



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUARDO FERREIRA DE SOUSA

**O JOGO DE XADREZ COMO CONTEÚDO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUARDO FERREIRA DE SOUSA

**O JOGO DE XADREZ COMO CONTEÚDO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

TCC apresentado ao Curso de Educação Física Bacharelado da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
2021

Catálogo na Fonte
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB4/2018

S725j Sousa, Eduardo Ferreira de.
O jogo de xadrez como conteúdo pedagógico nas aulas de educação física/ Eduardo Ferreira de Sousa. - Vitória de Santo Antão, 2021.
33 folhas; il.: color.

Orientador: Haroldo Moraes de Figueiredo.
TCC (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2021.
Inclui referências.

1. Xadrez. 2. Educação física para crianças. 3. Ferramenta pedagógica. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de (Orientador). II. Título.

794.1 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE - 074/2021

EDUARDO FERREIRA DE SOUSA

**O JOGO DE XADREZ COMO CONTEÚDO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

TCC apresentado ao Curso de Educação Física Bacharelado da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Aprovado em: 23/07/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr^a. Maria Zélia de Santana (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Lucas Vieira do Amaral (Examinador Externo)
Instituto Federal de Pernambuco – Campus Vitória de Santo Antão

Dedico a Deus,
autor de todas as coisas e condutor dos meus passos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela força que me foi dada para vencer mais esta etapa da minha vida. Não há dúvidas que sem seu auxílio este momento jamais estaria acontecendo. Aos meus familiares, minha fortaleza em todos os momentos de dificuldades enfrentados ao longo da graduação. A minha noiva Kalyne Beatriz, que sempre esteve comigo desde o início de tudo. Faço também menção aos professores Severino Batista (Tiíno) e Lucas Vieira que contribuíram desde cedo pela minha paixão por este jogo fantástico.

Ao longo da graduação tive o privilégio de construir amizades que romperam o universo acadêmico e não posso deixar de citar meus eternos amigos Deivison Barbosa, Ravi Feitoza, Fábio Hentringer, David Sílvio e Lívia Tabosa que foram essenciais para essa conquista, afinal, ninguém consegue nada sozinho. Deixo um agradecimento especial ao meu orientador Prof. Haroldo Figueiredo, pelo apoio e orientação para a conclusão deste trabalho. Gratidão a todos os professores e companheiros de luta, esta vitória é de todos nós.

Vejo que viajas constantemente. Quando estiveres só, quando te sentires um estrangeiro no mundo, joga xadrez. Este jogo erguerá teu espírito e será teu conselheiro na guerra."

(Aristóteles)

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo geral analisar as principais discussões sobre a utilização do jogo de xadrez e suas formas de ensino nas aulas de Educação Física. Por meio de uma revisão da literatura, foram analisados artigos, teses, livros, monografias e materiais de internet que se aproximaram do objeto de estudo. Os materiais foram recolhidos nas bases de dados do Google acadêmico, Scielo e no portal de periódicos da CAPES. Concluímos que o jogo de xadrez possui caráter multidisciplinar, capaz de se relacionar com outros campos do conhecimento. Pode também ser ensinado a qualquer aluno, independentemente de sua condição socioeconômica. Destaca-se também, por potencializar funções cognitivas dos alunos, como atenção e raciocínio lógico. É considerada uma excelente ferramenta pedagógica que pode ser utilizada nas aulas de Educação Física visando substituir os esportes coletivos tão desejados pelos alunos nas aulas. Além disso, pode-se por meio de seu ensino, trabalhar temas transversais como racismo, machismo, discriminação tão presentes na sociedade.

Palavras-chaves: Xadrez; xadrez na escola; educação física; ensino.

ABSTRACT

This work had as general objective to analyze the main discussions about the use of the chess game and its ways of teaching in Physical Education classes. Through a literature review, articles, theses, books, monographs and internet materials that approached the object of study were analyzed. The materials were collected from Google academic databases, Scielo and CAPES journal portal. We conclude that the chess game has a multidisciplinary character, capable of relating to other fields of knowledge. It can also be taught to any student, regardless of their socio-economic status. It also stands out for enhancing the students' cognitive functions, such as attention and logical reasoning. It is considered an excellent pedagogical tool that can be used in Physical Education classes in order to replace the team sports so desired by students in the classes. In addition, it is possible through its teaching, to work transversal themes such as racism, machismo, such discrimination present in society.

Keywords: Chess; chess at school; physical education; teaching.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Chaturanga.....	14
Figura 02 - Tabuleiro de xadrez.....	16
Figura 03 - Peças dispostas no tabuleiro.....	16
Figura 04 - Peão.....	17
Figura 05 - Torre.....	17
Figura 06 - Cavalo.....	18
Figura 07 - Bispo.....	18
Figura 08 - Rainha	19
Figura 09 - Rei.....	20

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 O QUE É O XADREZ?	13
2.2 SUA ORIGEM: A LENDA DO SÁBIO SISSA E O <i>CHATURANGA</i>	13
2.3 A PROPAGAÇÃO DO JOGO E SUA CHEGADA AO BRASIL	15
2.4 O TABULEIRO E AS PEÇAS DO JOGO	15
2.4.1 <i>O Peão</i>	16
2.4.2 <i>A Torre</i>	17
2.4.3 <i>O Cavalo</i>	18
2.4.4 <i>O Bispo</i>	18
2.4.5 <i>A Rainha</i>	19
2.4.6 <i>O Rei</i>	19
3 OBJETIVOS	21
3.1 OBJETIVO GERAL	21
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
4 METODOLOGIA	22
5 RESULTADOS	24
5.1 O XADREZ E SUA MULTIDISCIPLINARIDADE	24
5.2 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM A CONDIÇÃO SOCIOECONÔMICA DOS ALUNOS	25
5.3 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DOS ALUNOS	26
5.4 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM OS QUATRO GRANDES ESPORTES	28
5.5 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM TEMAS TRANSVERSAIS	29
6 CONCLUSÃO	31
REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

Cercado por lendas e mitos a respeito de sua origem, o xadrez se apresenta como um jogo histórico, envolvido por uma trajetória riquíssima de cultura, passando por vários momentos importantes da História, retratando por meio do próprio jogo, os períodos de guerras entre reinos que marcaram o desenvolvimento da sociedade. Historiadores de diversas épocas atribuem a chineses, árabes, persas o seu surgimento, baseados em fatos históricos/alegóricos que vão desde a descoberta de uma pintura egípcia que mostra duas pessoas aparentemente jogando algo parecido com o xadrez há 3.000 anos a.C até lendas como a do sábio indiano Sessa entre os séculos V e VI. (GIUST, 2002).

A Educação Física como uma prática pedagógica trata das atividades corporais dos indivíduos, como dança, brincadeira, esporte, lutas, ginástica e jogos que dão origem ao que conhecemos como cultura corporal (SOARES et al. 1992). Como integrante da cultura corporal humana, o xadrez é considerado uma ferramenta que potencializa o desenvolvimento psicológico dos alunos praticantes, a integração social e a organização do pensamento, sendo portanto, fundamental na formação do caráter (BERTON, 2008). Além disso, é importante também para o processo de ensino-aprendizagem (BAPTISTONE, 2000).

Desde cedo tivemos contato com o jogo de xadrez, especificamente no ensino fundamental I, através do professor de Matemática Severino Batista. Nos intervalos das aulas, nos contraturnos, nos fins de semana, o professor reunia vários alunos de diferentes turmas para aprender o jogo e disputar torneios a nível local e estadual. Já no ensino Médio, tivemos contato com o xadrez diretamente nas aulas de Educação Física por meio do professor Lucas Vieira, que nos intervalos das aulas se dedicava ao ensino do xadrez aos alunos. Com o ingresso na Universidade Federal de Pernambuco, não poderíamos escolher outro tema a não ser o jogo de xadrez para ser pesquisado.

Neste prisma, o xadrez ainda aparece em várias escolas como uma atividade periescolar, ainda não integrado ao currículo da Educação Física. Posto isto, buscaremos evidenciar o cenário atual do ensino do xadrez nas escolas, relacionar o

ensino do xadrez como o processo de ensino aprendizagem do aluno, como e a quem ensiná-lo. Bem como discutir e analisar as limitações e potencialidades do jogo nas aulas de Educação Física, além de fundamentar sua inserção como conteúdo pedagógico nessas aulas a partir de uma revisão da literatura.

Seja como jogo, esporte, arte ou ciência, o xadrez se apresenta como um excelente meio de desenvolvimento das capacidades intelectuais em seus praticantes (SILVA, 2014). É do conhecimento de todos, que o xadrez vem a enriquecer não só o nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, entre outros. O ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo. (ACADEMIA DE XADREZ, 2014).

Na esfera escolar, o xadrez na maioria das vezes, é reduzido a uma opção para dias chuvosos, sendo substituído por outros componentes da cultura corporal, especificamente esportes como handebol, basquete, futsal e vôlei. Dentro desse contexto, essa pesquisa se justifica pelo fato de fornecer ao público, em especial o docente, arcabouços sobre o jogo de xadrez, evidenciando à sociedade as grandes contribuições associadas a partir do ensino do jogo nas escolas brasileiras. Justifica-se também em quebrar as barreiras criadas em relação ao ensino do xadrez, considerado por muitos como pouco interessante, e em incentivar seu ensino nas salas de aula.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O QUE É O XADREZ?

Arte, esporte, brincadeira ou ciência, o xadrez se apresenta como um jogo histórico, antigo, com multifacetadas. Praticado em todas as partes do mundo, mostra diferentes variações em sua forma de jogar ao longo do tempo e ao mesmo tempo possui características históricas, como tabuleiro quadriculado, peças com diferentes estruturas e movimentações que buscam a todo custo capturar a principal peça do adversário, o Rei (ROCKENBACH, 2010).

Angélico *et al.* (2010) definem o xadrez não como um jogo de azar, mas como um jogo de regras, estratégias e táticas. Um jogo onde dois jogadores controlam suas 16 peças, um com as claras e outro com as escuras sobre um tabuleiro de 64 casas alternadas em pretas e brancas.

Como supracitado, o objetivo final desse jogo é colocar o rei do adversário em risco, em *xequê*, de forma que ele não tenha como escapar por meio de nenhum lance legal. Toda a estratégia articulada pelo jogador para capturar o rei é evidenciada nas movimentações das peças dispostas no tabuleiro que serão exploradas mais à frente. Ocorrendo essa situação com o rei sem saída, a partida é encerrada, *xequê-mate*.

2.2 SUA ORIGEM: A LENDA DO SÁBIO SISSA E O CHATURANGA

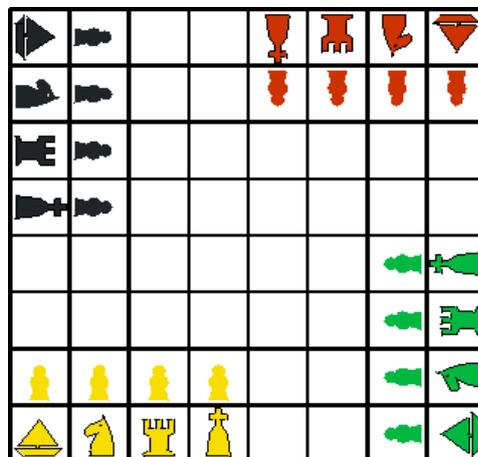
O xadrez se caracteriza essencialmente por ser um dos jogos mais antigos da humanidade. Não se sabe ao certo quando, como e onde seu surgimento ocorreu. Sua trajetória está altamente ligada à história da civilização humana, o que faz Shenk (2007) afirmar que entender a história do xadrez é entender melhor a história do próprio homem. Foi em um período de aproximadamente quinze séculos que esse jogo atravessou diversos povos e culturas como a Índia antiga, Europa, União Soviética e o Ocidente (SILVA, 2008).

Entre as mais de quarenta lendas a respeito de seu surgimento (SILVA, 2008), destaca-se a do sábio indiano, *Sissa*, e o rei *Kaíde*. Por volta do século V, o rei *Kaíde* se encontrava muito abatido, pois seu filho acabara de ser executado em uma batalha. Para amenizar sua aflição, o rei criou um concurso dentro do seu reino para que alguém inventasse um jogo para distraí-lo com direito a receber qualquer recompensa solicitada. Foi aí então que apareceu o sábio *Sissa*. Ele apresentou o xadrez ao rei e venceu o concurso (GIUST, 2002).

O sábio solicitou ao rei que em cada uma das 64 casas do tabuleiro do xadrez fossem colocados grãos de trigo. Pediu que colocassem os grãos na seguinte proporção: 1 na primeira casa, 2 na segunda, 4 na terceira, 8 na quarta, 16 na quinta... Sempre dobrando até chegar a última casa, a 64. O rei prontamente aceitou o pedido de *Sissa*. Porém, quando os matemáticos do reino fizeram os cálculos, o resultado foi de impressionantes 18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo no tabuleiro do xadrez (AMARAL, 2014). Com base na produção de trigo na época, seriam necessários cerca de 61.000 anos para pagar essa dívida. Vendo isso, o rei nomeou o sábio *Sissa* a primeiro-ministro do seu reino em razão da sua grande sabedoria.

O *Chaturanga* é considerado como a primeira versão do xadrez atual e era praticado por 4 pessoas em um tabuleiro quadriculado, cada uma com 8 peças, (rei, elefante, cavalo, barco e infantaria). O jogo rapidamente teve grande aceitação e se tornou o principal meio de lazer do rei e de seu reino (GIUST, 2002).

Figura 01: Chaturanga



(Fonte: Google Imagem)

2.3 A PROPAGAÇÃO DO JOGO E SUA CHEGADA AO BRASIL

Com o passar do tempo, a Índia foi invadida pelo povo persa, que se apoderou do jogo, promovendo as primeiras mudanças no xadrez. Com o povo persa, o xadrez passou a ser jogado apenas por duas pessoas, uma em cada lado do tabuleiro, manipulando 16 peças cada. Com o passar do tempo, o jogo foi difundido por todo o oriente médio (SANTOS, 2009). O xadrez chegou no território europeu por meio dos mouros/sarracenos na Península Ibérica. Na Espanha recebeu o nome de ajedrez e em Portugal de shadres (SANTOS, 2009).

Sobre sua chegada ao Brasil, Batata e Rezende (2006) afirmam que as primeiras partidas de xadrez foram jogadas durante a estada de Pedro Álvares Cabral e sua frota, por ocasião do descobrimento, no ano de 1500. Pero Vaz de Caminha, em seus escritos, por diversas vezes, faz referência às peças e ao tabuleiro de xadrez.

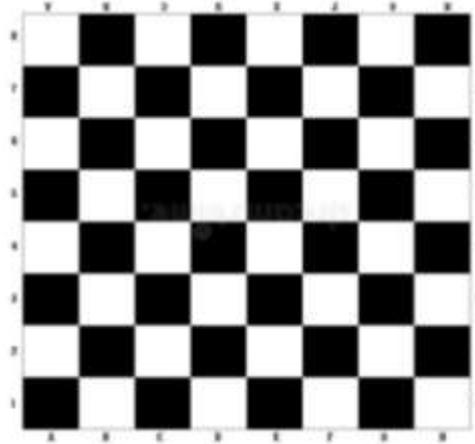
Por outro lado, Gambôa (2007) afirma que o xadrez chegou ao Brasil por meio de D. João VI em 1808, quando o mesmo ofereceu à biblioteca nacional do Rio de Janeiro um exemplar do primeiro trabalho impresso sobre o jogo. Sá (1993) retrata que em 1935 o xadrez teve sua primeira inserção no âmbito escolar. A princípio, o jogo era tratado como uma atividade peri-escolar, sem estar integrado ao currículo. Nas aulas de Educação Física, o jogo era usado apenas como um instrumento lúdico, mas pode-se perceber uma melhora no desempenho dos alunos tanto na disciplina de Matemática quanto na própria Educação Física. Com isso, vários pesquisadores de áreas como Pedagogia, Psicologia, Sociologia, Matemática e Educação Física desenvolveram pesquisas para tornar a prática do xadrez em um instrumento pedagógico.

2.4 O TABULEIRO E AS PEÇAS DO JOGO

O tabuleiro é composto por 64 casas em formato de quadrado. 32 casas brancas e 32 pretas. Diferentemente do jogo de damas, no xadrez todas as casas fazem parte do jogo e são usadas pelas peças. A figura geométrica que o representa é o quadrado. Inicialmente os peões são posicionados uns ao lado dos outros, na

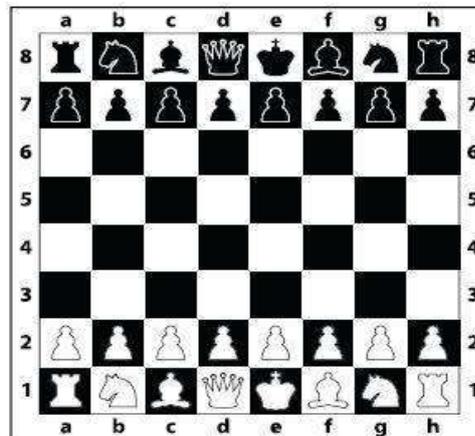
segunda linha. As torres nas extremidades. Ao lado da torre o cavalo, o bispo, o rei e a rainha sequencialmente.

Figura 02: tabuleiro de xadrez



(Fonte: Google imagem)

Figura 03: peças dispostas no tabuleiro



(Fonte: Google imagem)

2.4.1 O Peão

Cada jogador inicia com 8 peões. Ele é considerado uma peça pouco valiosa em razão da sua baixa capacidade de ataque e defesa. Sua movimentação se dá na vertical, avançando apenas uma casa por vez. O peão é a única peça que se

movimenta diferente do modo como captura. Ele realiza a captura das peças adversárias nas diagonais que estão à sua frente.

Figura 04: Peão

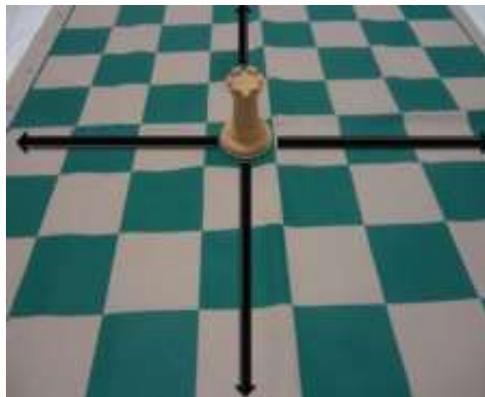


(Fonte: AMARAL, 2014)

2.4.2 A Torre

Cada jogador inicia a partida com duas torres dispostas nas extremidades do tabuleiro. É considerada uma peça valiosa pela sua movimentação em longos trechos no tabuleiro. Essa movimentação ocorre na vertical e na horizontal por quantas casas puder e seu modo de captura ocorre da mesma maneira.

Figura 05: Torre

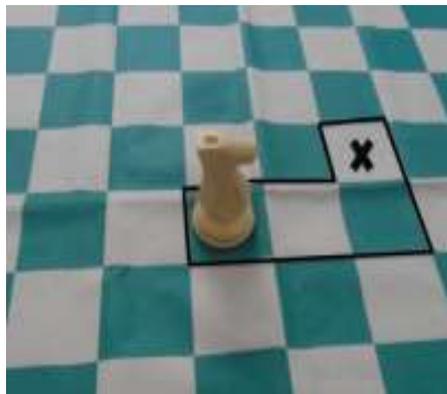


(Fonte: AMARAL, 2014)

4.2.3 O Cavalo

Cada jogador inicia a partida com dois cavalos. É uma peça valiosa que tem a capacidade de saltar sobre as outras peças. Sua movimentação e captura ocorre em formato de “L”, de 4 casas a contar da casa onde ele se localiza no momento da jogada.

Figura 06: Cavalo

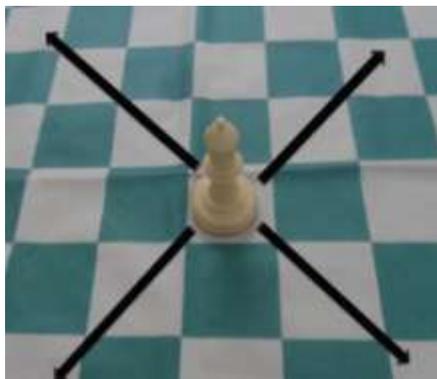


(Fonte: AMARAL, 2014)

4.2.4 O Bispo

Cada jogador inicia a partida com dois bispos, um na casa branca e outro na casa preta. O bispo se movimenta e captura sempre nas diagonais do tabuleiro em quantas casas puder. Essa movimentação se dá de acordo com a cor da casa que o bispo está posicionado.

Figura 07: Bispo

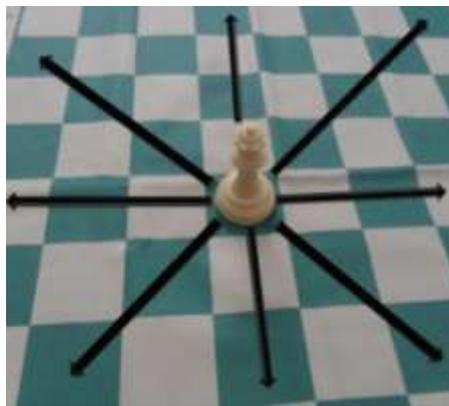


(Fonte: AMARAL, 2014)

4.2.5 A Rainha

Cada jogador inicia a partida com uma rainha. A rainha ou dama é a peça mais poderosa do jogo em razão da sua movimentação que oferece força tanto no ataque quanto na defesa. Ela se movimenta e captura em todas as direções (vertical, diagonal e horizontal) em quantas casas puder.

Figura 08: Rainha



(Fonte: AMARAL, 2014)

4.2.6 O Rei

O rei é a maior peça do tabuleiro, possui uma cruz na cabeça e cada jogador dispõe de apenas um rei. Seu valor não se pode definir, pois uma vez capturado, a partida se encerra. Por essa razão, recomenda-se proteger bem seu rei para não ser derrotado. Embora tenha um valor inestimável, sua movimentação é bem curta, podendo se mover e capturar em todas as direções, porém em apenas uma casa por lance.

Figura 09: O Rei



(Fonte: AMARAL, 2014)

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Analisar as principais discussões sobre o trabalho com xadrez nas aulas de Educação Física escolar, para entender em que direção essas discussões têm sido construídas, a partir dos artigos.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar o que dizem as publicações sobre o formato de ensino do xadrez nas aulas de Educação Física;
- Discutir as principais limitações para o ensino do Xadrez pelos professores de Educação Física, nas escolas;
- Constatar as principais contribuições do ensino do Xadrez para a aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física, apontadas pelos artigos.

4 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica, definida por Marconi e Lakatos (1992) como um tipo de estudo que levanta dados já publicados em livros, revistas e periódicos a fim de sumarizar as evidências provenientes desses estudos primários com a intenção de responder uma questão específica da pesquisa. Faz ainda uso de um processo de revisão da literatura abrangente, imparcial e reprodutivo, que localiza, avalia e sintetiza o conjunto de evidências dos estudos científicos para obter uma visão geral e mais precisa da estimativa do efeito da intervenção com uma metodologia confiável, auditável e rigorosa.

Para o levantamento dos dados, foram utilizados artigos, dissertações, monografias, livros e materiais de internet que mais se aproximavam do objeto de estudo e que poderiam contribuir com a discussão acerca de nosso tema, alcançando a efetivação de nossos objetivos propostos. Foram incluídos trabalhos publicados com a temática do ensino do xadrez nos últimos dez anos e artigos considerados clássicos na área. Foram excluídos artigos que não apresentaram relevância para o estudo, a saber, os artigos que apenas se utilizavam do título com o nome xadrez em evidência, mas que no decorrer do texto, tratava de outro tema diferente. Os locais da coleta dos dados foram as bases de dados do Google Acadêmico, Scielo e o Portal de Periódicos da CAPES. Os descritores utilizados foram: Xadrez, Xadrez Na Escola, Ensino e Xadrez na Educação Física.

Ao final da triagem, foram selecionados vinte trabalhos. Os materiais encontrados foram organizados em tópicos. O quadro abaixo mostra a organização e a porcentagem dos artigos utilizados para a construção da pesquisa.

Artigos de outros campos de estudo	Artigos do campo da Educação	Artigos do campo da Educação Física
10%	40%	50%

Fonte: O Autor, 2021.

Os artigos de outros campos de estudo dialogam com a Matemática, História, Filosofia e Sociologia. Estes foram usados para ampliar a visão a respeito da temática e acrescentar informações pertinentes sobre a história, desenvolvimento e

trajetória do objeto de estudo.

Os demais artigos, têm em comum a relação na sala de aula, o processo de ensino-aprendizagem, a abordagem adequada, a relação professor-aluno com a utilização do jogo de xadrez como mediador dessa interação.

5 RESULTADOS

5.1 O XADREZ E SUA MULTIDISCIPLINARIDADE

Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e ainda transdisciplinaridade, traduz-se em oferecer ao aluno outras alternativas ao modo de interpretar e conhecer qualquer fenômeno da realidade em sua totalidade (BICALHO, 2011). O coletivo de autores (1992), afirma que a visão de totalidade do aluno é moldada a partir da síntese no seu pensamento com a contribuição de diferentes ciências. Tal afirmação deslegitima qualquer disciplina trabalhada com caráter individual, ou seja, sem ter relação com nenhum outro componente curricular.

Dentro dessa ótica, a Educação Física não pode ser trabalhada isoladamente, mas em articulação com as demais áreas. O jogo de xadrez testifica essa comunicação por meio de uma relação articulada com a História, Matemática, Filosofia, Arte entre outras áreas do conhecimento.

Na Matemática, explora o tabuleiro, as movimentações das peças, associadas com a geometria e suas dimensões. Na Arte, exploram-se as formas das peças por meio das pinturas, das técnicas, do formato das peças e suas composições. Na Geografia, destacam-se os diversos países, continentes que formam seu percurso histórico. Na História, tem relação íntima com povos, culturas, aspectos sociais e políticos que acompanharam sua propagação, com as guerras, as batalhas entre os povos. Ainda na História podemos destacar a influência da igreja católica, evidenciada pela presença do bispo no tabuleiro, a fidelidade dos peões, posicionados na linha de frente da batalha. Destaca-se também os interesses econômicos dos reinos, as batalhas por territórios. Na Ética, valorizando o respeito ao próximo, as leis, as regras. Na literatura, por meio de poemas e canções sobre guerras que marcaram a sociedade (PINHO, 2009).

Estabelecer essas relações do jogo com outras disciplinas é essencial para desfazer a ideia de ser um jogo chato, sem graça, sem movimentação, de apenas movimentos repetitivos sem sentido, trabalhado por muitos, apenas com caráter tecnicista ou recreacionista onde a vitória é o objetivo final. Apresentar o xadrez

como parte da cultura corporal, como uma ferramenta pedagógica em sala de aula, capaz de estabelecer relações com as demais áreas de conhecimento, contribui para que o aluno entenda o jogo na sua totalidade e torne mais atraente e eficaz o processo de ensino-aprendizagem nas aulas.

5.2 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM A CONDIÇÃO SOCIOECONÔMICA DOS ALUNOS

Especialmente na idade média, o xadrez era considerado um jogo aristocrático. Era chamado de “um jogo real” para distingui-lo das demais modalidades. Apenas os que gozavam de privilégios na sociedade poderiam praticá-lo e os pobres por sua vez, eram proibidos de tal façanha (ROCHA, 2009).

Sobre este ponto, podemos levantar a seguinte indagação: os alunos que vivem em regiões de vulnerabilidade social possuem mais dificuldades em aprender o jogo?

Bastos Junior (2008), entrevistou sessenta e dois professores, de três escolas particulares com estruturas invejáveis e três escolas públicas, da cidade de Cascavel- PR, com estruturas comprometidas. Cerca de 100% dos professores responderam positivamente sobre a presença do jogo de xadrez nas aulas e 82% foram favoráveis a inserção do jogo como conteúdo obrigatório. Percebeu-se então, que não houve relação entre a estrutura da escola com a prática do jogo, fortalecendo assim o papel do professor nesse processo.

Uma outra pesquisa que utilizamos para responder essa indagação foi de D’Lúcia *et al.* (2007). A pesquisa foi realizada com quatro escolas, do município de Bauru-SP, onde estudavam crianças de cinco a sete anos.

A primeira escola possuía uma infraestrutura impecável, com disposição de recursos como papel, lápis, tintas e espaço amplo para realização de atividades. A segunda escola também apresentava boa infraestrutura, porém com menos materiais a disposição.

A terceira escola possuía infraestrutura razoável, precisando apenas de materiais e locais amplos para realização de atividades. Essa escola atende alunos com baixa condição socioeconômica.

A quarta escola estava localizada numa favela, atendia crianças muito carentes, em difícil realidade social, precisando de materiais e de infraestrutura precária. Ao todo foram realizadas intervenções do ensino do xadrez em onze classes, sendo cinco na primeira escola, duas na segunda escola, três na terceira escola e uma na quarta escola no período de três a dez meses.

No fim, não houve diferença exorbitante entre os alunos de situação econômica vulnerável e os de melhor situação econômica. Em todas as escolas, os alunos foram criativos, independentes, aprenderam o jogo, a história, conheceram as peças e suas movimentações. O xadrez pode alcançar qualquer aluno, em qualquer realidade. É um jogo democrático, que não exclui, mas agrega. Cabe então aos professores traçar estratégias para que o aluno possa compreender o fenômeno¹ xadrez de acordo com o seu tempo de aprendizagem.

5.3 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DOS ALUNOS

Popularmente, o xadrez é visto como um jogo complexo e de difícil assimilação em virtude da variedade de peças, movimentações e das inúmeras possibilidades de combinações de jogadas. Surge então uma barreira para o ensino do jogo como conteúdo nas aulas de Educação Física. Essa ideia de jogo complexo, enriquece o discurso de professores que negam o ensino do jogo em suas aulas, principalmente a crianças e adolescentes (SILVA, 2007).

Leitão (2007) cita alguns exemplos de grandes enxadristas que iniciaram suas trajetórias bem cedo, ainda na infância. Bob Fischer, Magnus Carlsen, Garry Kasparov são nomes comumente associados à prática do xadrez ainda nos anos iniciais, entre cinco e sete anos. Não existe uma idade adequada para aprender e jogar xadrez. Em cada idade, em diferentes níveis, o jogo pode ser ensinado e praticado. Segundo Bortoluzzi (2010), existem pelo menos três formas de se ensinar o jogo de xadrez.

¹ Utilizamos o termo fenômeno para sinalizar sua capacidade de ser praticado em ambientes educacionais com diferentes condições socioeconômicas, a exemplo das escolas citadas anteriormente.

A primeira delas é o xadrez numa formatação lúdica, com foco na diversão, no lazer e na distração. Huizinga (1938) apresenta o jogo como um fenômeno fundamental da cultura, que se encontra presente na linguagem, no direito, na guerra, na ciência, na poesia, na filosofia e nas artes. O jogo como atividade lúdica seria, inclusive, anterior à cultura, pois também “os animais brincam tal como os homens”.

A segunda maneira tem caráter competitivo, técnico, visando a disputa de torneios e campeonatos.

A terceira maneira é o xadrez pedagógico. Essa forma de ensino busca trabalhar as habilidades cognitivas e colaborar na melhoria do desempenho escolar do aluno, se utilizando do xadrez como uma ferramenta pedagógica. Vale salientar que este trabalho tem foco no xadrez pedagógico, porém, as três maneiras aparecem interligadas, cada uma com sua contribuição para o aluno/praticante.

Em uma pesquisa realizada com sessenta alunos do sexto ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Prof. Teobaldo Leonardo Kletemberg, no Estado do Paraná, foi possível constatar uma melhora significativa em relação ao conhecimento do jogo de xadrez, bem como na relação direta com disciplinas como História, Geografia e Matemática (GESSI E SILVA, 2014).

Gessi e Silva (2014), dividiram as intervenções em 32 aulas. Duas aulas sobre a História do xadrez, duas aulas sobre a definição do jogo, duas aulas sobre o tabuleiro de xadrez, duas aulas para a apresentação das peças, duas aulas sobre o posicionamento das peças no tabuleiro e mais quatro aulas sobre a movimentação das peças. Posteriormente foram ministradas mais três aulas tratando sobre as jogadas especiais roque, *passant* e promoção de peão. Três aulas sobre xeque e três sobre xeque mate. Duas aulas sobre afogamento do rei, duas sobre tipos de empates, três aulas sobre aberturas e finalmente duas aulas sobre filmes e jogos educativos. Todos os alunos alegaram ter conhecimento sobre o jogo, mas não praticavam pela complexidade e difícil entendimento do jogo.

Ao final das aulas, foi aplicado um questionário sobre o xadrez aos alunos. Em média os alunos acertaram 56% das questões, 12% a mais em relação ao

mesmo questionário aplicado antes do início das aulas. Essa evolução em relação ao aprendizado do xadrez, testifica a eficácia de um ensino regular e contínuo do jogo nas salas de aula.

Dentro dessa perspectiva, Sá & Rocha (1997) expõem o xadrez como uma ferramenta de fundamental importância no processo educativo dos alunos e que sua utilização como recurso pedagógico em projetos e/ou componentes curriculares tem crescido em vários países como França, Holanda, Reino Unido e Brasil. No próprio Estado do Paraná, por exemplo, desde 1998 são desenvolvidos projetos propondo a utilização do xadrez entre os escolares, todos com resultados positivos. O Projeto “Xadrez na Escola”, desenvolvido pela Secretaria de Estado da Educação (SEED) e pelo Centro de Excelência do Estado do Paraná, serve de modelo metodológico para os demais estados do Brasil.

Garcia (2008) afirma que o xadrez como instrumento pedagógico, transcende o jogo em si. Ele constrói um processo de ensino dialógico, interativo, afetivo, criativo, desafiador, motivador, além de uma aprendizagem autônoma, subjetiva, cooperativa, literária e solidária. Ainda Batista (2006) lista como habilidades desenvolvidas pelo xadrez: atenção e concentração, julgamento e planejamento, imaginação e antecipação, memória, vontade de vencer, paciência, autocontrole, lógica matemática, raciocínio analítico e sintético, criatividade e inteligência.

5.4 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM OS QUATRO GRANDES ESPORTES

Não é uma tarefa nada fácil para os professores de Educação Física ter que “competir” com o famoso quarteto fantástico das aulas. Handebol, Vôlei, Basquete e Futsal são as temáticas preferidas dos alunos. É um ambiente desafiador para o professor de Educação Física. Os alunos desde cedo crescem assistindo jogos de futebol, têm seus ídolos no esporte, sonham em ser grandes jogadores e esses fatos refletem nos conteúdos das aulas. É bastante comum em qualquer espaço de tempo entre uma aula e outra, os alunos arranjam uma bola para jogar alguma modalidade coletiva citada acima.

Partindo desse cenário, Rodrigues (2008) realizou uma pesquisa que se baseou na seguinte pergunta: É possível inserir o jogo de xadrez na Educação Física escolar, além das quatro modalidades esportivas tradicionais? Essa pergunta foi feita a acadêmicos do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina que tinham acabado de concluir o estágio supervisionado em Educação Física Escolar no ano de 2008.

Conforme seu relato, Rodrigues (2008) afirma que para trazer uma nova temática às aulas de Educação Física além das tradicionais, o professor precisa de muita força de vontade, determinação, conhecimento e sobretudo muita criatividade nas ministrações das aulas. Caso contrário, os alunos demonstrarão desinteresse até que o professor desista e volte a lecionar os conteúdos “que eles gostam.” No decorrer dos dezenove dias de intervenção, notou-se que muitos alunos não demonstraram tanto interesse sobre a temática e outros insistiam em querer jogar futebol. Aos poucos os alunos foram atraídos pelo jogo, principalmente ao perceberem a relação do xadrez com outras áreas do conhecimento. Foi dessa maneira, passando pela história do jogo, sua trajetória, sua relação matemática, peças e movimentações, que os professores conseguiram ao final do estudo ganhar seus alunos e fazê-los esquecer um pouco do futebol.

Mais uma vez, destaca-se aqui a forma pela qual o jogo é trabalhado. Despertar a curiosidade dos alunos é o ponto de partida para o sucesso. Não se pode inserir um xadrez desconectado, fragmentado, com movimentos meramente técnicos, distante das outras áreas do conhecimento e da realidade dos alunos. É necessário trabalhar a temática como um fenômeno, em sua integralidade, caso contrário seremos reféns das modalidades coletivas tão desejadas nas aulas.

5.5 O XADREZ E SUA RELAÇÃO COM TEMAS TRANSVERSAIS

Aguiar (2009) no segundo semestre do mesmo ano, realizou uma pesquisa com alunos do 2º ano do ensino médio da Escola Sagrada Família em Jandira, São Paulo. Os alunos em sua maioria não tinham contato com o jogo de xadrez.

Inicialmente foram esclarecidas as funções, valores, posicionamentos, deslocamentos e capturas das peças. A partir de então, vários questionamentos

foram surgindo e a aula de xadrez passou a dialogar com outros temas presentes na sociedade.

Entre os principais questionamentos dos alunos, destacaram-se o valor atribuído às peças do jogo: Por que o peão não tem tanto valor? Até no jogo o peão não vale nada. Por que o cavalo, um animal, tem mais valor que um peão?

Outro aluno observou a hierarquia na distribuição das peças no tabuleiro, sobre a influência da Igreja católica nas decisões do rei, representada pela presença do bispo ao seu lado. Uma outra aluna questionou sobre o valor da rainha em relação ao rei, uma vez que ela é, no jogo, a peça mais poderosa, mas o rei a mais valiosa.

Essas indagações fizeram a aula dialogar com temas transversais como família, racismo, machismo, preconceito, poder político, trabalho doméstico. Este último, inclusive, é um tema trabalhado por Marcos Schiavon em seu filme de curta metragem, intitulado de o “Xadrez das Cores”. A obra brasileira de vinte e dois minutos, fala sobre uma empregada negra que trabalha na casa de uma idosa preconceituosa. Tendo que trabalhar por necessidade, a empregada passa por várias situações constrangedoras e humilhantes causadas pela patroa branca racista. Essa obra retrata por meio da simbologia do xadrez a realidade de muitas empregadas domésticas que passam por esse tipo de situação constantemente.

Pois bem, dentro deste prisma de articulação do ensino do xadrez com outras áreas do conhecimento tão enfatizado neste trabalho, é louvável por parte do professor dialogar com temas pertinentes e atuais da sociedade. Despertar uma visão crítica e ampliada da realidade em que os alunos se encontram, também faz parte do processo pedagógico e o xadrez além de contribuir para tal feito, permite ao aluno assimilar valores éticos e morais como o respeito ao próximo, interação em grupo e respeito às regras (PINHO, 2009). São valores que transcendem o tabuleiro do jogo e refletem no comportamento diário do aluno na sociedade.

6 CONCLUSÃO

O xadrez é um jogo sem origem definida, viajou por vários países do mundo e rapidamente foi tomando outras formatações com novas peças, regras e características. Não se pode negar a riqueza histórica e cultural desse fenômeno carregado de valores, sentidos e significados ímpares.

É um jogo, um esporte, uma arte, uma ciência que tem relação com outras áreas de ensino, uma ferramenta pedagógica capaz de desenvolver habilidades relacionadas a cognição, aprendizagem e relação social de seus praticantes.

Finalmente, concluímos que este objeto de estudo contempla critérios que lhe inserem na cultura corporal humana, especialmente por se tratar de um conteúdo construído ao longo do tempo que reflete a cultura dos povos e locais por onde passou, além de apresentar mensagens lógicas e coerentes para a sociedade atual, evidenciadas nas relações de poder e trabalho, por exemplo.

Dentro do prisma da Educação Física, o xadrez possui caráter pedagógico que ajuda e melhora o processo de ensino-aprendizagem, isso em razão dos benefícios ofertados aos alunos que vão desde raciocínio lógico a melhoramento no desempenho escolar. Esses benefícios só poderão ser alcançados a partir de um ensino organizado, com metodologia bem definida e sequência lógica de ensino.

A partir desse ensino, é possível dialogar com outras disciplinas, alcançar alunos de qualquer realidade socioeconômica, oferecer aos alunos outra opção para as aulas além das quatro grandes modalidades coletivas e tematizar aspectos sociais atrelados a sua prática.

A presença do xadrez nas aulas de Educação Física é um tema que ganhou notoriedade ao longo do tempo e sua presença nas salas de aula tem se tornado bastante comum, porém, ainda se trata de um campo aberto para futuras pesquisas e discussões. Uma grande oportunidade para os professores apaixonados pelo jogo e que queiram fugir dos conteúdos considerados tradicionais.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Alessandra. **O xadrez em xeque**: O que está por trás deste jogo? [São Paulo]: USP, 2009. Disponível em: http://www.gpfe.fe.usp.br/teses/alessandra_01.pdf. Acesso em: 14 jun. 2021.
- AMARAL, Lucas. **Xadrez**: para aprender e ensinar. 2.ed. Olinda, PE: Livro Rápido, 2014.
- BAPTISTONE, S. A. **O jogo na história**: um estudo sobre o uso do jogo de xadrez no processo ensino-aprendizagem. 2000. Dissertação (Mestrado), Universidade São Marcos, São Paulo, 2000.
- BASTOS, Júnior. Opinião dos professores de 1ª a 4ª séries em relação aos benefícios do xadrez na melhora do rendimento escolar. In: SIMPOSIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 1., 2008, Cascavel. **Anais [...]** [Cascavel]: Unioeste, 2008. Disponível em: <http://www.unioeste.br/cursos/cascavel/pedagogia/eventos/2008/1/Artigo%2018.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- BORTOLUZZI, Francisco. **O xadrez escolar**: um instrumento para melhorar a atenção e a concentração dos alunos da 6ª série do ensino fundamental. Curitiba: Secretaria de Educação do Paraná, 2010.
- D' LUCIA *et al.* **Xadrez para principiantes**, 11.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1982.
- GESSI, Fernando; SILVA, Marcelo. **A Importância e benefícios do Xadrez no processo de formação**. Curitiba: Secretaria de Educação do Paraná, 2014.
- GIUSTI, Paulo. **História ilustrada do xadrez**. São Bernardo do Campo, SP. P. Giusti, 2002. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt->. Acesso em: 21 abr. 2020.
- HARTMANN, A.M. *et al.* Projeto xadrez nas escolas: oficinas teórico-práticas para a comunidade. **Revista ELO** - Diálogos em Extensão, Viçosa-MG, v. 4, n. 1, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- LEITÃO, R. **Qual é a melhor idade para jogar xadrez?** São Paulo, 2016. Disponível em: <http://rafaelleitao.com/qual-e-a-melhor-idade-para-comecar-a-jogar-xadrez/>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- CHARLES, Moura. Xadrez Pedagógico. In: **Xadrez Total**, [s. l.: s. d]. Disponível em: <http://www.xadreztotal.com.br/entrevista-com-o-professor-charles-moura-netto/>. Acesso: 21 abr. 2021

OLIVEIRA, Francismara; BRENELLI, Rosely. O jogo xadrez simplificado como instrumento de diagnóstico da perspectiva social e cognitiva em escolares. **Ciências & cognição**, Curitiba, v. 13, n. 2, p. 109-124, mai. 2008.

RODRIGUES, A. O Xadrez na Educação Física Escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, ano 20, n. 31, p. 182-186. Dez./2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/21758042.2008n31p182/12964>. Acesso em: 05 jul. 2021.

SÁ, *et al.* **Xadrez: cartilha**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1993.

SANTOS, Pedro. **O que é xadrez**. 1 ed. Taubaté: Brasiliense, 2009.

SCHIAVON, M. **O xadrez das cores**. CRio de Janeiro, 2004. 1 vídeo, 22 min.

SILVA, Rosângela Ramos Veloso. O jogo de Xadrez como recurso didático-pedagógico nas aulas de Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 10, p 19-35, dez. 2009.

SOARES, C. L. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOUZA, J. de.; MARCHI, Wanderley. A Guerra Fria e a final do Campeonato Mundial de Xadrez de 1972: algumas possibilidades analíticas e correlacionais. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 27, n. 4, p. 567-81, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v27n4/v27n4a06.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2020.