

NOBRE, Fábio Cássio Ferreira. **Xadrez na escola: uma alternativa de atividade integrante do processo de formação.** 2005. 60 f. Monografia (Bacharelado e Licenciatura) - Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2005.

Link: <http://www.xadreznobre.com.br/>

Fábio Cássio Ferreira Nobre

XADREZ NA ESCOLA: UMA ALTERNATIVA DE ATIVIDADE INTEGRANTE DO  
PROCESSO DE FORMAÇÃO

Monografia apresentada à Universidade Federal de Viçosa, departamento de Educação Física, como requisito para aprovação na disciplina EFI-497 Seminário e Monografia.

Viçosa - MG

Maior – 2005

Fábio Cássio Ferreira Nobre

XADREZ NA ESCOLA: UMA ALTERNATIVA DE ATIVIDADE INTEGRANTE DO  
PROCESSO DE FORMAÇÃO

Monografia apresentada à Universidade Federal de Viçosa, departamento de Educação Física, como requisito para aprovação na disciplina EFI-497 Seminário e Monografia.

APROVAÇÃO: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Prof. José Alberto Pinto

---

Prof. Ranah Manezenco

---

Prof. Carlos Nazareno Ferreira Borges

## RESUMO

Diversas pesquisas têm sido desenvolvidas com o Xadrez nas escolas do Brasil e no mundo, sendo esta atividade considerada como uma possibilidade real de aprendizagem, adotada em escolas públicas e privadas como disciplina obrigatória em países como Cuba e Rússia. O Xadrez nestes locais é incluído em seu projeto político-pedagógico no sentido de cooperar com algumas disciplinas de base matemática. O objetivo da prática é de auxiliar os alunos com dificuldade de aprendizagem e/ou oportunidade de mobilidade social através do esporte. Contrapondo essa idéia hegemônica, essa pesquisa pretendeu descobrir, para além das aplicações utilitaristas do Xadrez, a possibilidade da prática do jogo com fins em si mesmo e buscando suas possíveis explicações. A iniciativa da pesquisa aconteceu no projeto de extensão, Xadrez na escola: uma alternativa à formação da cidadania, com frequência de uma aula por semana durante um período de 01 ano, atingindo um total de 300 alunos. Sendo que, os dados foram obtidos através da observação participante nas aulas de Xadrez de alunos de 1ª à 4ª séries do ensino fundamental, e também através de questionários que foram realizados com os professores e alunos. As conclusões desse estudo tendem a apontar tanto para o Xadrez como possibilidade real de lazer, quanto para a escola como espaço alternativo de lazer, sendo que, o motivo, gosto pela atividade, foi considerado como o principal atrativo para as aulas de Xadrez.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	1
1.1 Caminhos que foram percorridos.....	6
2. O XADREZ ENQUANTO JOGO .....	8
3. XADREZ EDUCAÇÃO E ESCOLA .....	23
4. O LÚDICO E O JOGO NA EDUCAÇÃO .....	34
5. JOGAR E BRINCAR DE XADREZ: UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA LÚDICA DO JOGO .....	40
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	48
8. BIBLIOGRAFIA SUPLEMENTAR .....	51

### LISTA DE FIGURAS

Figura-1. Chaturanga. ....	17
Figura-2. Chaturanga, Chatrang e Xiangqi. ....	21
Figura-3. Liubo. ....	21
Figura 4. Achado arqueológico do jogo do Elefante.....	22

### LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Modificações percebidas nos alunos após 6 meses de aula de Xadrez. ....	41
Gráfico 2 – Grau de importância atribuído ao Xadrez na escola .....	41
Gráfico 3 – Classificação do interesse dos seus alunos. ....	43
Gráfico 4 – Média dos alunos que participam das aulas de Xadrez.....	43
Gráfico 5 – Motivos de frequência às aulas de Xadrez.....	46

## 1. INTRODUÇÃO

O Xadrez é um jogo que envolve estratégias e outras articulações mentais objetivando a vitória mediante a imobilização do Rei<sup>1</sup> adversário. Sua prática ultrapassa algumas centenas de anos e desperta interesse até a atualidade. Hoje, em vários países como Rússia, Inglaterra, Argentina, França, Romênia, México entre outros, a prática do Xadrez é muito difundida e se encontra inserida de diferentes maneiras na rotina das populações de cada um desses países, sendo que diversos estudos de longa data têm sido feitos na tentativa de justificar a importância e a interferência deste jogo na sociedade.

O psicólogo BINET (1894)<sup>2</sup>, primeiro criador dos testes de quociente de inteligência e professor da Universidade da Sorbonne, em Paris, iniciou suas experiências sobre algumas das possíveis contribuições do Xadrez para o desenvolvimento intelectual. Suas conclusões, que abordaram a memória, a imaginação, o autocontrole, a paciência e a concentração, serviram de base para futuros trabalhos sobre o funcionamento do cérebro.

VYGOTSKY (1989), afirmou que “embora no jogo de Xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária”. Pode-se dizer que, conforme propõe este psicólogo, através da aprendizagem do Xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, passando a internalizá-los, propiciando a ela um comportamento além do habitual de sua idade.

GROOT (1946)<sup>3</sup>, psicólogo, matemático e enxadrista<sup>4</sup>, representou seu país em três olimpíadas de Xadrez e publicou seus estudos sobre o processo do pensamento dos

---

<sup>1</sup>O Jogo de Xadrez constitui-se de um tabuleiro onde são colocados dois conjuntos de peças (preto e branco), a saber: Rei, rainha, bispos, cavalos, peões. O Rei representa a principal peça do jogo e sua perda, determina o final da partida. Maiores detalhes sobre a regra do jogo, ver no Disponível em: <site [www.fide.com](http://www.fide.com)> Acesso em 11 ago 2004.

<sup>2</sup>BINET, A. Psychologie des Grands Calculateurs. 1894. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/xadrez.htm>>. Acesso em 25 ago 2003.

<sup>3</sup> GROOT, A.; VAN DEN SCHAKER, H.D. Experimenteel Psychologische Studie. 1946. Disponível em: <<http://www.cdo.com.br/xadrez.htm>>. Acesso em 25 ago 2003.

<sup>4</sup> Pessoa que joga Xadrez.

mestres enxadristas. Este autor pensa ser capaz de confirmar a teoria da “concepção linear” de SELZ, considerando que cada momento do pensamento é determinado em sua totalidade pelo conjunto dos momentos que o procederam. Para ele, o pensamento no Xadrez é essencialmente “não verbal”, e sim, deriva de uma série de retro-análises que vêm em forma codificada à cabeça do jogador.

Os psicólogos CHRISTIAEN & VERHOFSTADT (1981)<sup>5</sup>, investigando a influência do Xadrez no desenvolvimento cognitivo, observaram que alunos do grupo experimental que receberam aulas de Xadrez durante dois anos obtiveram resultados significativamente superiores nos testes cognitivos quanto comparados aos alunos que não as receberam as aulas de Xadrez.

Diversos estudos realizados por ADAM (2003)<sup>6</sup>, fundamentados em discussões na área da Educação e da Sociologia, afirmam que a prática do Xadrez contribuiria para a melhoria do raciocínio e concentração dos alunos, além de se caracterizar como excelente opção para a ocupação do tempo livre. Essas vantagens também são acenadas por (MARTINS, 2003)<sup>7</sup>, sendo que este nos fornece muito mais evidências quando, fazendo ampla revisão de literatura, diz que:

*“A prática deste jogo como suporte pedagógico valoriza a imaginação (Diakov, 1926), a criatividade (Tiakhomirov, 1970), auxilia na gerência de atividades e processos de autonomia, atenção e memória (Binet, 1894), socialização (Vigostski, 1933), organização e fluência do pensamento (Groot, 1946) e desenvolvimento da inteligência (Ross, 1984), além de contribuir para a percepção de regras e esquemas, flexibilização do pensamento e estruturação de esquemas de ação (o que implica em aceitar pontos de vistas diferentes, tomar decisões e saber das conseqüências destas decisões) (p.1)”*.

Uma vez conhecidas algumas das principais vantagens atribuídas à prática do Xadrez, existem esforços para a implantação deste jogo integrado ao currículo escolar no Brasil. Esta afirmativa é constatada pelo fato da existência de projetos em algumas

---

<sup>5</sup> CHRISTIAEN, J; VERHOFSTADT, L. Xadrez e Desenvolvimento Cognitivo. 1981. Disponível em: < <http://www.cdo.com.br/xadrez.htm>>. Acesso em 25 ago 2003

<sup>6</sup> ADAM, E. P. Por que tanto interesse no Xadrez? Disponível em: <[www.xadrez.hpg.com.br](http://www.xadrez.hpg.com.br)>. Acesso em 25 ago 2003.

<sup>7</sup> MARTINS, N. R. Projeto Xadrez. Disponível em:<[www.escoladaserra.com.br](http://www.escoladaserra.com.br)>. Acesso em 25 ago 2003.

escolas nos Estados de São Paulo e Paraná, cujos resultados têm sido significativos e, outros Estados como Minas Gerais, Paraíba e Pernambuco, já possuem projetos em fase de implantação, apoiados em iniciativas incentivadas pelo Ministério da Educação<sup>8</sup>, evidenciando que o Xadrez poderá vir a se consolidar, como outrora aconteceu com outros países, em uma prática comum também entre nós. FERRACINI (1998) vem reafirmar que já existem projetos visando o desenvolvimento e a popularização da prática do Xadrez no Brasil, inclusive a partir de uma ampla utilização no âmbito educacional, mediante a sua inclusão como conteúdo/atividade em escolas.

Entre as possíveis razões que poderiam apontar para justificar um carente desenvolvimento do Xadrez, uma certamente recai na grande valorização atribuída à prática dos jogos coletivos, sobretudo os esportivizados e, entre eles, em especial Futebol. Por outro lado, observa-se também certa resistência à iniciação nessa atividade em função de seu estigma de atividade com alto grau de cognitividade, sendo muitas vezes atribuída somente a privilegiados em inteligência.

No sentido de aproximar parte dos resultados dessas iniciativas para a nossa própria experiência acadêmica, propusemos a implementação de um processo de iniciação e expansão da prática do jogo de Xadrez na cidade de Viçosa/MG.

Viçosa é uma cidade universitária com sessenta e sete mil habitantes, que se somando a mais doze mil pessoas da população flutuante, que é constituída principalmente de estudantes universitários de graduação e pós-graduação, proporcionam uma população de quase oitenta mil pessoas. Praticamente toda vida econômica da cidade gira em torno dos atrativos e benefícios gerados pela renda dos estudantes, que vem para Viçosa em busca das várias instituições educacionais do município. Pois, a cidade não tem um setor industrial desenvolvido, o que torna a presença da Universidade Federal de Viçosa e de mais 03 outras instituições de ensino superior fundamental para sua economia. Viçosa também é sede de bons colégios e outras escolas de primeiro e segundo graus destacando-se o COLUNI, e também para a preparação do vestibular<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <[www.folhaonline.com.br](http://www.folhaonline.com.br)>. Acesso em 15 Julho 2004.

<sup>9</sup> Disponível em: <[www.guiaviçosa.com.br](http://www.guiaviçosa.com.br)>. Acesso em: 12 ago 2005.

Todavia, Viçosa tem poucos equipamentos específicos construídos para a prática do lazer, contando somente com uma praça de esportes e um ginásio público construído para a população de baixa renda. Existem outros espaços construídos especificamente para o lazer como clubes particulares e ginásios construídos em escolas particulares, mas, maioria da população não tem acesso a estes locais.

Nessas comunidades carentes onde os investimentos no campo do lazer são deficientes, a escola cada vez mais se torna um espaço alternativo, pois, apesar de não ter infra-estrutura direcionada para o lazer, ela oferece oportunidades de adaptação para implementações de idéias. BORGES (2003) diz que, existe uma grande discussão e polêmica a respeito da utilização do espaço escolar, considerando o tempo escolar no âmbito do trabalho e lazer, sendo que uns questionando a escola como local de trabalho e outros como ambiente de lazer. Sem entrar profundamente nesse debate, nesse momento pensamos que podemos interferir no processo buscando um ponto mediador entre o lazer e o trabalho dentro do ambiente escolar; fazendo o uso do espaço e tempo para a prática do lazer. Criando espaço para um “tempo livre” dentro da própria escola e possibilitando a prática desinteressada de atividades extra curriculares para que os alunos possam usufruir desse tempo.

Porém, a escola tem um ponto norteador que é o conhecimento, e em vez de ir na contramão dessa divergência entre trabalho e lazer, tentamos fazer que esses campos , lazer e educação, se fundam enquanto elementos essenciais, complementares e integrantes desse processo. Sendo assim, pensamos em proporcionar uma atividade que atendesse esta população com a mesma qualidade das atividades praticadas pela elite. O Xadrez possui qualidades lúdicas como outro jogo qualquer, mas, no Brasil, este jogo ainda é muito elitizado. Isso tem raízes históricas do próprio jogo desde sua “invenção” que, ficou por muito tempo restrito a nobreza e ao clero. Pensamos em oferecer uma atividade fora da realidade das crianças e do seu contexto social com intuito de fazer desta, mais uma opção de lazer além das oferecidas tradicionalmente, como Futebol, e outros esportes.

Desde o início, tivemos a intenção de estabelecer um processo que ocorresse de maneira sistematizada através de instituições estabelecidas e cuja ação pudesse permitir sua expansão e evolução. Contudo, diante da responsabilidade social de possibilitar às

camadas sociais menos privilegiadas o acesso ao incomparável patrimônio cultural manifestado no conhecimento, propusemos que as atividades se iniciassem, sob proteção e fomento do Estado, preferencialmente, em uma escola pública municipal, visto que, esta população possui um perfil fértil para o desenvolvimento desta proposta.

Contando com o aval da Universidade Federal de Viçosa, através da Proreitoria de Extensão e Cultura, implementamos no mês de Março de 2004 o Projeto de extensão com o Xadrez em uma escola municipal.

A partir desse projeto de extensão surgiu a idéia de se fazer também uma pesquisa, pois, a formação universitária faz-se com excelência sob a égide do tripé ensino-pesquisa-extensão, por isso passamos a trabalhar na possibilidade de iniciar a partir da idéia extensionista, um processo de investigação que nos possibilitasse buscar conhecimentos, que de alguma forma convergissem em retorno educacional (para e pelo lazer) para aquela comunidade e, em âmbito geral, para toda a sociedade.

Entre tantas idéias que perpassaram em nossas mentes, consideramos a existência mencionada de projetos que se utilizam da prática do Xadrez como atividade auxiliar na melhoria do rendimento escolar e como integrante do processo de formação de escolares, questionamo-nos o porque de freqüentemente pensarmos o desenvolvimento dessas atividades com um cunho funcionalista. Por que não pensarmos na possibilidade da prática do jogo com fim em si mesmo? E se por acaso for necessário uma funcionalidade, por que não o desenvolvimento do jogo com vistas a uma educação para o lazer, isto é, o ensino de uma prática que possa ser alternativa para o uso do tempo livre?

O presente trabalho pretendeu, a partir de uma intervenção inicial<sup>10</sup> dirigida pelos princípios supra citados, investigar o impacto da proposta de implementação do Xadrez no CASB, como prática fomentadora do exercício de atividades na perspectiva do lazer. Será que é possível? Entendendo essa atividade, dentro da tradição recente, como auxiliar à aprendizagem e desenvolvimento dos conteúdos escolares, podemos questionar o sobre o impacto da prática do Xadrez sobre o rendimento escolar dos alunos. Será que podemos esperar respostas positivas no CASB? Se partirmos da afirmação provisória de

---

<sup>10</sup> O Projeto de pesquisa em questão, inseriu-se em uma proposta maior de intervenção sob a forma de extensão universitária que é desenvolvida paralelamente, no Município de Viçosa/Mg, sob responsabilidade do mesmo autor.

que existe algum nível de impacto, propomos a seguinte questão: qual (is) o(s) processo(s) que explicam tal fenômeno?

### **1.1 Caminhos que foram percorridos.**

Na tentativa de achar as possíveis respostas para nossos questionamentos, estivemos desenvolvendo um estudo junto às crianças que freqüentam o projeto de extensão “Xadrez na escola: uma alternativa à formação da cidadania”. Esse projeto trabalha com um montante de 300 alunos de 1ª a 4ª series do ensino fundamental, e como uma atividade de cunho opcional a ser desenvolvida no horário normal de aula dos alunos. As atividades estão acontecendo na Escola Municipal de Ensino Fundamental Coronel Antônio da Silva Bernardes (CASB), localizada à Rua Benjamim Araújo, 71, na cidade de Viçosa/MG.

O trabalho em questão representou uma investigação acadêmica dentro da extensão universitária, e centralizou seu foco de estudo junto às crianças que freqüentam o projeto de extensão. Sendo que, este projeto teve início em Março/2004 e continua em andamento. Nessa iniciativa, a prática do jogo de Xadrez é desenvolvida na forma de atividade extracurricular, como prática optativa desenvolvida no horário normal de aula dos alunos, sendo que, estes têm um momento livre para fazer outras atividades que sejam da sua vontade.

As atividades com o Xadrez no CASB são desenvolvidas visando o interesse do jogo pelo jogo e que sentido este adquire para cada indivíduo. Entre as possibilidades de ensino do Xadrez disponíveis na literatura, os responsáveis pelo Projeto optaram pelo desenvolvimento de atividades que visem o entendimento do Xadrez como um todo, possibilitando fazer uma relação entre o conhecimento recebido e as outras disciplinas, bem como com o mundo em que o aluno está inserido. Considerando as diferenças individuais, os educadores (02 acadêmicos) do Projeto fazem um acompanhamento individual na aprendizagem do jogo, a fim de solucionar dúvidas que

surgem durante o processo de ensino, assim como para dar sugestões de jogadas desconhecidas pelos alunos.

Devido às dificuldades financeiras da escola e dos alunos, e que acabam sendo privados de praticar o jogo fora do horário das aulas, os educadores usam de estratégias que incentivem uma forma alternativa de incentivar a prática do Xadrez fora do horário de aula. Todos alunos envolvidos são estimulados a construir o seu próprio jogo de Xadrez utilizando materiais alternativos podendo levar este material para a sua casa. cremos que a partir do trabalho desenvolvido sob a forma de extensão, seja possível a utilização da prática do jogo de Xadrez como alternativa para uma educação para e pelo lazer. Por isso, fizemos um itinerário de análise das situações que pudesse nos ajudar a argumentar a favor dessa suposição. Assim é que estivemos acompanhando o trabalho desenvolvido no CASB tomando as práticas do cotidiano como dados para a tal argumentação.

A pesquisa que foi realizada teve uma amostragem do tipo de acessibilidade ou por conveniência, onde a amostra foi tomada em algumas turmas integrantes do processo e que continuaram sendo acompanhadas mesmo após a passagem do ano e a mudança de série. Sendo que, foi acompanhada de perto uma turma de cada série da escola.

A pesquisa previu a realização de etapas e/ou momentos bem definidos, sempre no sentido de levantar quem são os alunos que estavam praticando o jogo como forma de lazer nas suas atividades diárias e tentar descobrir quais os mecanismos que explicariam a prática do Xadrez como forma de lazer. A primeira coleta de dados de foi feita no reinício das aulas em outubro 2004 (após uma greve dos professores da rede municipal) e no mês de abril 2005, utilizando-se questionários de questões fechadas com os alunos e professores, para acompanhar quem e por que estava praticando o jogo de Xadrez fora do horário de aula. Esse comportamento poderia estar indicando a prática do jogo voltada para a ocupação do tempo livre, nesse caso, nossa tentativa era de descobrir quais os mecanismos que explicariam a prática do Xadrez como forma de lazer.

Para possibilitar um melhor tratamento das questões levantadas no trabalho, apresentamos a estrutura dividida em capítulos que favoreçam o melhor entendimento sobre a relevância e interferência do Xadrez na sociedade.

No primeiro momento será discutido o Xadrez enquanto jogo, dada a importância do Xadrez em diversas culturas e as suas implicações no decorrer dos tempos, na tentativa de entender o Xadrez como um jogo.

No segundo capítulo vamos falar de como o Xadrez está inserido nas escolas e na educação mundial, sendo que, vamos ver os “porquês” e as justificativas para que este jogo se firme dentro da escola.

No terceiro capítulo vamos discutir a possibilidade do Xadrez ser uma prática escolar com fins lúdicos e como esta prática irá influenciar na formação do indivíduo.

O quarto capítulo será reservado para a apresentação e discussão dos dados tomados para tentar evidenciar a possibilidade do jogo de Xadrez como prática com fim em si mesma, isto é, na perspectiva do lazer.

Nas considerações finais, trazemos as principais indicações para que o jogo venha ser desenvolvido de acordo com os objetivos preconizados pela implementação do projeto de extensão do qual o estudo foi gerado.

## **2. O XADREZ ENQUANTO JOGO**

Para o melhor entendimento sobre o que é o Xadrez e a sua relevância e interferência na sociedade, tivemos que enfrentar uma discussão enquanto suas possibilidades de ser visto como jogo e de como este jogo está inserido nestas comunidades.

O termo jogo é de extrema dificuldade de se definir, pois, a palavra tem diversos significados e o seu sentido varia de acordo com cidade, região ou país de origem.

A cultura local tem grande influencia no seu significado e até mesmo nas suas variantes de denominação sendo que muitas vezes existem diversas palavras para designar o que chamamos de jogo.

Utilizaremos definições feitas por alguns autores na tentativa de dar um significado ao jogo, ou mesmo chegarmos a um consenso conceitual.

HUIZINGA (1993) diz que, o jogo é uma atividade voluntária, desempenhada dentro de certos e determinados limites (tempo e espaço), seguindo regras livremente concebidas, mas obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo. Sendo acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma relação com mundo diferente da vida quotidiana.

Porém, este mesmo autor discute de forma mais detalhada sobre as principais características do jogo que são:

A primeira característica citada pelo autor é o fato de ser livre, e de ele mesmo ser a própria liberdade.

A segunda característica é fato de que o jogo não é nem vida corrente nem vida real. Para exemplificar como se dá essa consciência, o autor usa o seguinte exemplo: “um pai foi encontrar seu filho brincando de trenzinho, quando o pai foi beijá-lo a criança disse: não beija a maquina senão os carros não vão acreditar que é verdade (p.11)”. Podemos interpretar essa característica de faz de conta do jogo como uma expressão de um sentimento de inferioridade em relação à seriedade, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo.

A terceira característica do jogo é o isolamento e a limitação. O jogo é jogado até chegar ao seu fim, dentro de um espaço e de um determinado tempo. Possui características, caminhos e sentidos próprios e existe a necessidade de se criar um mundo alternativo e imaginar-se nele. E mesmo após ter chegado ao fim, o jogo permanece como um tesouro a ser conservado pela memória. Podendo ser repetido a qualquer momento, quer seja jogo infantil ou jogo de Xadrez e assim, ele se torna tradição. A limitação do espaço no jogo se processa e existe no interior de um campo demarcado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea, pois não há diferença entre o jogo e um culto religioso, do mesmo modo que o lugar sagrado não pode ser formalmente distinguido

do terreno de jogo. O tabuleiro, a arena, o círculo mágico, o templo, o palco, o campo de futebol, o tribunal, todos têm a forma e a função de terrenos de jogo, estes são, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados e para estar lá, tem que se respeitar determinadas regras. E todos estes mundos temporários estão dentro do nosso mundo real. Com pessoas vivenciando uma atividade especial, mesmo que temporariamente nestes mundos.

A quarta característica é a ordem que o jogo cria. Na imperfeição e na própria confusão gerada pela sociedade o jogo trás uma perfeição temporária e limitada, exigindo uma ordem absoluta, pois, a quebra dessas regras estraga o jogo, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.

Por sua vez estas regras são um fator muito importante para o conceito do jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são e não permitem discussão. E não há dúvida que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba. Priva o jogo da ilusão. Torna-se, portanto necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida real recomeça.

KISHIMOTO (1999) também fez sua tentativa de definição e significado da palavra jogo. Seus estudos se baseiam e utilizam os trabalhos dos pesquisadores Gilles Brougères (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989) do Laboratoire de Recherche sur le jeu et le Jout, da Université Pari-Nord, os quais começaram um estudo na tentativa de desatar este nó de significados atribuídos ao termo jogo apontando três níveis de diferenciações.

Em primeiro lugar, o jogo seria o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social. Sendo que as línguas funcionam como fontes de expressão, exigindo respeito as regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo, não tendo necessariamente por objetivo principal compreender a realidade, mas sim, de manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana. Porém, o essencial não é obedecer à lógica científica dos fenômenos e, sim, é respeitar o seu uso no cotidiano pressupondo interpretações e projeções sociais.

O segundo ponto a se considerar, diz respeito ao jogo visto como um sistema de regras. O sistema é o que permite identificar ou caracterizar todo e qualquer jogo, é uma estrutura que especifica a sua modalidade. O Xadrez tem regras diferentes do jogo de damas, são estas as regras do jogo que o distinguem, por exemplo, o Xadrez da Dama, usando o mesmo objeto o tabuleiro. Essas regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com à situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica (KISHIMOTO, 1999).

KISHIMOTO (1999) diz que: O terceiro e último sentido que se refere ao jogo enquanto um objeto.

*“O Xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião (p.17)”*.

Essas três características citadas pela autora nos permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando seus significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

A autora trás ainda uma discussão sobre o jogo quando diz que, ao vermos que cada contexto cria uma concepção de jogo, estamos tratando o jogo de modo simplista, como uma mera ação de nomear. Pois, para o emprego do termo subentende-se todo um grupo social o compreende, fala e pensa da mesma forma. Para podermos entender que o jogo tem um sentido dentro de um contexto, precisamos de uma emissão de hipótese, esta aplicada a uma experiência fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Essa denominação pressupõe um quadro sócio-cultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real.

Considerando o jogo como um fato social<sup>11</sup> este assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. É esta característica que nos mostra o porquê, dos jogos assumirem significações diferentes dependendo do seu lugar e época. (KISHIMOTO,

---

<sup>11</sup> Fato social é o objeto de análise da sociologia tendo este que ser: externo, coisificado e coercitivo.

1999) exemplifica este significado ao jogo: “*Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca (p.17)*”. Considerando que por muito tempo, o jogo foi visto como inútil como coisa “não-séria” vemos que a partir do Romantismo o jogo assume um significado como algo sério e destinado a educar a criança.

A autora cita Heriot na tentativa de analisar esta nova visão de jogo,

*“Pode-se chamar jogo todo processo metafórico resultante da decisão tomada e mantida como um conjunto coordenado de esquemas conscientemente percebidos como aleatórios para a realização de um tema deliberadamente colocado como arbitrário (Ibid: p.35)”*.

Corroborando com tal afirmação, a autora conclui que a partir dessa interpretação é possível compreender porque da existência de condutas tão diferentes para o jogo.

A própria KISHIMOTO (1993), após a discussão levantada, tem uma definição para o jogo de forma mais simples dizendo que: o jogo representa relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras.

A definição usada pelo dicionário mais famoso do Brasil (Dicionário Aurélio) diz que: Do latim “jocu” que significa “gracejo”, “zombaria”, que tardiamente tomou o lugar da palavra ludus. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho. Na música, na técnica instrumental, a maneira como cada artista se serve dos recursos técnicos próprios ao seu instrumento. Na psicologia, empregada como meio de investigação ou tratamento psicológico.

Apesar dos autores classificarem o jogo de forma diferenciada e de terem uma concepção sobre o jogo muito diferente, alguns tendo uma visão Biológica do jogo como uma necessidade, e outros como um produto cultural da sociedade, é possível achar pontos comuns em que autores concordam entre si, que são estes, a ludicidade e as regras. E o fator regra talvez seja o único consenso dos quais os autores em geral concordem entre si.

Outra questão a ser abordada deve ser o que diferencia o jogo do brinquedo, pois, esta diferenciação tem que estar bem clara, para que não haja confusão de conceitos

diferentes. Diferindo de jogo, KISHIMOTO (1993) diz que o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

A partir desses conceitos que caracterizam o, podemos dizer que o Xadrez tem certas características que o definem, assim podemos classificá-lo e como tal o visualizaremos melhor a partir dessas afirmações.

O Xadrez por sua vez tem diversas dessas características como exemplo:

Espaço: o Xadrez é jogado dentro de um espaço chamado tabuleiro que constitui a arena onde será travada a batalha e onde as peças estarão posicionadas para iniciar a partida.

Tempo: todo jogo tem um início e um fim, sendo que o tempo de duração de uma partida de Xadrez varia de acordo comum entre os participantes ou até mesmo regras internacionais em campeonatos.

Regras: o Xadrez tem uma série de regras específicas e que o caracteriza como tal caráter ao jogo.

Objetivo: existe um objetivo claro ao iniciarmos uma partida de Xadrez, que é dar o xeque-mate<sup>12</sup> ao rei adversário.

Esses seriam apenas alguns motivos nos quais citamos para podermos afirmar que: O Xadrez é um jogo, e como um jogo, está sujeito a todas as implicações relacionadas ao mesmo.

Sabemos que o jogo é um produto da sociedade que se vive atualmente, sofrendo suas influências, mudanças e adaptações, portanto não é uma constante e sim uma metamorfose. Assim, seus valores dependerão não tão somente das suas características em si, mas dos valores passados pela civilização atual.

No presente trabalho optamos por um recorte com o Xadrez por se tratar de um jogo milenar e que sofreu alterações durante esse processo de evolução da civilização, tornando-se assim um rico conteúdo para ser trabalhado nas escolas devido ao conhecimento e história que vêm sendo perpetuados ao longo dos séculos. Um dos aspectos

---

<sup>12</sup> O objetivo do jogo é vencer o adversário com este movimento de peça. O xeque-mate se caracteriza quando o rei adversário não tem saída de uma determinada situação. Sendo que, este lance pode ocorrer tanto o início, meio e final da partida. Vence o jogo quem dar o xeque-mate primeiro no adversário.

de possível análise dentro do processo pedagógico de ensino-aprendizagem é a história do Xadrez, uma vez que a existência de diversas lendas sobre a sua origem se confunde com a própria história do jogo, provocando discussões e disputas fervorosas entre alguns países.

As lendas mais conhecidas e mais divulgadas pelo mundo são:

*“Existia um rei na Índia, um rei honesto, bondoso justo, que mantinha o reino em prosperidade. Seu reino entrou em guerra com um reino vizinho, e nessa guerra, apesar de tê-la ganha, viu seu próprio filho morrer no campo de batalha. O rei mergulhou em profunda tristeza, que acabou levando o seu reino junto. Ofereceram-se riquezas inimagináveis, e prêmios inconcebíveis a qualquer um conseguisse tirar o rei da depressão. Mas todos falharam. Mas uma vez, um brama indiano chegou ao palácio do rei, e lhe apresentou o jogo de xadrez. O rei gostou tanto do jogo, que prometeu ao brama pedir tudo que quisesse. O brama pediu um grão de milho para a primeira casa, dois grãos para segunda, quatro para a terceira, oito para a quarta e assim, sempre dobrando, até a casa sessenta e quatro. O rei ficou espantado perante um pedido que lhe pareceu tão humilde; e cedeu imediatamente à aparente insignificância da petição. Mas feitos os cálculos, verificou-se que todos os tesouros da Índia não eram suficientes para pagar a recompensa pedida. A quantidade era tanta, que, a quantidade de milho necessária cobriria toda a superfície da terra com uma camada de 20cm de espessura. O número de grãos de milho era 18.446.744.073.709.551.615! Tente-se avaliar o que ele significa pelo seguinte: para contar de um até esse número ("um, dois, três", etc.) trabalhando 24 horas por dia, e supondo que demorasse só um segundo para cada um dos números consecutivos seriam necessários 58.454.204.609 séculos, isto é, quase sessenta bilhões de séculos! Dizem que o rei não soube mais o que admirar nele, se a invenção do xadrez ou a engenhosidade do pedido<sup>13</sup>”.*

A segunda lenda diz:

*“Há milhares de anos atrás, Caíssa, uma jovem deusa estava tendo previsões de como seria o futuro. Pensando nisso, ela resolveu criar um jogo. O jogo criado parecia ser uma espécie de jogo de estratégia. Conseguia-se distinguir dando uma simples olhada que o jogo tratava de dois exércitos (Branços e Negros) que tentavam matar uns aos outros. Cada exército era composto por 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, uma rainha e um rei. Os peões receberam da deusa a habilidade de andar 2 casas na sua primeira caminhada, mas receberam uma maldição que os impossibilitou de matar os soldados*

---

<sup>13</sup> Disponível em: <[www.xadrezvirtual.com.br](http://www.xadrezvirtual.com.br)>. Acesso em 15 dez de 2002.

*adversários que estivessem na sua frente e deixando-os matar apenas soldados que estivessem na sua diagonal. As torres receberam a vida e a habilidade de poder fazer o roque, mas foram amaldiçoadas a só poderem andar na horizontal. O roque é quando seu rei pede defesa e anda duas casas para o lado em que a torre desejada estiver, e a mesma andar duas casas passando pelo rei e ficando ao seu lado. Os cavalos receberam a habilidade de poder saltar por cima das muralhas inimigas ou das suas próprias muralhas, mas receberam a maldição de só poder locomover-se/atacar em L. Os bispos foram empregados igualmente como no tempo da inquisição, mas desta vez eles não matam pessoas pela religião e sim pela cor. Devido a sua grande crueldade receberam a maldição de só poderem locomover-se/atacar na diagonal. A dama ou rainha foi feita como o espelho da deusa, sendo assim a mais poderosa de todo o jogo e a única que não recebeu nenhuma maldição. O rei foi criado para parecer iguais aos generais de guerra que logo iriam surgir. Sua inspiração aos generais é simples, pois os generais mandam soldados para a guerra sem a menor importância se eles irão retornar vivos. Uma maldição lhe foi lançada para impedir que ele se aproxime uma casa do rei adversário. Depois de criado, a jovem deusa resolveu esconder seu jogo em algum lugar antes que seus pais o vissem e o destruíssem. Caíssa não sabia aonde seria um bom local para escondê-lo, então resolveu jogá-lo em qualquer lugar da Terra. O jogo foi lançado, e caiu na Índia. Quando os Indianos descobriram o jogo ficaram impressionados, tentaram jogá-lo de várias maneiras mas sempre havia uma discordância entre os jogadores. Certo dia resolveram fazer algumas regras que deviam ser respeitadas por qualquer um que o joga-se. Passaram-se muitos anos desde que Caíssa havia lançado o xadrez na Terra. Caíssa resolveu pegar seu jogo de volta e mostrá-lo para seus pais, mas quando soube que o jogo era muito conhecido e jogado ela resolveu proteger o jogo, deixando-o assim definitivamente na Terra<sup>14</sup>”.*

A origem dessas lendas sobre o Xadrez é uma incógnita, segundo Antônio Villar de Sá<sup>15</sup> até o momento atual existem cerca de 40 lendas a respeito do Xadrez. Esta invenção de lendas é atribuída até para o herói grego Palamedes, pois diz a lenda que durante o cerco de Tróia, com o objetivo de distrair seus guerreiros, o rei presenteou seus adversários com o jogo. A tradição mitológica indicava Palamedes como inventor de grande criatividade e que um dos seus feitos seria o alfabeto e os números.

<sup>14</sup> Disponível em: <[www.xadrezvirtual.com.br](http://www.xadrezvirtual.com.br)>. Acesso em 15 dez de 2002.

<sup>15</sup> O Prof. Antônio Villar Marques de Sá, bacharel e licenciado em Matemática pela Universidade de Brasília, um importante autor brasileiro quando referimos ao Xadrez no meio escolar. Disponível em <<http://www.pescom.com.br/bcx/artigoav.htm>>. Acesso em: 20 fev 2005.

Essa riqueza de lendas nos dá uma pequena amostra da importância do jogo de Xadrez durante muitos séculos ou até milênios, mostrando que tem bastante influência nas sociedades que ele foi e é inserido. Para termos uma real idéia da possível origem do jogo e a sua evolução, tivemos que levar em consideração as alterações que aconteceram no Xadrez até os dias atuais, levando em conta a influência dos países sobre o jogo e vice-versa.

MELO NETO (2004)<sup>16</sup> diz que, durante muito tempo se pensou que o jogo de Xadrez havia surgido na região da antiga Pérsia, e esta idéia persistiu até meados o século XIX. Mas, no início do século XX, surgiram duas publicações contribuíram para mudar esta concepção.

O autor discute um artigo publicado do Jornal da Sociedade Real Asiática de Bengala datado 1902, onde o inglês Raverty escreveu uma matéria intitulada "História do Xadrez e do Gamão". De acordo com o lingüista SAM SLOAM (1985)<sup>17</sup>, pela primeira vez contou-se a seguinte história: “um sábio chamado Sissa, de uma região do noroeste da Índia, inventou um jogo que representava uma guerra e pediu como recompensa ao rei um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira, sempre dobrando a quantidade da casa anterior”. Essa história foi recontada varias vezes e acabou tornando-se a lenda mais conhecida sobre a origem do Xadrez.

Em 1913, foi publicado o seguinte livro: Uma História do Xadrez por Harold James Ruthven Murray, que discursa de forma convincente em mais de 900 páginas que o Xadrez teria se originado na Índia, em 570 d.c. O Xadrez indiano era denominado de Chaturanga e seria anterior ao Xadrez persa (Chatrang), ao Xadrez árabe (Shatranj), ao Xadrez chinês (Xiangqi), ao Xadrez japonês (Shogi) e a todos os Xadrezes. Esta pesquisa feita por Murray em 1913 tornou-se a maior referência histórica sobre a origem do Xadrez (MELO NETO, 2004).

Baseando-se em Murray, SÁ (2005)<sup>18</sup> diz que no noroeste da Índia foram encontradas as primeiras fontes arqueológicas reconhecidas como verdadeiras.

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>>. Acesso em: 15 ago 2004.

<sup>17</sup> SLOAM, S. The Origin of Chess. 1985. Disponível em: <<http://www.samsloan.com/origin.htm>>. Acesso em: 15 ago 2004.

<sup>18</sup> SÁ, A.V.M. O xadrez e a educação. Disponível em: <[www.clubedexadrez.com.br](http://www.clubedexadrez.com.br)>. Acesso em: 01 jan 2005.

Aproximadamente no ano 570 d.c nasce o Chaturanga (jogo dos quatro membros), que seria o primeiro ancestral do Xadrez. Este jogo era praticado por 04 participantes, e cada um possuía oito peças, sendo um Ministro (mais tarde tornar-se-ia a Rainha), um Cavalo (única peça que não se alterou), um Elefante (hoje o Bispo), um Navio (que mais se tornou uma Carruagem, que depois virou uma Torre), e quatro Soldados (atualmente os Peões), os exércitos ficavam dispostos nos quatro cantos do tabuleiro de 64 casas de cores iguais. As peças eram diferenciadas pelas cores: pretas, vermelhas, verdes e amarelas. O chaturanga inicialmente era jogado com o uso de dados laçados individualmente e dependendo do resultado, as peças eram movimentadas. Exemplo: Quando o dado mostrasse o numero um havia a possibilidade de mover um soldado ou o ministro. O número dois movia o Navio. O numero três movia o Cavalo. O quatro movia o Elefante. No caso do dado mostrar o número 05 ou o 06, eles eram considerados um ou quatro respectivamente.

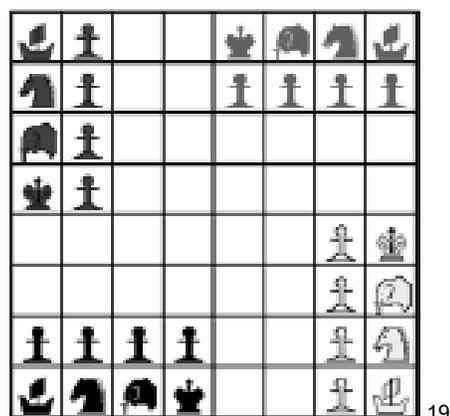


Figura-1. Chaturanga.

<sup>19</sup> Fonte: Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>>. Acesso em 25 dez 2004.

Devido às trocas comerciais entre países próximos da Índia o Chaturanga é exportado para a Pérsia onde ele é chamado de Chatrang, caindo no gosto da elite e ganha uma imensa popularidade. Foi na Pérsia também, que foi criado o vocabulário enxadrístico utilizado até hoje, e o número de parceiros foi reduzido a dois participantes (brancos e vermelhos). E se criou uma nova peça: o Xá (Rei).

O mesmo autor discute sobre os achados históricos dizendo que, na Pérsia existem as primeiras mudanças na evolução deste jogo que se faz em etapas bem definidas. A primeira foi a união dos adversários diagonalmente opostos. Os pretos e verdes opunham-se aos vermelhos e amarelos. Após a vitória parcial, os dois membros restantes disputavam entre si a vitória definitiva. Logo após esse momento aconteceria a substituição das alianças diagonais por alianças lado a lado, que logo viraram alianças permanentes para apenas dois jogadores. E paralelamente a estes fatos, aconteceu a retirada dos dados que possibilitou excluir o fator sorte e os jogadores passaram a contar com a sua destreza intelectual.

Com a conquista da Pérsia por volta do ano 651 d.C. pelos os árabes, o jogo passa a denominar-se Shatranj, e foi este povo que conseguiu agregar um grande valor cultural ao jogo, fazendo-o tornar-se uma atividade bem difundida pela classe dominante. E com a expansão religiosa na idade média pelo povo mulçumano o Xadrez acaba difundindo-se por todo o Norte da África e mais tarde adentra por todos os reinos europeus dominados pelos povos árabes nos séculos seguintes, onde na Espanha vai se chamar (Ajedrez), Portugal (Xadrez), a Sicília (Scacchi), França (Échecs) e na Catalunha (Schachos) (SÁ, 2005).

Por volta do século XI o Xadrez já está bem conhecido e difundido em grande parte Velho Continente como o "jogo dos reis" e adquire, rapidamente, o status de passatempo favorito da sociedade aristocrática europeia, sendo proibida a sua prática entre os pobres, ficando apenas para o deleite da elite. Existia a permissão para as mulheres nobres praticassem o jogo e estas demonstraram imensa habilidade com as peças tanto quanto os homens. Dentre as regras sociais de etiqueta, só era permitida a entrada de um homem em um aposento feminino com o objetivo explícito de jogar Xadrez.

Neste período o Xadrez vai sofrer mais uma curiosa modificação: o Ministro torna-se a Rainha! SÁ (2005) abre uma discussão sobre esta alteração na regra do Xadrez dizendo que esta transformação ocorreu como um possível indício da crescente valorização da mulher durante o período medieval, acontecendo uma substituição de uma peça masculina por uma feminina.

Com a crescente popularidade do jogo de Xadrez, alguns jogadores começaram a praticá-lo este com fins lucrativos, o que logo virou uma febre relacionada com apostas em dinheiro com quantidades significativas. A Igreja católica começa a interferir nesta prática e proíbe o jogo em 1212. Após sua condenação pelos bispos Guy e Eudes de Sully no Concílio de Paris esta é seguida e confirmada na Polônia pelo rei Casimiro II e na França por São Luis (1226-1270).

Porém, estas sanções não surtiram os resultados esperados e o Xadrez continuou a ser praticado pelos nobres e também às escondidas pelos religiosos, tanto que o maior campeão é o padre espanhol Ruy Lopez de Segura, que é reconhecido como o melhor enxadrista de sua época. Em 1561, ele publica um tratado impresso sobre a "abertura espanhola", ainda em voga em nosso tempo: *Libro de la invención liberal y art del juego del axedrez*. Nesta obra, Ruy Lopez idealiza a criação do Roque<sup>20</sup>, este lance só entraria em vigor por volta de 1630 com a adesão da Inglaterra, França e Alemanha. Outra modificação nas regras aconteceu também neste momento, e embora não se conheça o inventor da captura "*en passant*"<sup>21</sup>, coube a Ruy Lopez o mérito de difundir-la em 1560, aproximadamente, quando passou a adotá-la em suas partidas (SÁ, 2005).

A partir desta obra publicada pelo padre Ruy Lopes, o Xadrez que foi jogado naquela época sofreu poucas modificações até os dias atuais. É com a intenção de normatizar e unir jogadores de todo mundo, em 1924, é fundada em Paris a *Fédération Internationale des Échecs FIDE*, que conta atualmente com 175 países membros (a segunda

---

<sup>20</sup> Joga-se xadrez movendo-se apenas uma peça de cada vez. Em uma única circunstância duas peças podem ser movidas ao mesmo tempo. O movimento referido chama-se roque e é realizado com o rei e qualquer uma das duas torres. O roque é um movimento combinado de rei e torre e para efetuar-lo será preciso:

<sup>21</sup> É uma jogada realizada somente com os peões, é a única jogada do xadrez que a peça que captura a outra não fica no lugar original onde a peça está localizada. É caracterizada por um peão estar situado na quinta casa do tabuleiro e a peça adversária fará o lance partindo da sua posição inicial do tabuleiro movendo-se duas casas. Quando isso acontece à peça que se movimentou duas casas pode ser tomada pela peça adversária no próximo lance.

maior federação esportiva do mundo, visto que a FIFA possui 180 filiados). De forma resumida, esta seria a possível historia sobre a origem e evolução do Xadrez, e durante muito tempo esta versão da historia feita por Murray foi tida como verdadeira, afinal, o Chaturanga era a origem mais provável.

Mas, esta hipótese foi caindo e ficando cada vez mais difícil de ser sustentada, devido uma análise mais criteriosa das fontes envolvidas no trabalho feito por Murray e as novas descobertas arqueológicas encontradas principalmente na China. Nesta possível busca a sobre a real origem do Xadrez, encontrar referências para trabalhos científicos é de fundamental importância para solucionarmos este problema (SÁ, 2005).

Com um referencial mais recente o autor MELO NETO (2004)<sup>22</sup> diz que a origem do Xadrez não poderia ser entendida sem conhecimento da evolução de outros jogos de tabuleiros. O autor cita o seguinte exemplo: “egípcios e gregos tiveram os seus jogos de tabuleiros que simulavam corridas”. Asthapada era um antigo jogo de corrida indiano que, assim como o chaturanga, era jogado por quatro pessoas, com dados, em um tabuleiro de 64 casas.

O autor MELO NETO (2004) continua a sua análise usando trabalhos realizados Jean-Louis Cazaux e Myron Samsin<sup>23</sup> que proporem o Xadrez como um jogo híbrido, e o registro de vários jogos de tabuleiros (8x8), em épocas e regiões distintas com peças hierarquizadas, com um objetivo comum o de deixar a peça principal sem movimento é uma evidência que estes jogos tiveram uma origem semelhante. Esta ilustração faz da uma amostra da semelhança entre os jogos: Chaturanga, Chatrang e Xiangqi, respectivamente.

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>>. Acesso em 25 dez 2004.

<sup>23</sup> CAZAUX, J.-L. SAMSIN, M. Is Chess a hybrid game?. 2001. Disponível em. <[www.netcologne.de/~nc-jostenge/cazaux.htm](http://www.netcologne.de/~nc-jostenge/cazaux.htm)>. Acesso em: 29 ago 2002.

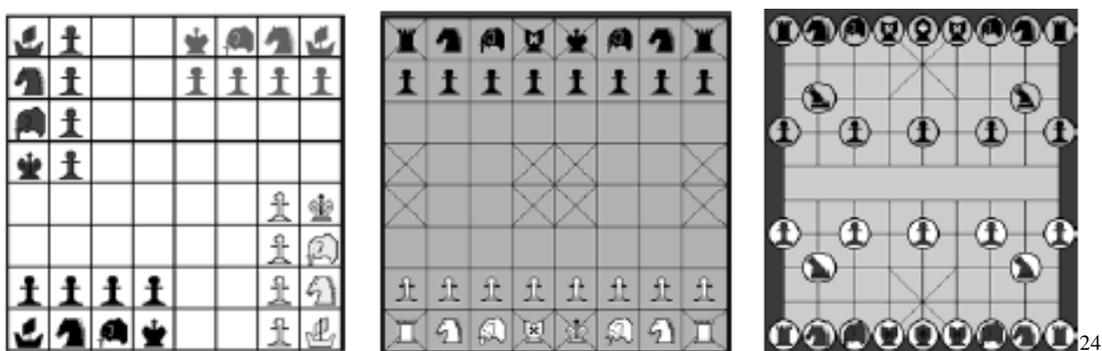
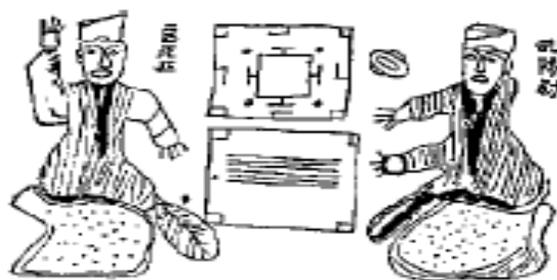


Figura-2. Chaturanga, Chatrang e Xiangqi.

Segundo este mesmo autor existem referências feitas por FLEISCHER, R. & ULLAH KHAN, (2004)<sup>25</sup> datadas desde 700 anos antes da era cristã, que se jogava na China um jogo de tabuleiro que simulava uma guerra. O número de peças podia chegar exatamente a 32 peças. Este jogo chamava-se Liubo que é considerado o ancestral do xiangqi, o Xadrez chinês.



Liubo

26

Figura-3. Liubo.

<sup>24</sup> Fonte: Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>>. Acesso em 25 dez 2004.

<sup>25</sup> FLEISCHER, R. e ULLAH KHAN, S. Xiangqi and Combinatorial Game Theory. 2002. Disponível em: <<http://www.cs.ust.hk/tesc/RR/2002-01.ps.gz>>.. Acesso em: 29 ago 2004.

<sup>26</sup> Fonte: Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>>. Acesso em 25 dez 2004.

Outro achado relatado pelo autor é “O jogo do elefante” que já era jogado na China no século II d.c., sendo que os movimentos realizados pelas peças eram equivalentes os das atuais torres e bispos e as peças iniciavam nas bordas do tabuleiro com a existência de um Rei no centro.



27

Figura 4. Achado arqueológico do jogo do Elefante.

O Xadrez, com suas inúmeras mudanças, traz consigo diversas influencias culturais e porque não até mesmo religiosas, tornado-se uma fonte riquíssima para debates e discussões, pois podemos notar que este jogo foi influenciado pelos lugares que passou e influenciou diretamente ou indiretamente as pessoas que estão e estavam a sua volta. O

---

<sup>27</sup> Fonte: Disponível em: <<http://www.xadrezamazonense.tripod.com/historiadoxadrez.pdf>>. Acesso em 25 dez 2004.

Xadrez vem resistindo as guerras, mudanças econômicas e todos intempérios do mundo por muitos séculos e cada vez mais vem se tornando uma mania com adesão global.

### **3. XADREZ EDUCAÇÃO E ESCOLA**

O Xadrez tem sido estudado durante séculos por seus admiradores e jogadores, sendo responsável por muitas discussões ao seu redor, causando sentimentos de inveja daqueles que não faziam parte de um pequeno grupo seletivo de pessoas que eram considerados gênios do jogo.

Durante a maior parte da sua história o Xadrez teve a inteligência como a única arma para vencer o seu oponente. Logo surgiram diversas escolas ao redor do mundo, querendo usar esta característica para fins de desenvolvimento cognitivo dos seus alunos. Onde mais necessitaríamos do uso da inteligência na sua plenitude do que na escola? Desta forma, o Xadrez se torna um campo de pesquisa e análise em várias áreas de conhecimento (psicologia, matemática, pedagogia...) devido às características intelectuais implícitas neste jogo, e de como suas características auxiliariam no processo de ensino-aprendizagem. Já existem diversos trabalhos realizados em vários países e cada país tem uma forma diferenciada da aplicabilidade desse jogo, sendo que como já foi discutido no capítulo anterior que a palavra jogo tem diversos significados. Neste sentido iremos argumentar neste capítulo, como o Xadrez poderia influenciar de forma positiva o processo educativo de ensino-aprendizagem e de como ele está inserido em diversos países do mundo, inclusive no Brasil.

Na tentativa de entendimento de como o jogo de Xadrez poderia entrar no processo educativo da criança, iremos buscar possíveis explicações de como uma mudança de concepção da criança interferiu na aplicabilidade dos jogos de uma forma mais ampla.

KISHIMOTO (1999) diz que antes da revolução romântica existiam três concepções que estabeleciam as relações entre o jogo infantil e a educação: para a

recreação; para favorecer o ensino de conteúdos escolares e para diagnosticar a personalidade infantil.

A autora diz ainda que o jogo era visto desde a antiguidade greco-romana como relaxamento para as atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. E durante muito tempo o jogo infantil ficou limitado à recreação. Já na Idade Média, foi considerado como algo “não sério” devido a sua associação com jogo de azar, bastante divulgado na época. No renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, período conhecido como “compulsão lúdica”. Nesta época, vê-se a brincadeira como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. E, ao atender necessidades infantis, o jogo infantil se torna uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino e à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

Com essa nova visão da infância, que se inicia a partir do Renascimento, a criança passa ter um valor, e esse valor se expressaria de forma espontânea através do jogo, uma tendência que será fixada no Romantismo, época em qual o jogo vai ser concebido como uma conduta típica e espontânea da criança (KISHIMOTO, 1999).

Com a mudança de concepção na visão da criança, houve também uma mudança de comportamento para a criação da mesma, sendo esta não mais uma miniatura do adulto, passando a ser vista como ser especial que necessitava de um tratamento diferenciado. Para exemplificar esta nova situação KISHIMOTO (1999) diz: “*Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade (p.29)*”.

Porém, a história toma rumos incertos e na metade do século XIX surge uma nova ciência que começa a investigar os fenômenos psíquicos e comportamentais do ser humano, em suas relações com o meio físico e social: a Psicologia.

E essa lógica de trajetória histórica que o jogo e brincadeira estavam traçando seguindo os rumos do lúdico e como elemento de liberdade, é alterada, passando a ter um cunho funcional na perspectiva do desenvolvimento social e cognitivo.

KISHIMOTO (1999) fala no surgimento de diversas teorias que tentam explicar como o jogo e a brincadeira ajudariam as crianças no melhoramento e aperfeiçoamento do rendimento escolar e como esse processo do desenvolvimento mental e a construção do conhecimento poderiam ser analisados através dessas atividades.

Nos trabalhos realizados por KISHIMOTO (1999) a autora recorre aos trabalhos realizados por Claparède que procura conceituar pedagogicamente a “brincadeira<sup>28</sup>”, baseando-se na psicologia da criança e esta embebida de influências da biologia e do romantismo. Para KISHIMOTO (1999) o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do auto desenvolvimento, sendo que este seria um método natural de educação e um excelente instrumento de desenvolvimento.

A autora se utiliza da teoria de Piaget que discute a brincadeira, não tendo uma conceituação específica, visto que a mesma é entendida como uma ação assimiladora, sendo considerada como forma de expressão. A brincadeira é entendida pelo seu processo assimilativo e participa do conteúdo da inteligência, com características e semelhanças no processo de aprendizagem.

Neste sentido, a psicologia utiliza a brincadeira infantil tanto para o desenvolvimento quanto como um meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos como uma maneira de diagnosticar os problemas da criança concebendo a brincadeira como meio de expressão natural e não estudando sua especificidade.

Baseando-se nessas novas idéias da psicologia, foi crescente o interesse de diversos campos científicos pelo jogo e pela brincadeira, despontando vários trabalhos ao redor do mundo na tentativa de poder comprovar essas características que elevam a capacidade cognitiva, motora e social do ser humano. Muitas teorias foram formuladas para dar conta dessas questões, sendo que umas voltadas para uma fundamentação mais biológica e outras mais voltadas para o contexto sociocultural. E a escola foi um dos lugares utilizados para a comprovação destes objetivos.

A matemática talvez seja a matéria do currículo escolar que apresenta maior grau de dificuldade por parte dos alunos. Desde que os matemáticos identificaram o

---

<sup>28</sup> Sendo que jogar é sucedâneo de brincar, pois, jogar é brincar dentro de um contexto de regras com um caráter lúdico um pouco menor para a brincadeira.

problema, eles estão em busca de uma solução ou “formula mágica” para facilitar o processo de aprendizagem desta matéria. E com advento da psicologia e principalmente sob a influência de Piaget, os matemáticos acharam argumentos para justificar o jogo em suas aulas, usando o Xadrez como sua principal ferramenta.

KISHIMOTO (1999) argumenta que a educação na matemática viveu na década de 60 uma situação a muito truculenta no diz respeito às suas teorias. Ao mesmo tempo em que se apoiava em teorias psicológicas na utilização de materiais concretos como facilitadores da aprendizagem, utilizava-se também uma linguagem matemática sofisticada obedecendo às estruturas lógicas, considerando que a estrutura do conhecimento matemático se aproxima das estruturas psicológicas dos sujeitos (PIAGET, 1971).

KISHIMOTO (1999) diz que o jogo na educação matemática fundamenta-se e introduz uma linguagem matemática, que aos poucos vai sendo incorporada aos conceitos matemáticos formais, desenvolvendo uma serie de aspectos necessários para o processo criativo e o desenvolvimento de conceitos matemáticos, servindo também para o estudo de outros conteúdos.

Este campo divergente foi muito propício para a inserção do jogo de Xadrez em conjunto com as aulas normais de matemática, com objetivo de auxiliar no ensino da mesma aqui no Brasil.

Em um trabalho realizado por Sá (2004)<sup>29</sup> o Xadrez poderia ser inserido na escola devido as seguintes qualidades: atenção e a concentração, O julgamento e o planejamento, a imaginação e a antecipação, 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 sintético, a criatividade, a inteligência, a organização metódica do estudo e o interesse pelas línguas estrangeiras.

O Xadrez, quando inserido em classes de baixo rendimento escolar, conseguiria auxiliar no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança e com isto melhorar seu rendimento, oportunizando a uma situação na qual os alunos podem se destacar e paralelamente progredir em outras disciplinas acadêmicas.

---

<sup>29</sup>Disponível em: <http://www.compuland.com.br/cxp/xadeduc1.htm#1>. Acesso em dezembro de 2004.

SÁ (2004) ainda discute o Xadrez como suporte pedagógico para as demais disciplinas curriculares. Trabalhos em psicopedagogia demonstram que o Xadrez é um precioso coadjuvante escolar e até psicológico. Assim, pode-se utilizar inicialmente a motivação, quase espontânea, do aluno em relação ao Xadrez, visando provocar ou facilitar a sua compreensão em outras disciplinas. Isto pode aplicar-se a todos os campos do conhecimento: à história, à sociologia, ao direito, à jurisprudência, à literatura, à epistemologia, entre outros, sobretudo à matemática e à pedagogia.

SÁ (2004) diz que, na matemática, o Xadrez seria um dispositivo eficaz para a aprendizagem da aritmética (noções de troca, valor comparado das peças, controle de casas...), da álgebra (cálculo do índice de desempenho dos jogadores, que é assimilável a um sistema de equações com "n" incógnitas...) e da geometria (o movimento das peças é uma introdução às noções de verticalidade, de horizontalidade, uma vez que a representação do tabuleiro é estabelecida como um sistema cartesiano). Sendo que estas aplicações são muito vastas, podendo-se ampliar este campo ainda para: análise combinatória, cálculo de probabilidades, a estatística, a informática e na programação propriamente dita do jogo.

O autor acima discute que matemáticos do século XVIII já trabalhavam matematicamente com problemas originários do Xadrez e um dos problemas é o percurso do cavalo sobre as 64 casas outro problema intrigante seria da colocação de oito damas sobre o tabuleiro sendo que uma solução de um problema enxadrístico poderia usar as mesmas regras e métodos que conduziriam uma descoberta idêntica ou parecida para uma resolução de um problema matemático. O Xadrez seria um jogo utilizado como um instrumento motivador de primeira grandeza para a educação matemática, na medida em que ele fornece inúmeras situações de resolução de problemas.

Buscando possíveis explicações para o grande interesse da matemática sobre este jogo, teremos que voltar na própria origem do jogo na tentativa de achar respostas para tal fixação do Xadrez pela matemática.

Devido às características implícitas e explícitas no jogo de Xadrez, este sempre teve a lógica matemática como a sua base. Podemos recapitular a lenda mais famosa do Xadrez indiano, dizendo que um sábio inventou esse jogo e o deu a seu raja

Bralhait. Muito contente com o presente, o raja resolveu dar qualquer recompensa que Sissa pedisse. Sissa, então, pediu ao rei o seguinte: “gostaria de ganhar um grão de trigo pela primeira casa, dois pela segunda, quatro pela terceira e assim sucessivamente até a última casa do tabuleiro. O raja ordenou que dessem um saco de trigo para Sissa, achando que seria mais que o suficiente. Sissa recusou o saco de trigo e pediu que a conta você feita, pois não queria nem um grão a mais nem a menos. Os matemáticos do rei foram chamados e encontraram o seguinte número: 18.446.744.709.551.615 grãos de trigo”.

A partir dessa história, podemos afirmar que a base do Xadrez é o tabuleiro e, este sim, pode ser considerado uma máquina de calcular no sentido literal da palavra. Uma prova disso, é o fato de muitos matemáticos ocuparem grande parte do seu tempo na resolução de problemas enxadrísticos. Cito alguns exemplos:

*“Cálculos matemáticos estabelecem que o Rei, partindo da sua casa inicial (e1) e seguindo o caminho mais curto, ou seja, em 7 lances pode atingir a oitava casa (e8) de 393 modos diferentes”.*

*“Um fim de partida com o Rei e Torre contra Rei pode formar 216 posições diferentes de mate; um final de Rei e Dama contra Rei, 364”.*

*“Numa partida, após o 1º lance (saída das Brancas e resposta das Negras), pode produzir-se 400 posições diferentes. Após os quatro primeiros lances, este número se eleva a: 318.979.564.000”.*

*“No Xadrez existem precisamente 169.518.829.100.544 quatrilhões (15 zeros) de maneiras de jogar apenas os dez primeiros lances. Para os 40 lances seguintes de um jogo inteiro, o número é estimado em  $25 \times 10$  elevado a 115 potência. O número inteiro de átomos em todo o universo é apenas uma pequena fração desse resultado. Calculando a população da Terra em 5 bilhões de habitantes, se todos se ocupassem 24 horas por dia em compor essas posições, na média de uma por minuto, levariam. 64.000.000.000.000 de anos<sup>30</sup>”.*

O Xadrez é composto de múltiplas possibilidades, não somente em relação ao tabuleiro mas, nas diversas formas de movimentos que as peças são capazes de realizar. Somente uma alta capacidade de abstração possibilita ver e analisar as possíveis variantes

---

<sup>30</sup> Disponível em: <[http://www.academiadexadrez.com/Curiosid/cur\\_mat.html](http://www.academiadexadrez.com/Curiosid/cur_mat.html)>. Acesso em 15 jul 2004.

que o jogo proporciona. São diversos os profissionais e mestres internacionais que vieram da matemática e vice versa, ou que atuaram nas duas áreas ao mesmo tempo. Um bom exemplo disso é Emmanuel Lasker<sup>31</sup> que deixou grandes contribuições tanto no Xadrez quanto na matemática.

KISHIMOTO (1999) diz que o jogo na educação fundamenta e introduz uma linguagem matemática. Aos poucos, ela vai sendo incorporada aos conceitos matemáticos formais, desenvolvendo uma série de aspectos necessários para o processo criativo e desenvolvimento de conceitos matemáticos. Além de servir de estudo para outros conteúdos.

Porém, existem diversos estudos que foram feitos, e ainda estão sendo realizados ao redor mundo, sobre o jogo de Xadrez, com fonte de análises e óticas bem distintas umas das outras. Em cada lugar, o jogo de Xadrez tem concepções e objetivos interligados às características específicas de cada região ou país. Essa relação, de como o jogo de Xadrez é visto em cada sociedade, depende de fatores ligados à cultura de cada povo. Com isto, através dos objetivos, é possível verificar como o jogo foi difundido e qual a visão predominante no atual momento.

**Alemanha.** A introdução do Xadrez em algumas escolas, como atividade optativa, data do século XIX. Grandes esforços têm sido feitos para instituir o xadrez como matéria escolar obrigatória. De 1976 a 1980, várias experiências, controladas por pesquisadores, foram realizadas tanto no jardim-de-infância quanto no primeiro e segundo anos do segundo grau. As conclusões das pesquisas foram encorajadoras a partir de 1980, em diferentes centros de formação pedagógica, os professores receberam formação especial para iniciar os meninos e as meninas com idade igual ou superior a quatro anos (Sá apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Angola.** Nesse país africano, o Xadrez é reconhecido como esporte; e a federação criada em 1979, é apoiada pelo governo que lhe concede prioridade para o empreendimento, sobretudo no segundo grau. O objetivo desse plano escolar é apresentar o ensino de Xadrez como opcional e com uma dupla finalidade: desenvolvimento global do

---

<sup>31</sup> Campeão mundial de 1894 a 1921. formação em matemática e filosofia.

ser humano e formação de jogadores para alta competição (Sá apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Argentina.** No estado de Santa Fé, os alunos de quarta à sexta séries do ensino fundamental das escolas públicas, recebem o ensino obrigatório de Xadrez (BARROZO, 2001).

**Bélgica.** Em 1976, após dois anos de experiências com dois grupos de 20 crianças entre 10 e 11 anos, comprovou-se que o aproveitamento escolar do grupo experimental foi de 13,5% superior ao grupo do ensino regular (REZENDE, 2002).

**Brasil.** No início dos anos oitenta, a Fundação Educacional do Estado do Paraná (FUNDEPAR) e a Federação Paranaense de Xadrez (FPX) elaboraram um programa para o ensino enxadrístico em quatro escolas curitibanas. O grande mestre internacional Jaime Sunyé Neto coordena até hoje projetos nas escolas de Curitiba, bem como em todo o Estado do Paraná. Atualmente o programa envolve centenas de escolas e um número cada vez maior de professores, preparados através de cursos direcionados especificamente para ministrar aulas de Xadrez em suas escolas (SANTOS, 1999).

Pode-se mencionar também que, entre 1978 e 1981, o Ministério da Educação e Cultura (MEC), por intermédio da Fundação Universidade de Brasília, concedeu “bolsa de Trabalho e de Esporte” com a finalidade de Desenvolver atividades enxadrística junto aos estudantes e professores, funcionários e comunidade em geral. Em 1993, em prol da difusão do Xadrez nas escolas, o MEC publicou uma cartilha distribuída gratuitamente em cerca de quinhentos municípios do país, aumentando o interesse dos alunos pelo Xadrez. Mais recentemente, em 08/03/2001, é protocolado na Câmara Legislativa do Distrito Federal, o Projeto de Lei do Deputado Rodrigo Rollemberg, criando “Programa de Incentivo às Atividades Enxadrísticas – Pró-Xadrez, nas escolas da rede pública de ensino de Primeiro e Segundo graus do Distrito Federal”. No dia 13/01/1998 o Presidente da Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), o Gram Mestre Darcy Lima, teve uma audiência com o Exmo ministro do Esporte Agnelo Queiros na Esplanada dos Ministérios, onde apresentou o Projeto do Xadrez nas Escolas e em Comunidades Carentes. O ministério aprovou a iniciativa e pela primeira vez será lançado um projeto dessa magnitude (SANTOS, 1999).

**Canadá.** A experiência mais interessante foi feita na cidade de Quebec (uma das dez províncias do país) contando com uma população de, aproximadamente, sete milhões de habitantes). Em julho de 1984, o ministério da educação aprovou o programa intitulado “desafio matemático”, contendo seis elementos, entre os quais o projeto “*Echecs et maths*” (Xadrez e matemática) no qual uma hora por semana é reservada para aprendizagem e prática enxadrística (Sá apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Cuba.** As autoridades desta ilha centro-americana, a começar por Fidel castro, favorecem o ensino enxadrístico nas escolas. A vulgarização do Xadrez é feita segundo o modelo russo, através de um acordo de cooperação esportiva entre os dois países, beneficiando 450.000 crianças da segunda à sexta séries. Cuba possui, atualmente, seis grandes mestres internacionais, além do antigo campeão mundial, José Raul Capablanca, reverenciado como herói (Sá apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Estados Unidos da América.** Em uma experiência realizada em Nova Iorque, em 1981, Joyce Brown constatou uma considerável melhora no comportamento dos alunos: 60% menos incidentes e suspensões, além da melhora no aproveitamento escolar em até 50% na maioria dos estudantes envolvidos. Na cidade californiana de Marina, em 1985, após vinte dias consecutivos desenvolvendo um trabalho com um grupo de estudantes, constatou-se os seguintes resultados entre os alunos que apresentaram maior aproveitamento escolar: Rendimento acadêmico - 55%; Comportamento - 62% Esforço - 59%; Concentração - 56%; Auto estima - 56% (REZENDE, 2002).

**França.** A partir de 1975, a universidade Louis Pasteur (Estrasburgo) propõe aos alunos um ensino sobre os aspectos culturais, científicos e técnicos do Xadrez. Desde 1976, o ministério da educação apóia sua utilização pedagógica nas escolas, seguindo três direções: como atividade sócio-educativa, como exercício de estimulação cognitiva e como estudo dirigido.

Em 1981, a cidade de Paris foi sede do primeiro congresso mundial de pedagogia enxadrística, com 18 nações representadas. No ano seguinte, iniciou-se a edição da revista quadrimestral “*L'école des échecs*”, um boletim pedagógico da Federação Francesa de Xadrez, com a finalidade de divulgar informações necessárias à utilização do Xadrez enquanto instrumento pedagógico (SÁ, 2003, p.31).

**Holanda.** O Ministério da Educação autorizou a inclusão do Xadrez como esporte escolar, fazendo com que ele fosse praticado por cerca de 300.000 estudantes (BARROZO, 2001).

**Hungria.** Esse país balcânico reserva um lugar de destaque para as atividades enxadrísticas escolares. Desde 1984, na escola maternal experimental de Peta, freqüentada por crianças com idade variando de três a seis anos de idade, o Xadrez é praticado diariamente. O jogo não é utilizado somente em função de seu caráter lúdico, mas também em razão de suas possibilidades estimulantes para o desenvolvimento da memória, do sentido de observação, da assiduidade e, principalmente, da atividade intelectual. Seguindo o mesmo exemplo desde 1987, a Universidade Técnica de Budapeste organiza cursos de Xadrez, em razão de suas possibilidades lúdicas, assim como para o desenvolvimento da memória, da observação e da atividade intelectual (SÁ apud TREVISANI JÚNIOR 2003).

**Israel.** O setor “esporte”, incluindo o Xadrez, é integrado ao ministério da educação. Grupos de alunos voluntários dedicam-se a atividades enxadrísticas durante algumas tardes. Não existe um programa centralizado de ensino, embora um livro especialmente concebido para monitores e principiantes, já tenha sido editado (SÁ apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Iugoslávia.** Um dos países onde o Xadrez está mais bem implantado. “*Politika*”, o jornal mais lido, concede diariamente uma página inteira às novidades enxadrísticas. Os campeões são considerados como verdadeiros heróis pela população. A este clima sociológico favorável somam-se estruturas de ensino que garantem um contínuo movimento de expansão. Assim, o “*Centar za Unapredivanje Saha*” organizou um programa intitulado “o Xadrez na escola” que contou, em 1974, com 233 escolas de primeiro grau, agrupando aproximadamente 14.000 alunos. Este ensino foi sendo gradativamente ampliado, e em 1979, 822 escolas já participavam do programa, atingido 100.000 crianças de todo o país (Sá apud TREVISANI JÚNIOR 2003).

**Rússia.** Em 1984, a Rússia possuía 3616 professores de Xadrez remunerados e 373.202 monitores voluntários. Em muitas escolas moscovitas, assim como em Riga, Leningrado, Tscheliabink, Perm, Bakon, Soumgait, Norilsk, Volgogrado, Kislovodsk e

outras, o Xadrez é uma disciplina obrigatória, inscrita no programa regular das crianças desde a idade de seis anos, seguindo a proposição de um dos mais renomados pedagogos soviéticos, o acadêmico Soukhomliski. Para ele, a introdução do Xadrez nas escolas do primeiro grau é um dos elementos ideais para cultivar o pensar. Em 1966, uma inovação foi criada no quadro do Instituto Central de Educação Física de Moscou: a "Faculdade de Xadrez". O ensino segue o plano de estudo geral do próprio instituto, ao qual acrescentaram-se disciplinas sobre teoria, pedagogia e psicologia do Xadrez. Ao final de quatro anos de curso, os alunos são diplomados, tornando-se professores em escolas de 2.º grau, treinadores em diversos clubes sindicais e sociedades esportivas, além de, naturalmente, grandes jogadores (Sá apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Suíça.** O Xadrez não é reconhecido como esporte e a situação é desigual segundo um dos 23 Cantões que compõem este país alpino. As experiências mais interessantes são conduzidas nos Cantões de Zurique, Vald e Valais. Neste último, por exemplo, o mestre internacional Charles Partos, conduziu em acordo com o departamento de instrução pública, um curso de Xadrez obrigatório, em 1976-1977, para aproximadamente 600 alunos do segundo grau. Este evento promissor foi interrompido com a saída do mestre, entretanto, por todos os cantões, as iniciativas prosseguem, embora sejam em sua maioria, oficiosas (Sá apud TREVISANI JÚNIOR 2003).

**Tunísia.** O Xadrez é reconhecido como disciplina esportiva acadêmica. O ministério da juventude financia a animação e as compras de material (Sá apud TREVISANI JÚNIOR, 2003).

**Venezuela.** Em 1979, o governo venezuelano, criou o Ministério de Desenvolvimento da Inteligência. Nesta ocasião, um programa nacional englobando 15 projetos, foi elaborado com o objetivo de elevar o nível educacional da população, elemento considerado indispensável para a melhoria do desenvolvimento político, econômico e social do país. A psicóloga Ademira Garcia La Rosa ficou responsável pelo programa denominado "*ajadrez*", iniciado em 1980, com a participação de 230 crianças com idade entre sete e nove anos. Em 1983, o projeto alcançava 4730 alunos incluindo crianças mais velhas que apresentavam dificuldades de aprendizagem e, ou, que moravam em favelas da região de Caracas. De acordo com a autora, os objetivos gerais dessa

intervenção eram: determinar a maneira pela qual o Xadrez influi no Q.I.; determinar a metodologia necessária ao ensino enxadrístico para as crianças; detectar os níveis de saturação mental dos alunos; diagnosticar e sistematizar a transferência dos processos mentais implicados na aprendizagem do Xadrez e estendê-la a outras situações (Sá apud TREVISANI JÚNIOR 2003).

Partindo das informações acima, podemos notar que o jogo de Xadrez tomou um rumo histórico diferente daquele apontado pelo Romantismo. A sua utilização se deu de modo funcional, baseando-se nas recentes teorias da psicologia que se apropriou do jogo para tentar explicar e resolver questões psicológicas e sociais. Com essa visão funcional e biológica do jogo, diversas ciências, principalmente a psicologia, reduzem tanto o jogo quanto as crianças a “coisas” que podem ser manipuladas para serem estudadas. Logicamente, não tiramos o mérito desses benefícios propiciados aos escolares, porém, nosso trabalho vai além dessa proposta funcional, considerando que o jogo seria um excelente meio para a formação e emancipação do indivíduo, através de atividades com fins lúdicos.

#### **4. O LÚDICO E O JOGO NA EDUCAÇÃO**

Durante muito tempo, houve uma grande resistência, e até mesmo uma oposição, entre o brincar e o aprender. Por isso, o lugar das brincadeiras não se confundia com a sala de aula que era o “lugar de aprendizado”. Felizmente, a cada dia que passa, esta visão vai sendo superada, e não está longe o momento em que a construção do EU e de saberes estarão interligados às brincadeiras (ANTUNES, 2003).

Portanto, torna-se importante ressaltar o entendimento dos termos deste capítulo. Como já foi discutido anteriormente, temos que introduzir uma nova palavra de fundamental importância neste novo momento: “o lúdico”. Na língua portuguesa, o termo latino *ludus* produziu a palavra lúdico que vem sendo usada para determinar vários termos, relacionados aos conteúdos das ações de brincar, jogar, festejar, entre outros. Essas

diferentes ações demonstram o caráter abrangente do lúdico enquanto manifestação, significando um componente da cultura, conforme diz MARCELLINO (1990).

Considerando este crescente interesse pelo aspecto lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) no âmbito escolar, surgiram diversos autores fazendo o “uso” do lúdico no processo de ensino-aprendizagem em escolas. MACEDO (2003) apresenta cinco indicadores de uma proposta lúdica que permitiriam interferir no processo de aprendizagem e desenvolvimento.

O primeiro fator seria **terem prazer funcional**: ou seja, uma criança mal aprende alguma coisa e já está se dedicando a exercitar ou repetir tal domínio ou habilidade muitas e muitas vezes. Isto se aplicaria tanto em atividade cognitivas, sensório-motoras e quanto em atividades simbólicas (ouvir histórias, jogar, brincar...).

O segundo fator seria a possibilidade que as atividades têm de **serem desafiadoras**: partindo do princípio que qualquer atividade pode ser interessante, desde que seja algo dentro das possibilidades cognitivo-motora do indivíduo; não sendo impossíveis, nem fáceis demais.

O terceiro fator seria a possibilidade **de criarem algo**: como realizar sonhos? Criando circunstâncias para a sua realização e promovendo transformações em si mesmo ou nos outros, ou seja, tornando-os necessários e possíveis.

O quarto fator seria possuírem **dimensão simbólica**: existe uma relação entre a pessoa que faz e aquilo que é feito ou pensado. Quando uma pessoa brinca de trenzinho, ela atribui sentido aos objetos que são utilizados. E o último fator seria se expressar de **modo construtivo e racional**: esta dimensão é caracterizada pelo fato de considerar algo segundo diversos pontos de vista, dada sua natureza relacional e dialética.

Já ANTUNES (2003) trás a discussão que, em uma partida de Xadrez existem regras que orientam as ações de cada jogador, e que as respostas usadas pelos adversários dependem da estratégia do jogo. Pois, nunca se tem a certeza do lance que será dado em cada momento da partida. O objetivo deste jogo seria entreter amigos em momentos de lazer, pois cada um participa livremente da partida e presos a ela, predominantemente pelo prazer. Enquanto que em uma partida entre profissionais, os dois parceiros não jogam pelo prazer ou pela vontade de o fazer, mas obrigados por

circunstâncias como o trabalho ou a competição esportiva. Não podendo, portanto, ser chamado de jogo e sim de esporte, reduzindo o caráter lúdico da prática.

KISHIMOTO (1999) diz que aumenta a dificuldade de identificação quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Para exemplificar o que seria um jogo e o que não seria, a autora dá o seguinte exemplo:

*“para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo (p.15)”*.

Assim, para uns o arco e flecha é jogo, para outros, é preparo profissional. Essa mesma conduta pode ser observada quando nos referimos ao jogo de Xadrez nas escolas. Os adultos intencionando uma melhor formação dão ao jogo de Xadrez uma forma simplista de somente auxiliar as demais áreas do conhecimento, tomando um rumo social diferente daquele dado por Sissa<sup>32</sup>, que tinha como objetivo ser um jogo para alegrar um rei triste.

Neste processo educativo, podemos considerar que a criança aprende de modo intuitivo e espontâneo, se envolvendo por inteiro nas suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, em que a brincadeira/jogo desempenha um papel de grande relevância para sua maturação e sua independência. Permitindo a construção de representações mentais sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança, contribuindo para a aprendizagem (KISHIMOTO, 1999).

Quando o lúdico é colocado intencionalmente por situações criadas pelos adultos com intuito de estimular certos tipos de aprendizagem, o jogo terá uma dimensão educativa; desde que mantida sua condição básica, que é, a ação intencional da criança para “brincar” com prazer, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Ao utilizar o jogo na educação, significa transportar todas as características do jogo para o

---

<sup>32</sup> Possível inventor do jogo de xadrez, com a intenção de alegrar o rei.

campo do ensino-aprendizagem, melhorando a construção do conhecimento e introduzindo as propriedades do lúdico e do prazer (KISHIMOTO, 1999).

Para KISHIMOTO (1999), se uma criança está manipulando livremente e prazerosamente um jogo de damas disponível na sala de aula, a função educativa<sup>33</sup> e lúdica<sup>34</sup> estão presentes. Mas, se a criança prefere empilhar as peças fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, uma situação imaginária que existe a habilidade para a construção do castelo, e criatividade na disposição das peças. Esta situação de aprendizagem propiciada pelo jogo, é muito interessante em vários momentos dentro de uma mesma aula, pois nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento, efetuado pela criança, será exatamente a mesma desejada pelo professor, proporcionando um certo grau de criatividade e autonomia para a criança

O jogo rompe e extrapola com ambientes rígidos voltados ao sentido de obrigação e ao mero cumprimento de tarefas, abrindo espaço para a construção de ambientes humanizados, criativos, descontraídos e alegres e não apenas ao recebimento de coisas prontas. São diferentes formas de representação, organização, e relação que cada jogador partilha as alegrias e tristezas e constrói a sua identidade, consciência de si. Contribuindo nessas considerações, podemos retomar ANTUNES (2003) para dizer que o desenvolvimento social é tão importante quanto a aprendizagem, e o jogo é usado como ferramenta capaz de promover o desenvolvimento social e cognitivo juntos. Além de propiciar alegria e diversão, esta situação criadora colabora com a aprendizagem e com a maneira que o professor irá trabalhar, podendo gerar esquemas de relações interpessoais.

Uma das características que pode ser trabalhada de forma direta e indireta com o jogo, é a criatividade, estando co-relacionada com os contextos diferentes e com as relações interpessoais. Sendo a criação um perene desdobramento, uma reestruturação é uma intensificação da vida. Ao criar, define-se algo até então desconhecido. Nesse processo, interligam-se aspectos múltiplos, talvez divergentes entre si, os quais em uma nova síntese integram-se, o que exige uma constante reorganização intra interpessoal. Sob

---

<sup>33</sup> Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

<sup>34</sup> Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente.

esse aspecto, as relações interpessoais são uma parte central na vida das pessoas, pois a maioria delas procura por seus companheiros e gosta de estar com eles (PERREIRA, 2001).

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna e típica do lúdico. Entretanto, o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não em jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil (KISHIMOTO, 1999).

Precisamos entender Xadrez na perspectiva de concebê-lo como um novo lazer, cuja essência é a vivência lúdica concebida como brinquedo, jogo, brincadeira ou festa, revelando a experiência do corpo em sentir o prazer e a alegria construída pelo sentir, amar, vibrar, conviver e relacionar em liberdade. Concretizam-se em interações conscientes dos limites e das possibilidades possíveis, lógicas e eficazes, ao mesmo tempo em que sejam simples, inovadoras e descontraídas (ANTUNES, 2003).

Este mesmo autor faz uma análise dessa nova concepção de lazer<sup>35</sup> na qual através do lúdico, seja possível inserir valores e até mesmo conhecimentos. Pensamos que a proposta de educação pelo e para o lazer poderia encaixar-se na escola, mesmo que esta não seja um equipamento específico construído para o lazer. Apesar de existir muita controvérsia sobre a escola como local para a prática de atividades lúdicas, esta vem se tornando alvo de investigações e questionamentos sobre a sua organização, estrutura e até mesmo sua função. Será que este espaço seria apenas um lugar para difusão de conhecimentos e, ou, lugar de “trabalho”? Cada vez mais estamos convencidos que teremos que utilizar estes espaços públicos para proporcionar às crianças de baixa renda instrumentos tão importantes tanto para a sua vida pessoal quanto para o trabalho. Por isso, propomos, juntamente com ANTUNES (2003), uma maneira de entendimento do lazer. Esse, por sua vez, exige uma tomada de consciência em relação às contradições do

---

<sup>35</sup> O lazer, sintetizado na definição de Marcellino (2002) que serve de referência para este estudo, é entendido como “a cultura – compreendida no seu sentido mais amplo vivenciada (praticada, conhecida ou fruída) no ‘tempo disponível’”.

cotidiano e a humanização das relações fundamentada na ética lúdica, mantendo interfaces com a busca da educação e da sociabilização para a cidadania. Este novo lazer deve ser entendido como a cultura compreendida em seu sentido mais amplo e vivenciada no tempo disponível, que será criado dentro da busca do prazer e da satisfação gerada pelo jogo, no nosso caso, o jogo de Xadrez.

A criança progride em pequenos passos que se somam na construção da personalidade, através de suas experiências. Estes novos estímulos e, ou, novas experiências acrescentam um ingrediente novo ao conhecimento e, portanto, cada nova experiência significativa poder alterar a relação entre muitos ou entre todos os elementos existentes que contribuem para o desenvolvimento da personalidade e que afetam a formação da individualidade da criança. Com isso, vem a importância das vivências e experiências de vida, que levam ao mundo social das decisões, consciência, comunicação e expressão humana. Apesar dessas manifestações ocorrerem na vida adulta, torna-se necessário que, desde a infância, sejam proporcionadas diversas situações, podendo, referidas situações, se dar através do jogo (PERREIRA, 2001).

Quando esta concepção de se inserir conhecimentos e outros elementos no jogo lúdico estão relacionadas (escola, lúdico e aprendizagem), temos que fazer uma revisão de seus paradigmas<sup>36</sup>. Pois, essas mudanças exigem uma transformação de mentalidade, de posturas de sujeitos, diante de sua compreensão de mundo, de sua visão de homem, de sociedade, de educação, para uma concepção multidimensional. Mas, para alcançarmos uma prática pedagógica crítica e cuidadosa, é preciso que os professores, (apesar de todos os riscos e desafios que isso acarreta), estejam dispostos a participar (PERREIRA, 2001).

Neste processo de ensino e aprendizagem, é preciso refletir tanto sobre o ensinar como sobre o aprender, pois estes estão inteiramente interligados, um dependendo do outro.

---

<sup>36</sup> Assim, o lúdico e o lazer são fenômenos que necessitam ser refletidos, estudados e compreendidos em relação às instituições educacionais, pois são vários e diversos os fatores de ordem social, cultural, política e econômica, que interferem no processo da sua concretização, também no âmbito escolar.

“O jogo, entre outras atividades, é de fundamental importância para o desenvolvimento de relações interpessoais da criança e que passa a conhecer a si mesmo e ao outro, potencializando seus sentimentos e sua cognição, construindo papéis, criando e estabelecendo relações e executando atividades necessárias ao desenvolvimento pleno e integral da pessoa humana” (Beltrame apud PERREIRA, 2001: p.150).

## **5. JOGAR E BRINCAR DE XADREZ: UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA LÚDICA DO JOGO**

Procurando as possíveis respostas para os questionamentos levantados inicialmente sobre a possibilidade da prática do jogo Xadrez com fim em si mesmo, fizemos um primeiro levantamento para coleta de dados. Esses foram conseguidos através da observação participante dos monitores nas aulas desenvolvidas no Projeto de extensão implementado no CASB, sendo que os principais elementos considerados foram as falas dos professores e supervisores da escola sobre o jogo de Xadrez, relatadas antes, durante e depois das aulas.

Durante a observação realizada nas aulas, foi possível captar falas e comentários dos professores da escola sobre as aulas de Xadrez, o que nos permitiu elaborar os primeiros questionários. Questões fechadas foram aplicadas em todos os professores (10 dez) de 1ª a 4ª séries do ensino fundamental do CASB que se encontraram envolvidos com o projeto por um período de 06 meses. O resultado da coleta pode ser apresentado e analisado conforme as considerações a seguir.

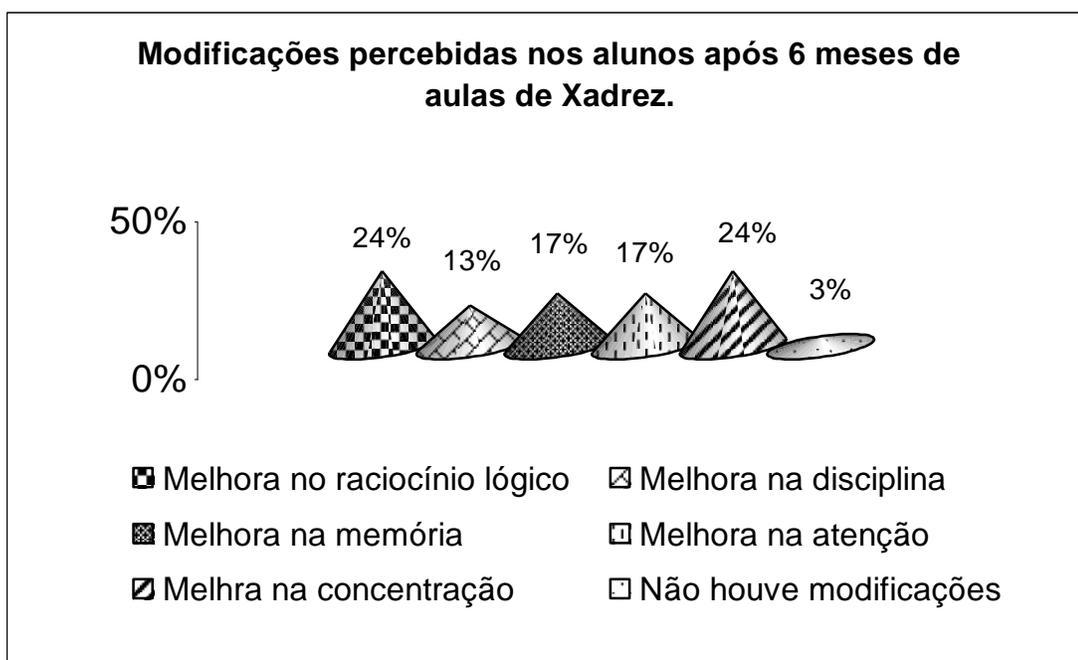


Gráfico 1 – Modificações percebidas nos alunos após 6 meses de aula de Xadrez.

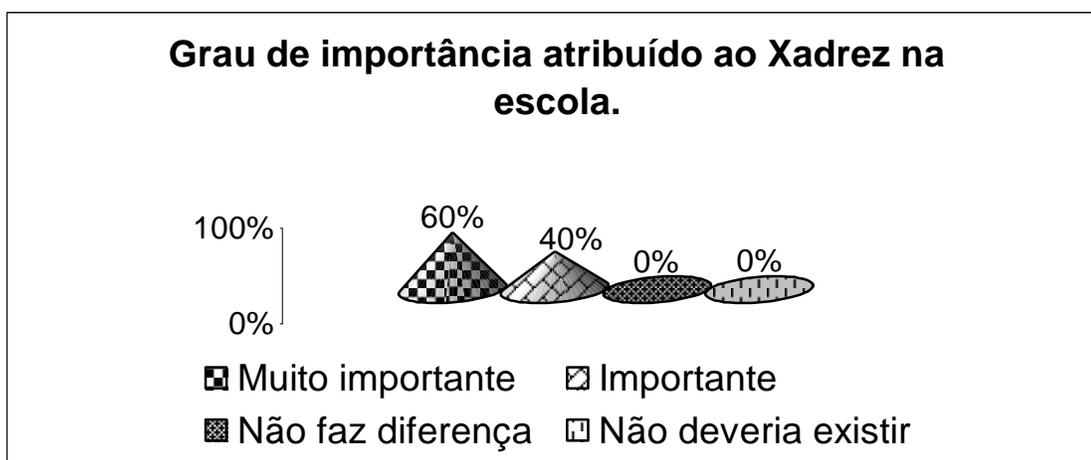


Gráfico 2 – Grau de importância atribuído ao Xadrez na escola

Através das respostas atribuídas a essas perguntas temos uma primeira idéia sobre o que pensam os professores e supervisores da escola sobre o jogo de Xadrez, pois,

os principais comentários que rodeavam as aulas de Xadrez na escola se justificariam por estes motivos funcionais e auxiliares de aprendizagem. Buscando referências que poderiam nos ajudar a entender a idéia de como o jogo é visto dentro da escola, tomamos em KISHIMOTO (1999) uma discussão a respeito das diversas correntes de idéias que se apropriaram e beberam da água da psicologia na tentativa de justificar esta utilização do jogo. Tal procedimento é facilmente encontrado na pedagogia, matemática, biologia, dentre outras, que fazem o uso do jogo com fins funcionais, como já tivemos a oportunidade de discutir no neste estudo.

Tentamos com a aplicação deste questionário, demonstrar a relevância sobre aspectos relacionados ao jogo de Xadrez na escola. Devido a importância de todas as pesquisas e resultados encontrados até agora e, graças aos resultados de diversos trabalhos ao redor do mundo, chegamos a uma grande aceitação que o jogo de Xadrez possui. Além disso, podemos verificar ainda que com apenas seis meses de prática, os professores já constataram uma mudança de comportamento dos alunos perante as aulas na escola.

Para além das discussões de como o jogo poderia interferir no processo ensino-aprendizagem, tentamos verificar também, no mesmo meio de investigação, como estava sendo a aceitação do jogo de Xadrez pelos alunos na visão dos professores, estes apresentaram-nos os seguintes resultados:

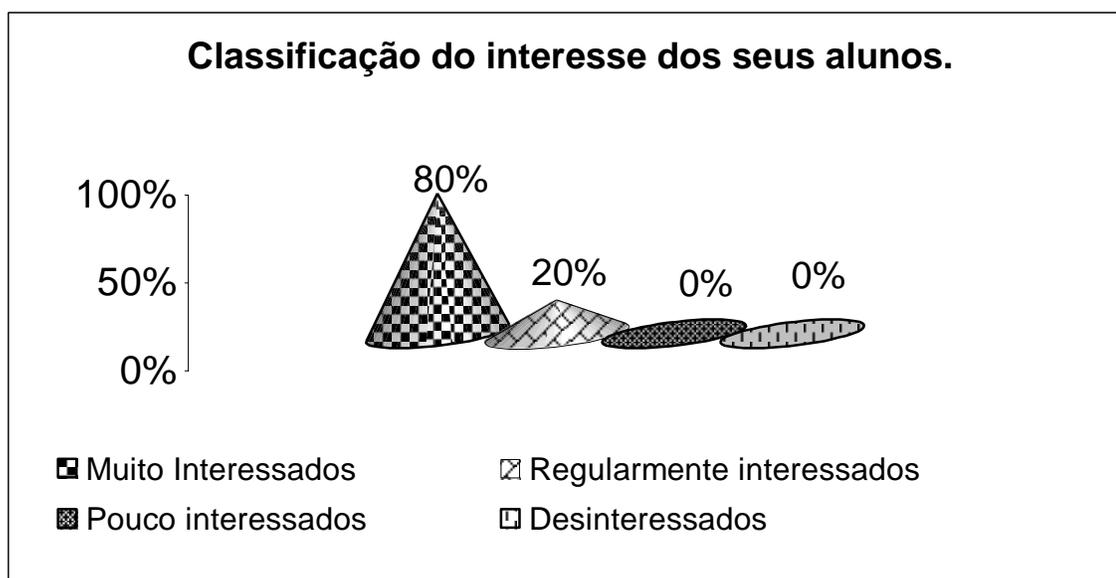


Gráfico 3 – Classificação do interesse dos seus alunos.

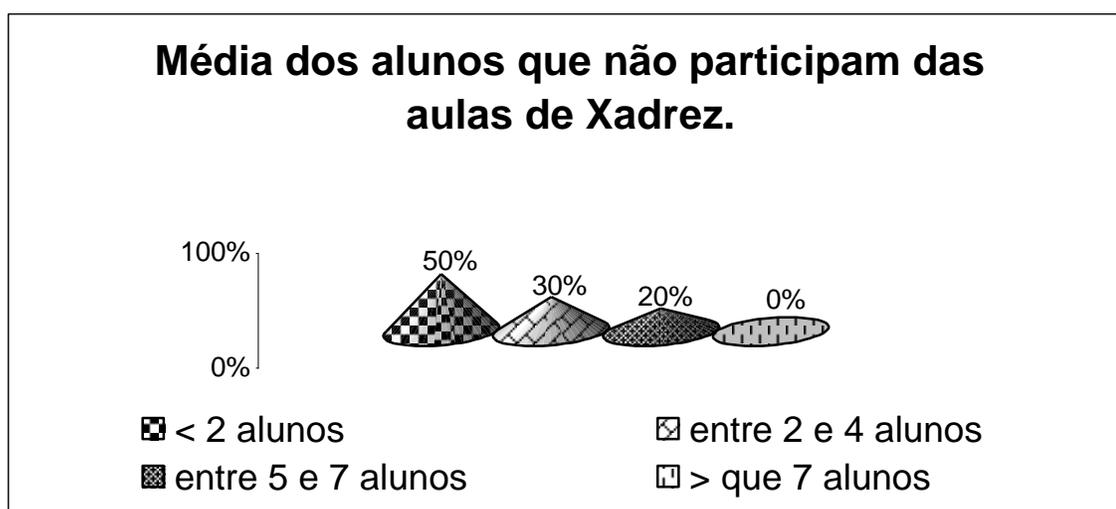


Gráfico 4 – Média dos alunos que participam das aulas de Xadrez.

Conforme podemos observar no gráfico 03, existe uma grande aceitação por parte dos alunos, de acordo com a visão e percepção dos professores, em relação às aulas de Xadrez. Temos cerca de 80% dos professores dizendo que os alunos estão muito

interessados no jogo de Xadrez e apenas 20% estariam regularmente interessados. Outro dado que pode confirmar este interesse, é a grande presença dos alunos durante as aulas de Xadrez, conforme demonstrado no gráfico 04. Foi pensando na maior possibilidade de frequência, que o Xadrez foi oferecido no horário normal de aula, com o intuito de abranger o maior número de interessados possível. Uma vez que os alunos não teriam maiores custos com transporte e inclusive tempo. Como o jogo é de caráter facultativo, em que a presença depende da vontade dos interessados, podemos notar que, apesar do Xadrez não fazer parte das atividades cotidianas dos alunos, estes aceitaram muito bem a proposta do jogo como uma atividade extra curricular.

Apesar da aceitação, o Xadrez continua, por uma série de fatores que tentaremos entender adiante, a não fazer parte do cotidiano dos alunos fora do ambiente escolar. Pelo menos foi o que observamos a partir dos resultados do questionário aplicado pelos professores dentro de sala de aula para identificar quais seriam os alunos que jogavam o Xadrez fora da escola. O resultado encontrado foi que apenas 19 (dezenove) alunos e, ou, (6,6%) de toda escola (300 alunos) jogavam Xadrez fora do ambiente escolar.

Lembramos que, além dessa forma de levantamento, por meio de questionários, utilizamos bastante o método da observação em nosso trabalho, sempre atentos aos comentários de professores e alunos antes, durante e após as aulas. Entre tantos fatos, um mostrou-se relevante, devido sua recorrência, e esse se refere aos comentários que os professores faziam regularmente sobre o jogo de Xadrez, principalmente sobre sua recomendação para memória, raciocínio lógico e outros.

Como observadores, nunca interferimos nestes comentários na frente dos alunos, apesar da carga funcional que tanto nos incomoda para o jogo de Xadrez. Entendemos que o professor deva ser um mediador, devido à complexidade da inter-relação que envolve os aspectos afetivos e cognitivos da aprendizagem. E neste papel, o professor deve respeitar o interesse do aluno, trabalhando a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de construção do conhecimento para o desenvolvimento de sua autonomia. Também acreditamos que deva ser criado um clima sócio-afetivo tranquilo, fundamental para que o aluno possa interagir de forma confiante com o meio, saciando sua

curiosidade, descobrindo, inventando e construindo sua própria consciência (KISHIMOTO, 1999).

Sabemos que no ensino, o professor não introduz um objeto qualquer. O objeto de ensino, enquanto um símbolo, carrega em seu bojo toda a história passada do professor, podendo desencadear, processos conscientes e inconscientes de atuação (KISHIMOTO, 1999). Foi através da criação de estratégias de aulas diferenciadas que tentamos interferir neste processo de entendimento do jogo enquanto “muleta” de conteúdos escolares. De forma sutil (uma batalha simbólica está em andamento), aos poucos fomos incorporando às aulas aspectos lúdicos na tentativa de reverter esta visão funcional.

Enquanto a prática do Xadrez na escola estava caracterizada como prática extensão, pensamos em verificar o andamento dessa intervenção. Então, procuramos descobrir quais seriam os motivos da adesão dos alunos que praticavam o jogo de Xadrez, e fizemos uma segunda coleta de dados após um ano de aulas. Para isso, aplicamos um questionário de satisfação nos alunos de 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries, levando em consideração o tempo de aula, pois os alunos de 1<sup>a</sup> série não tinham 01 ano de prática e foram descartados da amostra. Este questionário foi aplicado em apenas uma turma de cada série, com todos os alunos da turma, perfazendo uma amostra de 93 alunos. Os resultados dessa coleta são demonstrados a seguir.

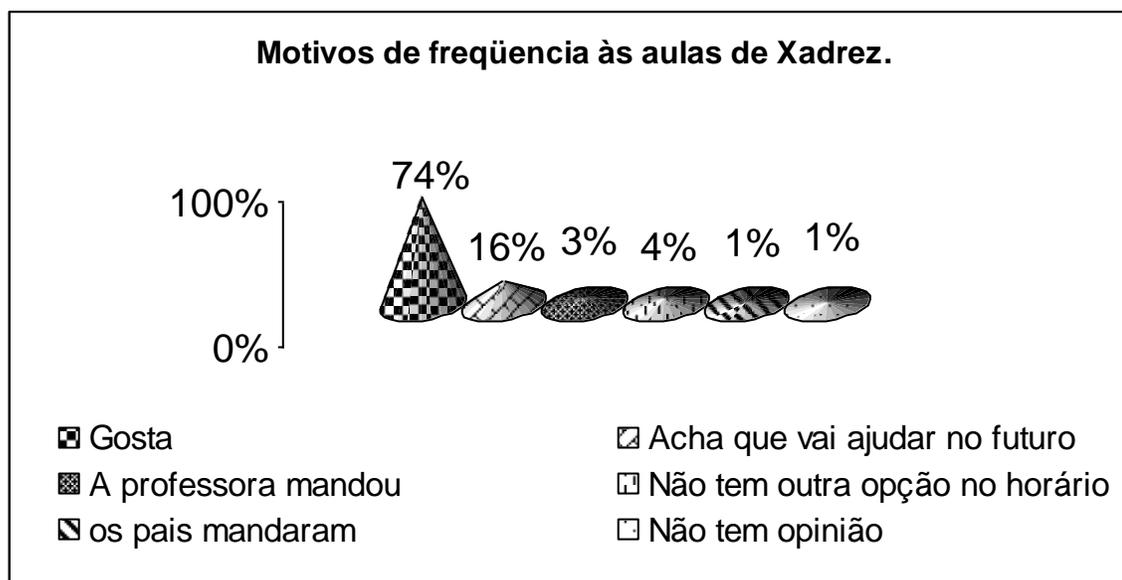


Gráfico 5 – Motivos de frequência às aulas de Xadrez.

Conforme podemos observar no gráfico 05, o motivo preponderante para a participação nas aulas foi atribuído ao gosto. Buscando explicação para esta importante descoberta, encontramos em MACEDO (2005) uma afirmação de como a crianças vêem o jogo. Na perspectiva delas entende-se que a criança brinca pelo prazer de brincar, e não porque suas conseqüências sejam preparadoras para alguma coisa futura. Pois, no ato de brincar, os objetivos e meios tornam-se indissociáveis proporcionando uma atividade gostosa por si mesma.

Uma das possíveis causas e motivos para a grande aceitação de um jogo que está fora da realidade social dessas crianças, pode ser explicada devido a possibilidade de brincar com as peças, isso nos leva a acreditar que a estética do material utilizado no jogo possa estar atraindo as crianças.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Xadrez está inserido no mundo e no Brasil com fins claros de desenvolvimento da inteligência, dado a certas características implícitas para a prática desse jogo. Essas “qualidades” são de fundamental importância para que o jogo fosse introduzido e consolidado de maneiras diferenciadas em diversas sociedades. Portanto, muitas pesquisas foram e ainda estão sendo realizadas utilizando o Xadrez como meio de desenvolvimento e de avaliação da cognição.

Para além desses rumos hegemônicos e tradicionais que têm orientado o jogo de Xadrez durante toda sua história, existe um projeto de extensão universitária que pretende oferecer este jogo com fins em si mesmo, na perspectiva do lazer. Assim, ele poderia ser considerado um conteúdo intelectual lazer, pois ocorre uma procura pelo prazer através de um contato com o real e o racional (MARCELLINO, 2002).

Com este “Norte” foram buscados mecanismos que auxiliassem nesta procura de meios para introduzir o jogo com fins lúdicos, dada a importância do lúdico para a formação integral do indivíduo. Considerando suas diversas dimensões (sociológicas, filosóficas, históricas, biológicas e políticas), torna-se imprescindível a presença de um profissional qualificado para a implementação de propostas adequadas a esse fim.

O estudo em questão, realizado a partir do projeto de extensão, pretendeu investigar a possibilidade das crianças virem a praticar o jogo na perspectiva do lazer. Um forte indicativo para isso seria o surgimento da categoria gosto para a prática, e a criação do hábito de prática fora do ambiente de aprendizagem.

Mesmo esta atividade acontecido no horário normal de aulas dos alunos, em nenhum momento os “forçamos” a praticarem o jogo de Xadrez, pois isto descaracterizaria a intenção do projeto de extensão, já que os nossos objetivos eram de proporcionar prazer com o Xadrez. Este poderia futuramente fazer parte do cotidiano deles sendo usado como prática no seu tempo disponível. Assim, estamos inclinados a creditar que a escola possa caracterizar-se como um equipamento não específico de lazer, desde que consideradas as

ralações e limitações impostas pela tradição de sua consideração, enquanto ambiente destinado ao tempo do trabalho (escolar).

Devido à complexidade dos fatos e os motivos que envolvem a prática do Xadrez como possibilidade de lazer na escola, consideramos que as conclusões desse estudo tendem a apontar tanto para o Xadrez como para a possibilidade real de lazer. Apesar das dificuldades encontradas dentro do espaço escolar (trabalho) cujo, entendimento do Xadrez pelos professores é de desenvolvimento da cognição. Isso pode vir a proporcionar a possibilidade de um lazer de qualidade mesmo em condições não ideais.

Apesar da resistente concepção dos professores, vimos através da análise dos dados encontrados que existe uma visão diferenciada do jogo Xadrez pelos alunos. Essa visão parece surgir em função da oferta do jogo, que mesmo sendo oferecido no horário normal de aula, se apropriando direta e indiretamente de algumas características que ficam implícitas e explícitas na escola (trabalho) e, ou “como uma possível imposição”, possibilita aos alunos alcançar uma idéia diferente daquela imposta pela lógica da escola. A escola deixaria de ser um local apenas para o estudo, uma vez que, nossas análises nos levaram à conclusões que apontaram para o gosto pela atividade, como o principal atrativo para as aulas de Xadrez.

## **7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALVES, R. A. A utilidade e o prazer: um conflito educacional. São Paulo/SP: Cortez, Autores Associados, 1981.

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil. Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Fascículo 15. Petrópolis/RJ: vozes, 2003.

BARROZO, M. M. P. O jogo de xadrez e a aprendizagem da matemática. Monografia de especialização. Universidade Estácio de Sá, Uberlândia, MG, 2001. 56 p.

BORGES, C. N. F. atividades corporais no ambiente e tempo escolares: uma alternativa de aproximação entre trabalho e lazer. In: MULLER, A; DA COSTA, L. P. Lazer e trabalho, em único ou múltiplo olhares? Santa Cruz do Sul/RS: Edunisc. Pp. 45-82. 2003.

FERRACINI, L. G. Xadrez no currículo escolar. Londrina/PR: Midiograf, 1998.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da Cultura. Coleção estudos. 4ª edição. São Paulo/ SP: Perspectiva, 1993.

KISHOMOTO, T. M. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação. 3 ed. São Paulo/SP: Cortez, 1999.

\_\_\_\_\_.T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis/RJ: Vozes, 1993.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre/RS: Artmed, 2005.

MARCELLINO, N. C. Estudos do lazer: uma introdução. 2ª ed. Campinas/SP: Autores Associados, 2002.

PERREIRA, M.H.S; Kebs, R.J; Burgos, M.S. O jogo em sessões lúdico-criativas: uma análise do contexto primordial e secundário do desenvolvimento infantil. In: Jogo, educação e trabalho: processos proximais de desenvolvimento. Cínergis: Revista do departamento Física e Saúde. Unisc, v. 2; n.2; pp.147-175.

PIAGET, J.A. A formação do símbolo na criança. Tradução de Cabral A. e Oiticica C. M. Rio de Janeiro/RJ, Zahar, 1971.

RESENDE, S. Xadrez na escola: uma abordagem didática para iniciantes. São Paulo/SP: Ciência Moderna, 2002.

SANTOS, P. S. O que é xadrez. Coleção primeiros passos. São Paulo/SP: Brasiliense, 1999.

TREVISANI JÚNIOR, E. E. O xadrez como motivador do ensino de matemática. Monográfica de especialização. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2003. p 39.

VYGOTSKY, L. A Formação Social da Mente. São Paulo/SP: Fontes, 1989.

## 8. BIBLIOGRAFIA SUPLEMENTAR

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo/SP: Atlas, 1999.

HELAL,R . O que é Sociologia do Esporte. Coleção primeiros passos. São Paulo/SP. 1990.

MARCONI, M. A & LAKATOS, E. M. Técnicas de Pesquisa. São Paulo/SP: Atlas, 1982.

\_\_\_\_\_.Metodologia científica. São Paulo?SP: Atlas, 1983.

MURRAY, H. J. R. A history of chess. Oxford: Oxford University Press, 1913.

RAMALHO, M. H. S. Revelando a ludicidade na sala de aula. In Revista Cinergis Vol. n.2. (jul./dez.2001). Santa Cruz do sul/RS: editora da unisc, 2002.

SOARES, C.L et al. Metodologia do ensino da educação física. Campinas/SP: Autores Associados, 1993.