolvimento pessoal e cooperativo.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino Técnico Integrado. Xadrez Escolar. Currículo.

1. INTRODUÇÃO

A partir do ano letivo de 2006, o Centro Federal de Educação Tecnológica da Paraíba (CEFET-PB) vem adotando a modalidade Ensino Técnico Integrado ao Médio (ETIM). Nesta modalidade, o currículo é entendido como uma organização sistemática de conhecimentos teóricos e práticos articulados, objetivando a formação do profissional cidadão crítico e ativo para a vida e para o mundo do trabalho. Para tanto, foi estabelecido um perfil único da formação integrada para todas as habilitações técnicas, a saber: Eletrotécnica, Edificações e Mecânica, além de um conjunto básico de competências da formação geral e das habilitações profissionais.

Dentre as competências concernentes à formação geral, destacamos aquela que faz referência à seleção, organização, relação, interpretação de dados e informações representados de diferentes formas, para tomar decisões, enfrentar situações-problema e construir argumentação consistente, bem como aquela que faz referência ao ato de recorrer aos conhecimentos desenvolvidos na escola para elaboração de propostas de intervenções solidárias na realidade, respeitando os valores humanos, preservando o meio ambiente considerando a diversidade sócio-cultural.

Essas competências da formação geral podem ser trabalhadas pelas componentes curriculares das áreas de códigos e linguagens e suas tecnologias, das ciências exatas e da natureza, e das ciências humanas, todas presentes nos currículos convencionais das escolas.

Uma inovação adotada no currículo escolar do ETIM do CEFET-PB, consiste na adoção do ensino do xadrez, na tentativa de também desenvolver essas competências nos alunos, através de uma metodologia onde o jogo de xadrez é utilizado como um instrumento pedagógico-didático motivador.

Inúmeras pesquisas vêm apontando a importância da aprendizagem e da prática do jogo de xadrez na infância, na adolescência e na juventude, como mostrado por SILVA (2004). A atividade enxadrística favorece o desenvolvimento cognitivo do educando, além de lhe proporcionar uma disciplina atrativa e agradável, aumentando assim a sua capacidade de cálculo, de raciocínio lógico e também de concentração e socialização. Além disso, quando o ensino e a prática do jogo de xadrez são introduzidos em classes de baixo rendimento escolar, auxilia no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, por proporcionar ao educando uma oportunidade de descobrir que ele tem capacidade para vencer desafios, o que pode, paralelamente, contribuir para o seu progresso escolar em outras disciplinas (SÁ, 1988).

É possível que a grande atratividade do ensino do xadrez nas escolas, do ponto de vista pedagógico-didático, consiste na sua funcionalidade em responder a uma das preocupações fundamentais do ensino contemporâneo: promover a educação crítica e ativa da criança e do jovem. Além de propiciar ao educando o próprio ritmo de aprendizagem, valorizando assim a sua motivação pessoal aos estudos, outro aspecto educacional bastante valorizado.

Pelo menos cinco capacidades do desenvolvimento cognitivo são estimuladas pela prática sistemática do jogo de xadrez, a saber: tomar decisões vinculadas à resolução de problemas, raciocinar na busca dos meios adequados para alcançar um objetivo; organizar uma variedade de elementos para uma finalidade; prever as prováveis consequências de atos próprios e alheios e imaginar concretamente situações futuras próximas.

Assim, o jogo de xadrez, esporte para uns, arte e ciência para outros, constitui-se em um dos recursos pedagógicos dos mais interessantes, compreendendo muitas qualidades em uma só atividade, desenvolvendo várias potencialidades intelectuais no educando, como a imaginação, a atenção, a concentração, o espírito de investigação, a criatividade e a memória, como também várias potencialidades psicológicas, como a paciência, a modéstia, a prudência, a perseverança, o autocontrole, a autoconfiança e a sublimação da agressividade, sendo uma atividade recreativa onde há oportunidade para assumir atitudes individuais e de integração a um grupo social, ao mesmo tempo em que conduz ao pensamento científico.

Por este conjunto de considerações de natureza esportiva, científica e cultural, educativas, portanto, o ensino e a prática do jogo de xadrez nas escolas brasileiras já deveriam ter sido mais difundidos, pois o “nobre jogo” pode ser desfrutado ao longo de toda a vida, cumprindo igualmente o papel de um sadio passatempo para as horas de lazer das crianças e dos jovens.

A fim de melhor realizar a integração dessa ferramenta pedagógica inovadora (pelo menos para os padrões do sistema educacional brasileiro) na estrutura pedagógica convencional da escola, propomos o planejamento

critérios da disciplina curricular “Iniciação ao Xadrez”, principalmente no que diz respeito à elaboração dos objetivos, observando as suas três dimensões (conceitual, procedimental e atitudinal) e a inter-relação deles com os demais elementos do plano de ensino.

Como forma de melhor consubstanciar os argumentos para a inclusão do ensino do xadrez no currículo formal dos cursos técnicos integrados do CEFET-PB, apresentamos na sequência o valor educacional do jogo de xadrez, o xadrez e os quatro pilares da educação, a necessidade da formação de profissionais em xadrez escolar, uma proposta de plano de ensino para a disciplina curricular “Iniciação ao Xadrez” e as considerações finais.

2. VALOR EDUCACIONAL DO JOGO DE XADREZ

Por ser uma atividade de reflexão intensiva e exigir uma tomada de decisão a cada lance da partida, é considerável o valor educacional do jogo de xadrez para promover a educação crítica e ativa da criança e do jovem, aspecto tão valorizado na educação moderna, contribuindo assim para o desenvolvimento pessoal e cooperativo do seu praticante, quando o seu uso pedagógico-didático é bem orientado e bem conduzido, principalmente por profissionais com formação específica para tal.

Com essa perspectiva, evidenciamos os aspectos do desenvolvimento pessoal e cooperativo através dos jogos, descritos em (DOHME, 2003), associando-os ao estudo e à prática sistemática do jogo de xadrez.

DOHME (2003) apresenta que o desenvolvimento pessoal através dos jogos acontece pela autodescoberta e pela autonomia.

Na autodescoberta, as crianças e os jovens vão se descobrindo percebendo as suas habilidades, a cada vitória, e as suas dificuldades, a cada derrota, aprendendo muitas vezes mais com esta do que com aquela. Na participação coletiva (torneios e campeonatos, por exemplo), as crianças e os jovens poderão perceber como estão as suas dificuldades e as suas habilidades em relação a seus companheiros e adversários, conhecendo-se a partir do ato de conhecer os outros, usufruindo e desenvolvendo as suas potencialidades, a convivência e a superação de suas limitações.

Na autonomia, as crianças e os jovens exercitam a ação por conta própria no ato de jogar, analisando situações, fazendo escolhas e tomando decisões.

O desenvolvimento cooperativo, como apresenta (DOHME, 2003), vem através do convívio, da cooperação e da habilidade de liderar e de ser liderado.

O convívio harmonioso e motivador faz com que as pessoas se conheçam. No jogo coletivo há o rompimento das convenções e preconceitos sociais, pela solidariedade suscitada por ele para haver a coordenação de esforços e atender aos objetivos do jogo. Há também um ambiente de receptividade recíproca entre os participantes.

A cooperação entre jogadores de uma mesma equipe acontece de forma profunda, condição necessária para vencer ou para a superação de obstáculos. As crianças e os jovens deverão organizar as suas habilidades e da equipe para atender aos objetivos do jogo, calando as vaidades e gerando o altruísmo. Na vida adulta, certamente essas experiências adquiridas serão relevantes quando elas fizerem parte de uma equipe profissional ou até na sua vida familiar.

O jogo familiariza as crianças e os jovens com as situações de liderança e de liderado, assumindo responsabilidades quando na condição de líder e sabendo respeitar a disciplina e as decisões do grupo, fruto de acordos não impostos, quando na condição de líder ou de liderado. O jogo imitando a vida em sociedade marca profundamente a personalidade dos participantes, quando desenvolvem atitudes bem orientadas, forjando homens e mulheres de caráter, seguros, confiantes e que compartilham as suas vidas com outros de forma construtiva.

Mesmo tendo o jogo de xadrez um caráter predominantemente individual, o seu caráter coletivo aparece tanto nas representações simbólicas das figuras presentes no jogo (peças de xadrez) e na sua força quando em cooperação, como nos jogos por equipes e nos torneios ou campeonatos de xadrez. Assim, tanto o desenvolvimento pessoal, ou individual, como o desenvolvimento cooperativo, ou coletivo, podem ser proporcionados também pelo estudo e pela prática do jogo de xadrez, favorecendo os seus aspectos lúdico e intelectual para tal fim.

3. O JOGO DE XADREZ E OS QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO

A complexidade da vida contemporânea, aliada a fatores determinados pelo neoliberalismo, cuja idéia é dar ao mercado primazia sobre o estado, desonerando este através da privatização das empresas de controle estatal, e deixando de intervir nas empresas privadas e sobre o mercado, através da desregulamentação da economia, faz com que os sistemas de ensino privilegiem o acesso ao conhecimento em detrimento de outras formas de aprendizagem, como a aprendizagem de habilidades e de valores, sendo intencional também a manutenção da ordem atual, não oportunizando às novas gerações a possibilidade de transformação dessa ordem, cuja conscientização pode se dar através da educação crítica e ativa.

O reflexo desta versão atual do capitalismo na educação pode ser sentido pela expansão da iniciativa privada no setor educacional e pelo sucateamento da rede de ensino estatal. Outro aspecto relevante dessa política é a fragmentação do ensino, valorizando-se a especialização profissional em detrimento da formação de cultura geral, prevista em lei para a fase do ensino básico (fundamental e médio), porém não implementada a contento pelo sistema de ensino. Essa formação fragmentada reflete a divisão do trabalho do sistema capitalista, mantendo assim a alienação da força de trabalho e promovendo a ilusão da não dominação dessa classe trabalhadora educada, que por ter acesso a bens de consumo e ter mobilidade social não se vê como classe dominada, muitas vezes agindo e pensando com a ideologia dominante e preocupada apenas em atender aos seus interesses particulares ou individuais.

A busca incessante pelo espaço no concorrido mercado de trabalho, ou seja, a luta moderna pela sobrevivência, passa pela busca do conhecimento especializado, instrumentalizado e utilitarista, levando ao individualismo do ter, esquecendo-se muitas vezes o coletivo do ser.

O jogo de xadrez como instrumento pedagógico pode ajudar a despertar na criança e no jovem os valores educacionais esquecidos ou negligenciados na educação neoliberal. Ou seja, a prática do jogo de xadrez pode colaborar no desenvolvimento dos quatro saberes necessários para o desenvolvimento das competências ditas do futuro, promovendo a educação crítica e ativa, colaborando assim na construção da conscientização individual e coletiva para a transformação da ordem estabelecida. Essas competências são as aprendizagens fundamentais, que ao longo de toda a vida formam os quatro pilares do conhecimento (DELORS et al, 1998).

Desenvolvendo o raciocínio lógico e a habilidade da organização do pensamento, compreendendo a metodologia para a investigação, para a pesquisa ou para a solução de problemas, pela prática sistemática do jogo de xadrez, as crianças e os jovens estarão aprendendo os procedimentos de como aprender. Estarão, portanto, desenvolvendo o aprender a conhecer, podendo combinar a cultura do jogo de xadrez com o aprofundamento de outras disciplinas através da interdisciplinaridade.

Mesmo na perspectiva da construção da conscientização para a transformação, a sobrevivência cotidiana de muitos está submetida à realidade do sistema capitalista contemporâneo, que exige a capacidade de transformação de conhecimento em inovação, gerando novos empreendimentos e empregos. Nela, o aprender a fazer não pode mais ter o simples significado de treinar alguém para realizar alguma tarefa material específica. Aqui não cabe a clássica separação entre a teoria dos que pensam e a prática dos que fazem. Deve-se aliar a aquisição da cultura científica condizente com a realidade tecnológica moderna, com a capacidade da imaginação, da criatividade e da inovação voltada para o específico, caracterizando um saber fazer consciente.

Situações concretas em um tabuleiro de xadrez levam o jogador a refletir na busca da compreensão do contexto do jogo, pautado no seu conhecimento técnico-científico do xadrez e da sua experiência para, com criatividade e imaginação, inovar na realização do seu lance, respondendo de forma metodologicamente organizada a um problema colocado à mesa pelo seu adversário. Fazer um lance desta forma não é simplesmente jogar uma peça no tabuleiro de xadrez, mas sim um fazer consciente, treinando de forma lúdica a aprendizagem do fazer, coligado com a aprendizagem do conhecer.

A mobilidade social alcançada com o acesso e a apreensão da cultura dominante e da especialização profissional, e o acesso a bens de consumo cada vez mais facilitados por concessões de crédito de médio e longo prazo turvam a vista de muitos, não percebendo estes a dominação do qual são vítimas passivas, considerando-se livres e com isso colaborando na manutenção deste sistema refinado de expropriação do trabalho humano pelos capitalistas contemporâneos.

A radicalização da divisão do trabalho social no capitalismo moderno, o neoliberalismo, levando a superespecialização profissional, colabora sobremaneira para a prática alienada do individualismo, embora outras razões fortes possam também ser listadas para colaborar numa tentativa de explicar esse fenômeno social. Dentre eles citamos a violência urbana e as telecomunicações, principalmente.

Eis um paradoxo social que incomoda: a nossa dependência dos outros e o individualismo. Nas sociedades primitivas a pouca divisão do trabalho caracterizava a solidariedade por semelhança entre as pessoas. O sociólogo francês Émile Durkheim (1858-1917) chamou este tipo de solidariedade entre pessoas de solidariedade mecânica (TOSI, 2002). Dessa forma, as pessoas estão juntas porque fazem juntas as mesmas coisas.

Com a divisão do trabalho na sociedade industrial e radicalizada pelo capitalismo com a superespecialização das tarefas, ocorre o oposto à solidariedade mecânica. Há agora uma solidariedade por diferença e não mais por semelhança. O incremento da diferenciação social na sociedade industrial leva à solidariedade orgânica, na classificação de Durkheim. Nesta sociedade as pessoas não estão juntas por fazerem as mesmas coisas, mas sim por fazerem coisas diferentes e, por conseguinte, dependem das outras para viver, ou por não saberem fazer coisas que outros fazem ou por não querer fazê-las (TOSI, 2002).

Em decorrência da solidariedade orgânica, as pessoas passam a ter uma maior liberdade de agir e de pensar por conta própria. A consciência coletiva passa a ser enfraquecida nessa sociedade complexa e o individualismo toma-se relevante. A competição gerada pela diferenciação entre os indivíduos determina a busca pela satisfação de interesses pessoais em detrimento dos interesses coletivos. Os indivíduos já nascem competindo, primeiro pela energia dos pais, depois pela atenção do seu grupo social na escola e no bairro onde mora, continuando pelo espaço de formação profissional, pela formação do seu núcleo familiar, competindo ainda pela forma de sobrevivência no mundo capitalista como empreendedor proprietário dos meios de produção ou como empregado vendendo a sua força de trabalho. Esse fenômeno muito disseminado nos dias de hoje é o individualismo.

Aprender a ser para melhor aprender a viver juntos. A promoção do desenvolvimento total da pessoa, espírito e corpo, na busca do pensamento autônomo e crítico para saber decidir a forma de agir em diferentes circunstâncias da vida, levando também em consideração o outro, deve ser uma preocupação da educação contemporânea. Levar o indivíduo a perceber as interdependências entre as pessoas, a gerir conflitos e a respeitar os valores da pluralidade, em fim sendo e vivendo juntos.

4. UMA PROPOSTA DE PLANO DE DISCIPLINA PARA O ENSINO DO XADREZ

Para Coll e colaboradores (2000,298), os critérios usados para a inclusão de conteúdos no currículo caracterizam-se pelo entendimento da função social da escola que proporciona ao estudante a possibilidade da apropriação dos saberes culturais organizados, produzidos pela humanidade ao longo da história, bem como pelo entendimento dos processos metodológicos e suas influências no ensino e na aprendizagem.

Nessa perspectiva, a concepção dos conteúdos escolares ultrapassa a tipologia conceitual, atingindo as dimensões do saber fazer e do saber ser, com fundamento filosófico da educação integrada, cujos pilares foram propostos por Delors e colaboradores (1998), assumindo o aluno como sujeito ativo e detentor de conhecimentos prévios, predispondo-se com isso a enfocar a aprendizagem de forma mais profunda e significativa.

Cada uma das três dimensões dos conteúdos no planejamento e na ação curricular torna-se relevante por ajudar o educando a ser uma pessoa conhecedora do mundo, através dos conteúdos de tipologia conceitual; por ajuda-lo a ser uma pessoa com capacidade de tornar-se ativa e hábil, através dos conteúdos de tipologia procedimental; e por ajuda-lo a tornar-se uma pessoa responsável, através dos conteúdos de tipologia atitudinal.

Dessa forma, no processo de formação integrada dos indivíduos, é determinante em uma proposta de conteúdos a consideração das três dimensões destes, quais sejam a dimensão conceitual, a dimensão procedimental e a dimensão atitudinal, possibilitando o desenvolvimento de capacidades humanas múltiplas, compatíveis às exigidas pela sociedade contemporânea.

Propomos, então, um plano de disciplina para a integração do ensino do xadrez no currículo formal da escola, que considera as três dimensões da aprendizagem. Essa proposta se reporta ao ensino médio, podendo ser facilmente adaptada para outros níveis de ensino, bem como ser ajustada à proposta pedagógica da escola. Eis a proposta:

PLANO DE DISCIPLINA

I. Curso

Ensino Técnico Integrado ao Médio (Habilitações em Eletrotécnica, Edificações e Mecânica) - 1^o ano.

II. Componente Curricular

Iniciação ao Xadrez (01 aula semanal, por 40 semanas, 33h, optativa).

III. Ementa

Razões para o estudo e a prática do jogo de xadrez; história do xadrez; regras do jogo; ética do jogador de xadrez; fases do jogo e seus princípios; relação do jogo de xadrez com outras disciplinas curriculares; organização de torneios; o xadrez e o desenvolvimento pessoal e cooperativo.

IV. Justificativa

A importância da aprendizagem e da prática do jogo de xadrez na infância, na adolescência e na juventude vem sendo comprovada por inúmeras pesquisas realizadas tanto em países desenvolvidos, quanto em países em desenvolvimento. Atualmente, admite-se que a atividade enxadrística favorece o desenvolvimento pessoal e cooperativo do seu praticante, nos seus diversos aspectos cognitivos e emocionais.

V. Objetivo Geral

Exercitar o raciocínio lógico, a memória, a concentração, a imaginação, o autocontrole, a perseverança e a autoconfiança através da prática do jogo de xadrez, estimulando o desenvolvimento pessoal e cooperativo.

VI. Objetivos Específicos

- Reconhecer as principais razões para o estudo e a prática do jogo de xadrez;
- Associar a história do jogo de xadrez com o desenvolvimento das suas regras;
- Aplicar as regras do xadrez em situações de jogos reais e simuladas;
- Realizar a anotação de lances de uma partida de xadrez através das notações descritiva e algébrica;
- Reconhecer as principais representações simbólicas presentes no jogo de xadrez, associando-as com situações da vida cotidiana;
- Caracterizar as diversas fases de uma partida de xadrez, identificando os seus princípios básicos;
- Demonstrar capacidade de administração do tempo durante a realização de partidas de xadrez, através do uso do relógio de xadrez;
- Demonstrar capacidade de cálculo durante a realização de partidas de xadrez, através da construção de combinações;
- Demonstrar concentração e autocontrole durante a realização de partidas de xadrez;
- Demonstrar perseverança e autoconfiança durante a realização de partidas de xadrez;
- Reconhecer os princípios éticos e comportamentais do jogador de xadrez, relacionando-os com situações da vida cotidiana;
- Reconhecer limitações e avanços do seu desenvolvimento pessoal e cooperativo advindos do estudo e da prática do jogo de xadrez.
- Relacionar o jogo de xadrez com outras disciplinas do currículo escolar, através da construção de projetos interdisciplinares.
- Enumerar as principais regras da organização de torneios de xadrez;
- Diferenciar os principais tipos de empareiramento usados em torneios de xadrez;
- Realizar empareiramento de torneio de xadrez utilizando o programa computacional *swissperfect*;
- Caracterizar a responsabilidade social, utilizando o jogo de xadrez em programas de ação comunitária.

VII. Conteúdo Programático

- Por que estudar e praticar o jogo de xadrez;
- Valor educacional do jogo de xadrez;
- A história do xadrez;
- Elementos do jogo de xadrez (tabuleiro e peças);
- Regras do jogo de xadrez (movimento das peças);
- Notação enxadrística
- Ética do jogador de xadrez;
- Elementos de xeque mate (mate e xeque mate);
- Fases de uma partida de xadrez (abertura, meio-jogo e final);
- Finais elementares;
- Noções de abertura;
- Finais de peões;
- Temas de combinação (meio-jogo);
- O relógio de xadrez
- Regras e organização de torneios de xadrez;
- O programa computacional *swissperfect*;
- O xadrez e a responsabilidade social.

VIII. Metodologia

Procurando respeitar o ritmo de aprendizagem de cada aluno e valorizando a sua motivação pessoal, pretende-se aplicar uma metodologia de ensino voltada para a problematização, intermediada

pela exposição das técnicas básicas do jogo de xadrez, por exercícios escritos e jogos treinos, por torneios de xadrez e pela provocação da interdisciplinaridade do xadrez através de projetos para feira de ciências, como forma de estimular o desenvolvimento pessoal e cooperativo do estudante através do jogo de xadrez.

IX. Recursos auxiliares

Tabuleiro mural, jogos de peças, tabuleiros e relógios de xadrez, laboratório de informática com acesso à internet.

X. Avaliação

Com o propósito de avaliar as dimensões cognitiva, procedimental e atitudinal dos objetivos da aprendizagem, serão utilizadas as seguintes técnicas de avaliação, respectivamente: provas discursiva e dissertativa, lista de verificação e prova prática, entrevista e prova discursiva.

XI. Referências

- TRINDADE, W. J. “Xadrez Básico: Tutorial”, apostila, CEFET-PB, 2002.
_____. “Xadrez Básico: Exercícios”, apostila, CEFET-PB, 2002.
D’AGOSTINI, O. G. “Xadrez Básico”, Edições Ediouro, 2002.
REINFELD, F. “Manual Completo de Aberturas de Xadrez”, Editora Ibrasa, 1979.
TIRADO, Augusto & SILVA, Wilson da. “Meu Primeiro Livro de Xadrez: Curso de xadrez para Escolares”. Curitiba, Editora Expoente, 1995.
REZENDE, Sylvio. “Xadrez na Escola: Uma Abordagem Didática para Principiantes”. Rio de Janeiro, Editora Ciência Moderna, 2002.
FONTARNAU, Abel Segura. “O Ensino de Xadrez na Escola”. Porto Alegre, Editora Artmed, 2003.
CALLEROS, Carlos. “Xadrez: Introdução à Organização e Arbitragem”. Curitiba, Editora CopyGraf, 1998.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram apresentados argumentos que fundamentaram a inclusão do ensino do jogo de xadrez como ferramenta pedagógica no currículo formal dos cursos técnicos integrados do CEFET-PB. Foram ressaltados os aspectos cognitivos, culturais e esportivos, educacionais portanto, do ensino e da prática do jogo de xadrez pelas crianças, adolescentes e jovens nas escolas. Chamou-se a atenção ao fato da possibilidade do trabalho pedagógico-didático sob o prisma dos quatro pilares da educação, segundo a orientação da UNESCO, contribuindo na conscientização para a transformação, através da pedagogia do xadrez e pelo xadrez de forma ativa e crítica, e a necessidade do cuidadoso planejamento da disciplina “Iniciação ao Xadrez”, para melhor integrá-la ao currículo escolar, considerando as três dimensões da aprendizagem.

Concluímos, portanto, reforçando a necessidade do planejamento criterioso para a implantação do ensino do xadrez no currículo formal da escola, principalmente no que diz respeito à elaboração dos objetivos multidimensionais da disciplina, bem como na inter-relação dos elementos do plano de disciplina ou de ensino. Sempre lembramos que o xadrez nas escolas não pode ser considerado como a redenção da educação nacional, mas sim um relevante coadjuvante a colaborar na melhoria da qualidade do processo educacional.

6. REFERÊNCIAS

- DELORS, Jacques (Coord.). “Os Quatro Pilares da Educação”. In: *Educação: um tesouro a descobrir*. São Paulo: Cortez Editora. p. 89-102, 1998.
- DOHME, Vânia. “O Valor Educacional dos Jogos”. São Paulo, Editora Informal, 2003.
- SÁ, Antônio Villar Marques de. “Le jeu d’échecs et l’éducation: expériences d’enseignement échiquéen en milieux scolaire, periscolaire et extra-scolaire”. Tese de Doutorado em Ciências da Educação, Université de Paris X, 1988. 432 p.
- SALVADOR, César Coll et all. “Psicologia do ensino”. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- SILVA, Wilson da. “Processos Cognitivos no Jogo de Xadrez”. Dissertação de Mestrado em Educação, Universidade Federal do Paraná, 196 p., 2004.
- TOSI, Alberto Rodrigues. “Sociologia da Educação”. Rio de Janeiro: DP&LA, 2002.