

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez:** uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão. Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

O JOGO DE XADREZ: UMA FERRAMENTA LÚDICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA TOMADA DE DECISÃO

CHES: A LUDIC TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF DECISION MAKING

EL JUEGO DE AJEDREZ: UNA HERRAMIENTA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE TOMA DE DECISIÓN

Bruna Fernanda Kleine¹
Unisociesc- Blumenau/SC
Psicóloga CRP12/18364.
brunafkleine@gmail.com

Resumo:

O presente estudo objetivou apresentar os benefícios do jogo de xadrez como uma ferramenta pedagógica e terapêutica, bem como as consequências advindas de sua prática, tendo como foco de pesquisa a relação desse esporte com o desenvolvimento da tomada de decisão e resolução de problemas dos indivíduos que o praticam. Os principais autores utilizados na fundamentação da pesquisa foram Lapertosa (2012) e Malloy et al (2018), dentre outros. Compreendeu-se que os processos cognitivos estimulados na tomada de decisão, são os mesmos instigados na avaliação, planejamento e efetivação de planos no referido esporte. Desta forma, a atividade do xadrez contribui para a promoção de novas habilidades assim como expansão das mesmas, atuando sobre o indivíduo como um acréscimo de possibilidades, que o beneficiam no tabuleiro e na sua trajetória existencial.

Palavras-chave: Xadrez. Tomada de Decisão. Desenvolvimento. Lúdico. Cognição.

Abstract:

The present study aims to present the benefits of Chess as a pedagogic and therapeutic tool, as well as the consequences of its practice, focusing on the relation between this sport and the development of decision-making and problem-solving among individuals who practice it. The main authors used to substantiate this study were Lapertosa (2012) and Malloy et al (2018), amongst others. It was found that the cognitive processes stimulated by decision-making are the same which are incited during the evaluation, planning and execution of plans in the aforementioned sport. Thus, the practice of chess contributes to the promotion of new skills as well as their expansion, acting upon the individual as an increment of possibilities, which will benefit them on the chessboard and in their existential trajectory.

Keywords: Chess. Decision Making. Development. Ludic. Cognition.

¹ Artigo desenvolvido através de um trabalho de conclusão de curso, apresentado na Faculdade Sociesc Blumenau pela presente autora, como requisito parcial à obtenção do grau de psicologia em 2018.

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão.** Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

Resumen:

El presente estudio tiene como objetivo presentar los beneficios del juego de ajedrez como una herramienta pedagógica y terapéutica, así como las consecuencias derivadas de su práctica, teniendo como foco de investigación la relación de ese deporte con el desarrollo de toma de decisión y resolución de problemas de los individuos que lo practican. Los principales autores utilizados en la fundamentación de la investigación fueron Lapertosa (2012) y Malloy et al (2018), entre otros. Se comprendió que los procesos cognitivos estimulados en la toma de decisión, son los mismos instigados en la evaluación, planificación y efectividad de planes en dicho deporte. De esta forma, la actividad del ajedrez contribuye a la promoción de nuevas habilidades así como la expansión de las mismas, actuando sobre el individuo como una suma de posibilidades, que lo benefician en el tablero y en su trayectoria existencial.

Palabras clave: Ajedrez. Toma de decisiones. Desarrollo. Lúdico. Cognición.

1. INTRODUÇÃO

O indivíduo ao se inteirar em sociedade utiliza da comunicação para construir e elaborar suas relações com o outro e formar sua identidade pessoal, uma vez que, “toda a história individual e coletiva dos homens está ligada ao seu convívio social.” (Mello & Teixeira, 2011). Com isso, a escola apresenta-se como um dos primeiros ambientes onde o sujeito passa a ter vínculos com pessoas além dos seus laços familiares, possibilitando assim, novas formas de interação e aprendizagem. Nessa contextura, é imprescindível pontuar a magnitude que o lúdico tem nessa formação, posto que o “jogo é influenciado pelas atividades humanas e pelas relações entre as pessoas.” (Facci, 2004).

Assim, ao jogar a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades, permitindo que a suas potencialidades e a sua sensibilidade sejam desenvolvidas. As oportunidades de aprendizagem que são oferecidas à criança por meio dos jogos são incontáveis, e dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas (Alves & Bianchin, 2010). A interação lúdica é capaz de envolver e criar vínculos que podem auxiliar o processo de aprendizagem em diferentes campos do conhecimento, por seu caráter leve e cativante.

Diante dessas explicações e considerando o jogo de xadrez como uma ferramenta lúdica capaz de favorecer o processo de aprendizagem e auxiliar o desenvolvimento de diversas áreas cognitivas do ser humano, assim como o processo de tomada de decisão e resolução de problemas, o presente artigo surgiu de uma adaptação de um trabalho de conclusão de curso para Bacharel em Psicologia da Faculdade Sociesc Blumenau, com o intuito de explicar sobre os benefícios alcançados a partir da prática regular do jogo de xadrez, com enfoque na questão do processo de tomada de decisão.

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez:** uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão. Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

1.1 Origens do Jogo de Xadrez

De origem controversa e há muito tempo praticado no mundo, o xadrez é um dos jogos de tabuleiro mais difundidos na nossa atualidade. Este, é praticado sobre um tabuleiro quadrado e dividido em 64 casas, alternadamente pretas e brancas, onde juntas, as casas podem dar origem a três direções: as fileiras, as colunas e as diagonais. Dispõem-se 16 peças brancas em uma das extremidades do tabuleiro e 16 peças pretas na extremidade oposta. Dessas 16 peças, temos 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, 1 dama e 1 rei e cada jogador tem direito a um movimento por vez, sendo o objetivo da partida dar xeque-mate no rei adversário.

Figura 1 - Peças do jogo de xadrez



Fonte: Blog projeto xadrez nas escolas²

Dentre as mais diversas teorias que buscam compreender e explicar o surgimento do xadrez, decorrência da sua proliferação em nível mundial, Klein (2003) pontua a inexistência de literatura original ou registro arqueológico, fazendo com que a história do xadrez se baseie mais em lendas milenares e literatura retroativa. Porém, acredita-se que a sua mais antiga forma tenha origem na Índia, por volta do século V ou VI d.C., derivado de um antiquíssimo jogo hindu conhecido por “Chaturanga”, onde em vez de dois, lutavam quatro exércitos, que usavam um dado para decidir a ordem das jogadas. O único que manteve sua forma, tal qual a conhecemos, foi o Cavalo.

O xadrez viajou o mundo todo, e recebeu ajuda de muitas nações para ter o formato atual. Da Índia ele foi para a Europa, passando por países como Itália, Espanha e Inglaterra. Em terras europeias foi jogado por grandes reis, e aos poucos ganhou novas regras, as peças ganharam nova cara e o jogo mudou de nome, passando a ser chamado de xadrez. Da Europa, o xadrez ganhou o mundo, e por onde passa conquista inúmeros fãs. (Ribeiro & Loth, 2003).

² Disponível em: <<http://projetoxadreznaescola10.blogspot.com/>> Acesso em: 07 de junho de 2018.

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez:** uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão. Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

Acredita-se que no Brasil, o jogo de xadrez tenha sido trazido junto com a chegada das primeiras caravelas, sendo que em 1808 com a vinda da Corte essa prática ganhou um grande impulso.

1.2 O jogo como instrumento pedagógico

No que diz respeito ao desenvolvimento infantil, a criança precisa vivenciar ideias em nível simbólico para compreender o significado na vida real. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido determinadas situações, as compreensões das experiências ficam mais claras quando as representam em seu faz-de-conta. Neste tipo de brincadeira têm também oportunidade de expressar e elaborar de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações. (Amaral et al, 2018).

Desta forma, ao considerar o xadrez como uma ferramenta lúdica capaz de desenvolver conhecimentos, Lapertosa (2012, p.15) expõe que muito se discute sobre os benefícios do jogo de xadrez como instrumento pedagógico e psicológico, enfatizando que a importância do jogar não está localizada no resultado a ser atingido, uma vez que o objetivo geral da prática do xadrez não é se tornar um expert no jogo, mas sim, na análise dos meios empregados e nas estratégias construídas pelo sujeito enquanto joga. Em função disso, somente deve-se explicar todas as regras do jogo aos que atingirem exercícios avançados.

O xadrez merece crédito porque ensina às crianças o mais importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que se apresenta [...]. É comum olhar crianças fracassando em matemática, por exemplo, por não entenderem o que o enunciado do problema diz. Não sabem analisá-lo, aprendem fórmulas de memória; quando encontram textos diferentes não acham a resposta correta [...] em uma época na qual os conhecimentos em quantidade e a vida é efêmera, uma das maiores lições que a criança pode aprender na escola é como organizar o seu pensamento, e acreditamos que essa valiosa lição pode ser obtida mediante o estudo e ao xadrez. (Silva, 2002, citado por França, 2012, p.14).

A inserção da prática enxadrística no contexto escolar é um dos meios que podem possibilitar ao indivíduo o desenvolvimento de competências e habilidades, tendo como característica a expansão do exercício da concentração, atenção, memória, percepção, imaginação/criatividade e visão espacial. Sendo assim, Fadel e Mata (2008) pontuam que por meio do jogo de xadrez pedagógico é possível trabalhar com os alunos valores éticos e morais, o respeito às regras e da sujeição às restrições que elas impõem, bem como os pontos de vista diferentes. Fatores estes essenciais para a formação humana do aluno.

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez:** uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão. Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

1.3 O xadrez e a tomada de decisão

A partir de um olhar neurológico, a tomada de decisão nada mais é que um processo cognitivo que resulta na seleção de uma opção entre várias alternativas possíveis, pautada na importância, necessidade e/ou satisfação atribuídas a escolha. Dado isto, podemos concluir que não só os seres humanos, mas também os animais tomariam decisões e o processo de atribuição de valores seria então a primeira tarefa das estruturas neurais envolvidas na missão de tomar uma decisão. (Malloy et al, 2018).

Dispondo dessas informações, Sonuga-Barke et al. (2016 citado por Malloy, 2018, p.40) propõem que o processo de tomada de decisão se dá em três fases: 1) *Avaliação*: são integradas informações sobre cada opção de escolha considerando aspectos de valência dos resultados (ganho ou perda), magnitude (grande ou pequena), tempo para ter o resultado esperado (postergado ou imediato) e probabilidade (alta ou baixa). Essa primeira fase apontada pelo autor está fortemente ligada ao processo de avaliação de posições vivenciada por jogadores de xadrez em uma partida, em razão de haver a necessidade de um cálculo das valências dos resultados, tempo esperado, magnitude e probabilidade para que o lance a ser efetuado traga benefícios para quem o joga.

2) *Decisão e gerenciamento*: envolve a comparação da utilidade subjetiva atribuída a cada uma das opções, a seleção de uma das opções e a implementação de um plano para que essa escolha seja colocada em prática de maneira efetiva. Já essa fase está relacionada com a forma de jogar (agressivo, posicional, defensivo) de cada enxadrista, a resolução de problemas apresentada durante a partida e a elaboração de um plano. O estilo de jogo é desenvolvido cada qual a sua maneira, tornando-o único e individual, pautado na subjetividade de cada pessoa. Esse estilo de jogo irá direcionar qual a forma de jogar que será escolhida pelo jogador para direcioná-lo na sua prática enxadrística.

3) *Avaliação e acomodação*: a fase final envolve a análise dos resultados e o ajuste para escolhas futuras. O sujeito que joga o jogo de xadrez está em constante análise e ajuste para escolhas futuras, pois suas escolhas que foram elencadas nos tópicos acima irão resultar em uma resposta do adversário. Essa resposta irá gerar uma nova análise e assim se sucederá até o fim da partida. A cada lance será necessário um novo ajuste nas suas escolhas, pois o que virá do adversário nem sempre será algo esperado, fazendo com que este se adapte ao inesperado.

Nessa contextura e partindo de um olhar explanado pela neuropsicologia, “as decisões sobre “o que fazer” envolveriam o córtex pré-frontal medial e sobre o “quando fazer” dependem das áreas

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão.** Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

pré-motoras; o cíngulo anterior seria importante para a resolução de conflitos. ” (Brass et al, 2013, citado por Malloy et al, 2018, p. 53). Questões estas como: “o que fazer”, “quando fazer” e resolução de conflitos, são questões chaves para que seja possível a prática do jogo de xadrez.

Visto que as emoções são indispensáveis para tomarmos decisões no nosso dia a dia, é sabido que córtex frontal é uma área do cérebro que está diretamente ligada a tomada de decisão. O caso mais famoso e bem documentado na neuropsicologia ilustra a integração de processos emocionais na tomada de decisão no paciente Phineas Cage, o qual sofreu lesões no córtex frontal e passou a tornar-se imprevisível e começou a apresentar grande dificuldade em tomar decisões. (Malloy et al, 2018, p. 37). Assim, o jogo em questão se dá na construção de um plano, pautado nas questões apresentadas anteriormente para ser desenvolvido. Dessa maneira é possível afirmar que a sua prática estimula regiões de extrema importância do cérebro humano.

1.4 Tomada de decisão na infância

Romine e Reynolds (2005 citado por Malloy et al, 2018, p. 70) afirmam que considerando a participação do lobo frontal nos processos de tomada de decisão e seu lento processo de maturação, chegando até a adolescência ou o início da vida adulta, espera-se que a capacidade de tomada de decisão ainda esteja em desenvolvimento na infância. Por esse motivo muitas crianças ao ingressarem na prática enxadrística têm dificuldades na elaboração de planos, assim como na efetivação destes.

1.5 Tomada de decisão na adolescência

Para começarmos a falar de adolescência é necessário que primeiro tenhamos delineado o que é adolescência e qual o período que a define. A Organização Mundial de Saúde (OMS) define adolescência como o período que vai dos 10 aos 19 anos de idade. Já de acordo com o Ministério da Saúde do Brasil, essa faixa etária engloba as idades entre 10 e 24 anos. Também são consideradas as transições sociais. (Malloy et al, 2018, p.73).

Segundo o Modelo de Sistema Dual (Casey, 2015 citado por Malloy et al, 2018, p. 75) durante a adolescência, haveria um desequilíbrio entre os circuitos localizados na área pré-frontal do cérebro (mais deliberativo, estratégico e flexível), o sistema “frio”, e o sistema límbico (medos, desejos e reflexos), o sistema “quente”. Esse desequilíbrio penderia para o lado “quente”, fortalecendo assim o lado afetivo do processo de tomada de decisão.

Poderia esta ser um ponto de partida do estudo da evasão e defasagem de rendimento de atletas enxadristas no período da adolescência, assunto de grande importância para o desenvolvimento do esporte, porém pouco explorado.

KLEINE. Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão.** Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

1.6 Tomada de decisão na vida adulta e na velhice

Malloy et al (2018, p. 80) afirma que em geral, a partir de meados da segunda década de vida, habilidades cognitivas associadas a controle de atenção, velocidade de processamento, funções cognitivas e aprendizagem de novos conteúdos tendem a declinar de forma previsível e sistemática.

Contudo, em contextos nos quais a experiência prévia e o conhecimento adquirido afetam diretamente o contexto decisório, as pessoas mais velhas tendem a exibir um padrão de escolhas mais vantajoso quando comparados com participantes mais jovens. As experiências prévias do sujeito, armazenadas em sua memória autobiográfica, facilitam muitas decisões na velhice: é mais fácil para o sujeito analisar e decidir em determinado contexto se decisões semelhantes foram realizadas anteriormente. (Baltes, 1997 citado por Malloy et al, 2018). Porém, o autor ressalva que em tarefas que as consequências em longo prazo não são diretamente conhecidas, indivíduos idosos podem demorar mais tempo para compreender as regras e as particularidades daquele contexto.

Por tratar-se de um jogo que é desenvolvido e estimulado através da repetição e da memorização, é comum pessoas que tiveram uma prática ativa durante a juventude, praticarem o esporte na velhice, fundamentado nos conhecimentos prévios do xadrez, como aberturas e estilo de jogo já definidos por estes. Quanto ao desenvolvimento de um novo estilo, é mais incomum nessa faixa etária.

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento dessa pesquisa possibilitou entender os benefícios atribuídos a quem mantém o exercício regular do jogo de xadrez, assim como, a importância desta prática para o desenvolvimento da tomada de decisão e resolução de problemas nesses indivíduos. Visto que a tomada de decisão está diretamente ligada com partes cerebrais de extrema importância do ser humano e a sua estimulação acarreta em uma maior funcionalidade cerebral para a tomada de decisão, não apenas no momento do jogo em si, mas nas decisões da vida em geral.

Com isso, pôde-se perceber a necessidade de projetos pedagógicos que considerem o xadrez como uma ferramenta lúdica capaz de gerar e desenvolver potencialidades e conhecimentos, uma vez que este jogo tem um potencial criativo ainda pouco explorado e pode ser aproveitado de inúmeras maneiras, sejam elas pedagógicas ou psicoterapêuticas. Assim como, pesquisas voltadas para essa área, tendo em vista a sua importante colaboração para o desenvolvimento do esporte.

KLEINE, Bruna Fernanda. **O jogo de xadrez: uma ferramenta lúdica para o desenvolvimento da tomada de decisão.** Revista de Extensão e Iniciação Científica da UNISOCIESC – REIS, Blumenau, V.7, nº 2, p. 39-46. SEM II 2020. ISSN 2358-4432.

REFERÊNCIAS

Alves, L., & Bianchin, M. A. (2010). *O jogo como recurso de aprendizagem.* São Paulo, SP: Rev. psicopedag., v. 27, n. 83, p. 282-287.

Amaral, K. C. C., Rojas, J., & Hammes, C. C. (2018). *A lucidade no contexto escolar: a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas nas aulas de educação físicas.* Goiás, GO: PUC.

Facci, M. G. D. (2004). *A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigotski.* Campinas, SP: Cad. CEDES, v. 24, n. 62, p. 64-81.

Fadel, J. G. R., & Mata, V. A. (2008). *O Xadrez Como Atividade Complementar na Escola: Uma Possibilidade de Utilização do Jogo Como Instrumento Pedagógico.* Matinhos, PR: Programa de Desenvolvimento Educacional.

França, C.S. (2012). *O Xadrez como Ferramenta Pedagógica para as Aulas de Educação Física Escolar.* Campina Grande, PB: UEPB - Universidade Estadual da Paraíba.

Klein, E. C. (2003). *Xadrez: a guerra mágica.* Canoas, RS: Ulbra.

Lapertosa, J. (2012). *Psicologia e Xadrez - Usando o Xadrez para uma Mente mais saudável.* Rio de Janeiro, RJ: Editora Ciência Moderna.

Malloy, L. F., Kluwe, B., & Grassi, R. (2018). *Julgamento e Tomada de Decisão.* São Paulo, SP: Coleção Neuropsicologia na Prática Clínica, Pearson Clinical Brasil.

Mello, E. F., & Teixeira, A. C. (2011). *A interação social descrita por Vigotski e a sua possível ligação com a aprendizagem colaborativa através das tecnologias em rede.* Aracaju, SE: Programa de Pós-Graduação em Educação, UPF.

Ribeiro, R. L. S., & Loth, F. L. S. (2003). *Coleção Xadrez para Crianças.* Blumenau, SC: Todolivre.