**XADREZ ESCOLAR E INTELIGÊNCIA VIRTUAL: POSSIBILIDADES!**

 **Antônio Manoel Lima de Holanda**

 Professor do Ginásio Olímpico Juan Antonio Samaranch

**RESUMO**

**Introdução:** Repare em seus alunos, grandes diferenças ao lidar com à construção do conhecimento! “...nem todas as pessoas têm o mesmo interesse e habilidades, nem todas aprendem da mesma maneira. ” (Smole, 1999). Durante longo tempo, a concepção dominante de inteligência esteve baseada em questões lógico-matemáticas e linguísticas. A Teoria das Múltiplas Inteligências, proposta por Gardner, redefine inteligência à luz das origens biológicas de resolver problemas. “Visão pluralista da mente” (Smole, 1999). **Objetivo:** A partir da Teoria das Inteligências Múltiplas, e dos expressivos avanços tecnológicos, delinear o surgimento de uma nova inteligência: Inteligência virtual. Configurada, na Pós-Graduação em NeuroPsicopedagogia (UNIABEU). **Metodologia:** O processo de estudo se pautou na Revisão Bibliográfica da Teoria das Inteligências Múltiplas, relacionando-a com o surgimento de novas tecnologias, que impactaram de forma decisiva à Educação e a forma como às crianças aprendem. **Resultados:** A observação minuciosa dos educandos em sala de aula, revelou a necessidade de associar novas tecnologias ás suas aprendizagens: o uso de celulares para o jogo/ treinamento (aplicativos). Elevou ao máximo a motivação, e às performances acadêmicas e no xadrez, foram às alturas! Atingindo o nível, de melhor xadrez escolar do Rio de Janeiro. **Conclusão:** Atualmente, quase todos jogadores possuem celulares de última geração, e os alunos também, de acordo com suas realidades. “São programas potentes e confiáveis, capaz de fazer às melhores análises” (Larousse Dele Ajedrez, 1998). “A internet não é um fim, mas apenas um meio, o mais completo, colocado à disposição da humanidade, para que a raça humana, continue a desenvolver: o saber pensar! (Gehringer, 2001). A grande vantagem, reside na agilidade das consultas e na disponibilidade de fortíssimos adversários. Além da informática ser a linguagem da Pós Modernidade (Inteligência Virtual), o que a torna atrativa e estimulante para crianças, jovens, adultos e idosos. A Inteligência Virtual, aqui proposta, seria a capacidade de operar com desembaraço e propriedade, os modernos componentes da informática, em prol da própria vida, e do xadrez.

**Palavras-chave:** Inteligência Virtual; Tecnologia; Xadrez.