
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA MOTRICIDADE
(PEDAGOGIA DA MOTRICIDADE HUMANA)**

**O XADREZ NOS CONTEXTOS DO LAZER, DA ESCOLA E PROFISSIONAL:
ASPECTOS PSICOLÓGICOS E DIDÁTICOS**

DANIELLE FERREIRA AURIEMO CHRISTOFOLETTI

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências do Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ciências da Motricidade, área Pedagogia da Motricidade Humana

Março - 2007

**O XADREZ NOS CONTEXTOS DO LAZER, DA ESCOLA E
PROFISSIONAL: ASPECTOS PSICOLÓGICOS E DIDÁTICOS**

DANIELLE FERREIRA AURIEMO CHRISTOFOLETTI

**ORIENTADOR: PROFA. DRA. GISELE
MARIA SCHWARTZ**

Dissertação apresentada ao Instituto de
Biotecnologia do Câmpus de Rio Claro,
Universidade Estadual Paulista, como parte
dos requisitos para obtenção do título de
Mestre em Ciências da Motricidade (área
de concentração: Pedagogia da Motricidade
Humana

**RIO CLARO
2007**

SUMÁRIO

I. INTRODUÇÃO.....	01
II. REVISÃO DE LITERATURA.....	07
2.1. Comportamento lúdico.....	07
2.2. Jogos: algumas teorias.....	14
2.3. Xadrez: jogo e esporte.....	28
2.4. Xadrez no lazer.....	36
2.5. O xadrez no âmbito profissional.....	38
2.6. O xadrez na educação.....	41
2.7. Professores de xadrez: atuação em diversos contextos.....	47
III. MÉTODO.....	53
Objetivo.....	53
Natureza da Pesquisa.....	53
Instrumentos	55
Sujeitos	56
Coleta de Dados.....	56
Procedimentos.....	57
IV. ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	59
4.1. Objetivo do ensino do xadrez.....	63
4.2. Metodologia do ensino e estímulo ao treinamento.....	68
4.3. Aspectos psicológicos envolvidos durante a aprendizagem.....	91
4.4. Diferenciação adequado no ensino de xadrez, nos âmbitos do lazer, da escola e competições.....	110
4.5. Necessidade de atividades físicas vinculadas ao ensino de xadrez.....	119
4.6. qual a diferença entre professor, técnico e instrutor de xadrez.....	124
V. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	130
VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	138
VII. APENDICE.....	151
A – Entrevista.....	152
B – Termo de Livre Consentimento.....	153
C – CR-ROOM contendo as entrevistas	154

Dedico este trabalho a todos que
acreditaram em mim, incentivando e
acreditando em mim e em especial aos
meus filho Rafael e Raul (*in
memorian*)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro agradeço a Deus pelo dom da vida e pela possibilidade de desenvolver esta pesquisa.

Ao meu filho Rafael, que em momentos difíceis sempre estava com um grande sorriso e muito carinho para me dar, e assim eu me animava a seguir em frente.

Aos meus pais, Nancy e Rubens, por acreditarem em mim e não medirem esforços para que eu pudesse me aventurar na prática do xadrez, me levando a competição, muitas vezes sendo o meu “paitrocinador” e assim me apaixonei por este jogo-arte-ciência.

Aos meus irmãos, Renato e Cristiane, que apesar das infundáveis brigas que temos nos amamos muito e assim caminhamos um auxiliando o outro, e sei que posso contar sempre com eles.

A minha Orientadora e Amiga Gisele, a qual possibilitou este sonho de tornar-se real, me ajudando a crescer na vida acadêmica e pessoal também.

Ao meu amigo e banca deste trabalho Alessandro Batezelli, que esteve sempre pronto a me orientar e assim enriquecer minha pesquisa com suas excelentes idéias.

Ao Professor Antonio Carlos Carrera de Souza, que me orientou no trabalho de conclusão de curso, acreditando em mim e fazendo despertar meu interesse a pesquisa, e que neste momento colaborou, como banca, ajudando a melhorar minhas idéias.

A Ângela e Rui, pois sempre que precisei de ajuda estavam de braços abertos para me acolher.

Aos amigos Elisete, Edson e Ícaro, que sempre estão dispostos a me ajudar e me apresentaram a professora Gisele, que mais tarde veio ser a minha orientadora.

À professora Silvana, que me ajudou com a revisão de Inglês deste trabalho.

Aos meus amigos enxadristas, não citarei nome para não correr o risco de esquecer de alguém, que em muitas conversas me ajudaram a esclarecer pontos importantes a serem ressaltados neste trabalho.

Aos meus alunos que me impulsionaram a gostar cada vez mais desta prática.

Aos meus amigos do LEL, esta grande família que encontrei na UNESP.

À CAPES pelo apoio financeiro.

RESUMO

A presente pesquisa, de natureza qualitativa, teve seu objetivo centrado na reflexão acerca dos aspectos psicológicos e didáticos referentes à prática do jogo de xadrez nos contextos escolar, competitivo e no lazer, focalizando a atuação de profissionais envolvidos, sob a perspectiva da motricidade humana. O estudo foi realizado em duas etapas, constando de uma revisão bibliográfica acerca da temática em foco seguido pela pesquisa exploratória, desenvolvida por meio de entrevista estrutura, contendo 15 perguntas abertas. A amostra intencional foi composta por 13 sujeitos, brasileiros, professores de xadrez, de ambos os sexos, faixa etária entre 22 e 62 anos, com níveis socioeconômicos variados e escolaridade superior, com experiência no ensino do xadrez acima de 4 anos, sendo todos professores em escolas e/ou clubes e técnicos com reconhecimento nacional na modalidade, participantes dos Jogos Regionais, ocorridos no ano de 2006. Os dados, analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo Temático, indicam que é possível notar que o jogo de xadrez constitui-se em um universo bastante amplo e, conforme o local de atuação, há variações na nomenclatura utilizada para designar este profissional como técnico ou como professor. O perfil referente à formação dos atuantes interfere sobre a forma com que lidam com xadrez tomado como jogo ou esporte, visto que, entre eles, poucos possuem em sua formação a Graduação em Educação física. Com base nos resultados da pesquisa, torna-se relevante a realização de novos estudos, capazes de aprofundar os conhecimentos acerca do ensino desta modalidade, tendo em vista

as diferentes possibilidades de atuação profissional com o xadrez, bem como, a conscientização sobre as necessidades de adaptações para cada contexto, aprimorando a metodologia utilizada por eles na passagem do conhecimento.

Palavras-chave: Jogo, xadrez, ensino-aprendizagem, lazer, competição.

ABSTRACT

This research, of qualitative nature, has as objective to determine the psychological and didactic aspects referring to the practice of chess game in school, competitive and leisure contexts, focusing the performance of the professionals involved, under the perspective of human movement area. The research was based on literature review and on explanatory research, developed through an interview with 15 open questions. This instrument was applied to a sample compound by 13 Brazilian chess teachers, of both sex, between 22 and 62 years old, from different social economical and instruction levels, with experience in chess teaching in schools, and/or clubs up to 4 years, and coaches of national recognition, who have participated in the Regional Games, which happened in 2006. Data were descriptively analyzed through Thematic Content Analysis Technique, showing that chess game consists in a very ample universe, and according to the performance place there are some variations in the used nomenclature to assign this professional as coach or as a teacher. The profile referring to participants' professional formation intervenes in the way they deal with chess, as a game or sport, since among them few are Physical Education Graduated. Based on the results of this research, it is relevant the accomplishment of new studies, deepening the knowledge concerning to teaching-learning of this modality, focusing the different possibilities of professional performance with chess, as well as, the awareness on the necessities of adaptations for each context, improving the methodology used when teaching.

Key words: game, chess, teaching-learning method, leisure, competition.

I. INTRODUÇÃO

O xadrez tem sido investigado por diversas áreas, como a psicologia, a pedagogia, a informática entre outras, ainda que de maneira sutil, sendo tomado como modelo para estudos em computação e tendo uma base que se assemelha à matemática, estimulando, assim, significativamente, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e as operações do intelecto.

Este jogo tem sido apontado como fator relevante para despertar o espírito reflexivo e crítico, ampliando a capacidade para a tomada de decisões, dando ao aluno a oportunidade de apreensão de uma pauta ética para a aquisição de valores morais, melhorando a segurança pessoal e a auto-estima. Em outros aspectos, tem ação no desenvolvimento da atenção e da capacidade de concentração, por meio de seu conteúdo lúdico, proporcionando prazer ao praticante.

O jogo de xadrez vem conquistando algum espaço no campo educacional, o que justifica o interesse governamental na implantação deste nas

escolas, conforme aponta a proposta do Ministério da Educação e Cultura (MEC), para o qual:

a Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (SEB/MEC) e a Secretaria Nacional de Esporte Educacional do Ministério dos Esportes estão planejando implementar, em parceria com as secretarias de educação e as secretarias de esportes das 27 unidades da Federação, o Projeto Xadrez nas Escolas. A idéia é levar o ensino do jogo de xadrez como instrumento pedagógico nos projetos da rede oficial de ensino, já para o início de 2005, visando à diversificação das atividades e ao desenvolvimento dos alunos. (BRASIL, 2004)

No entanto, poucas iniciativas vêm sendo realizadas para que isto efetivamente aconteça, no sentido de buscar ampliar suas aplicações e preparar o profissional para a utilização deste recurso como elemento, tanto no âmbito da educação, como no contexto do lazer e da performance competitiva, merecendo, desta forma, a atenção deste estudo e uma possível contribuição neste sentido; apontando alguns aspectos referentes à atuação do professor/técnico/instrutor de xadrez.

Outro aspecto importante, que justifica o interesse do presente estudo, é a carência de referencial teórico, em âmbito acadêmico, que verse, especificamente, sobre a atuação do profissional frente aos aspectos que permeiam esta prática, o que dificulta, sobremaneira, aos interessados. A preparação do profissional é de extrema relevância, uma vez que dele pode depender o caráter educacional ou não da participação neste jogo, desenvolvido em qualquer contexto.

Algumas considerações acerca de como o jogo de xadrez pode ser inserido na grade curricular se tornam importantes, atendendo às especificações do MEC, especialmente nos cursos de formação em Educação Física, tendo em vista que este profissional é apontado como o mais preparado para trabalhar com esta prática, por suas características de jogo.

Pouco ou quase nada, com raríssimas exceções, se obtém de informação sobre esta modalidade e suas aplicações, durante o período de formação, deixando este profissional com uma lacuna em relação às ações frente aos aspectos pedagógicos e psicológicos que envolvem a modalidade em questão, o que motiva a pesquisa de campo, no sentido de adentrar neste universo.

Assim sendo, torna-se instigante entender, primeiramente, as origens e o processo histórico referente à utilização do jogo de xadrez nos âmbitos da educação, do lazer e da competição. Posteriormente, o foco recai na atuação profissional frente ao conteúdo educacional durante o ensino desta modalidade e no preparo dos alunos/atletas, para o enfrentamento das situações competitivas, refletindo-se, inclusive, sobre a ação do professor/técnico/instrutor de xadrez, como agente cultural, na transmissão de padrões de ética e no apoio psicológico de seus alunos/atletas.

Os elementos intervenientes podem suscitar outras reflexões daí advindas e contribuir para a implementação da atuação do profissional nesta área.

O xadrez é considerado um jogo simples de se aprender, porém, ensinar este jogo ou tornar-se um grande jogador é um processo difícil e

demorado, necessitando-se de inúmeros anos de prática e estudos, no sentido de se conhecer um pouco sobre essa arte-ciência.

Conforme salienta Silva (2004), inúmeras pesquisas vêm apontando a importância da aprendizagem e da prática do xadrez na infância, na adolescência e mesmo na idade adulta.

O xadrez é um tipo de jogo que oferece, segundo Sá (1988), diversos recursos pedagógicos com qualidade, em uma só atividade, incrementando várias potencialidades intelectuais, tais como: a imaginação, a atenção, a concentração, o espírito de investigação, a criatividade e a memória.

Nos últimos anos, o tema xadrez relacionado à educação tem estado presente nos debates institucionais, especialmente nos países desenvolvidos, em que a utilização de jogos de estratégias em salas de aula já encontra considerável aceitação, como salienta Sá (1990), o mesmo não se podendo afirmar quanto aos países em desenvolvimento, salvo algumas exceções.

Ao se promover a inserção de algum tipo de jogo no contexto educacional, é bastante relevante que se atente para suas especificidades, mas, também, para a necessidade de adaptações, no sentido de preservar o jogo em si e, concomitantemente, fazer uso deste como estratégia pedagógica com finalidades definidas, conforme salientam Schwartz (1997) e Marcellino (1990), entre outros autores.

O ensino deste jogo em diferentes contextos, como para o lazer, para a competição ou para a escola, necessita da intervenção direta do profissional envolvido, a qual, segundo Christofolletti (2005) deve se dar no sentido de adaptar

as demandas, atender às expectativas e favorecer o aprendizado de habilidades, como as sociopsíquicas, nos diversos âmbitos.

Entretanto, nem sempre esse profissional envolvido se encontra preparado para compreender esse processo, o que instigou o olhar mais detalhado deste estudo, no sentido de refletir sobre esses aspectos envolvidos com o ensino desta modalidade.

O objetivo desta pesquisa é centrado na reflexão acerca dos aspectos psicológicos e didáticos referentes à prática do jogo de xadrez nos contextos escolar, competitivo e no lazer, focalizando a atuação de profissionais envolvidos, sob a perspectiva da motricidade humana.

Dentro deste contexto, a revisão de literatura deste estudo inicia-se pela conduta lúdica, buscando esclarecer sua conceituação, tendo em vista seu papel social. Em seguida, são focalizadas as teorias e classificação do jogo, ilustrando a contextualização do jogo de xadrez. Existem inúmeras classificações e teorias acerca do jogo, porém, para este estudo são enfatizadas, especialmente, aquelas utilizadas na área pedagógica.

Posteriormente, de-se atenção ao jogo de xadrez, evidenciando-se uma discussão acerca do binômio jogo e esporte, para, depois, se salientar a questão da inserção do xadrez nos contextos escolar, competitivo e no lazer, bem como, aspectos sobre a atuação do profissional frente aos elementos emocionais envolvidos.

Em outra etapa, no capítulo de métodos, desenvolveu-se a pesquisa exploratória, cujos dados aprimoraram as reflexões daí advindas. Na seqüência

tem-se a análise e discussão dos dados coletados, que versam sobre os objetivos eleitos pelos professores como importantes para a prática desta modalidade; a metodologia de ensino e estímulo utilizado para a realização do treinamento; aspectos psicológicos envolvidos durante a aprendizagem, bem como, nas situações de competição; diferenciação adequada no ensino desta modalidade quando a finalidade recai nos contextos do lazer, escolar e competitivo; a importância da realização de atividades físicas para auxiliar o treinamento enxadrístico e, finalizando, as possíveis diferenças entre as atuações como professor, técnico e instrutor de xadrez.

Finalizando este estudo chega-se às Considerações Finais, centradas nas possibilidades, na pertinência e na relevância da situação em que se encontra, então, o ensino de xadrez, com as sugestões de estruturação dos cursos de xadrez e os cuidados para inserí-lo nos contextos educacional, competitivo e no âmbito do lazer.

II – REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Comportamento lúdico

Algumas definições se fazem necessárias para se iniciar a discussão sobre a questão do que é jogo e as diversas teorias (sociológica, educacional, econômica, psicológica, entre outras), apontando, também, o que difere o jogo do esporte. Para tanto, julgou-se importante discorrer sobre tais definições dos termos conduta lúdica e tempo livre para, então, explicitar a questão da diferenciação entre jogo e esporte.

Definir lúdico consiste em uma tarefa complexa, entretanto, pode-se partir do pressuposto que os comportamentos de satisfação, divertimento e prazer tornam-se mais evidentes diante de três situações: na realização de tarefas conhecidas como atividades lúdicas (brincadeiras e jogos); na permanência em espaços lúdicos (parques, acampamentos); e na utilização de objetos lúdicos (brinquedos), o que já predispõe algumas associações importantes para se compreender esse termo.

Para Huizinga (1990) o homem, por natureza, é um ser lúdico, na vida, na guerra, e em todos os movimentos de sua existência. A essência do lúdico, para o autor, está no fato de sempre ter algo a ser conquistado, perdido, há interesses à mercê do jogo.

Franceschi Neto (1995) destaca quatro pontos referentes à questão da conduta lúdica:

- ✓ Existência da fantasia – imaginar-se em outras situações e personalidades;
- ✓ Capacidade de criar – a criatividade pode ser ou não desenvolvida, de acordo com os estímulos recebidos;
- ✓ Vertigem – perda temporária do controle de determinada situação;
- ✓ Aventura – caracterizando a novidade, o desafio, que pode vir relacionada com a vertigem.

Para Almeida (1990), o comportamento lúdico é uma ação inerente à criança, ao adolescente, ao jovem e ao adulto, que aparece em diferentes formas e assim, satisfaz múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais, como saber, explorar, observar, trabalhar, jogar, enfim, viver.

É possível afirmar que, por meio do lúdico, são revelados os poderes dos indivíduos; considerando a conduta lúdica algo misterioso e cheio de encantos, capaz de colocar os seres humanos em um mundo à parte do Universo (CHATEAU, 1987).

Fenalti (2004) sugere que o termo conduta lúdica seja tomado na tentativa de desmistificar a tendência de se pensar o lúdico apenas possível de ser

expresso em ambientes determinados, em clubes e parques de diversões, ou em atividades específicas, como esportes, viagens e jogos, ou, ainda, em um tempo planejado para se pensar em assumir este comportamento. Há também referência ao termo, no estudo da autora, em que este é diretamente ligado, apenas, à certa faixa etária, ou seja, restrito à infância. Todos esses aspectos de minimização do lúdico devem efetivamente ser superados, para que se compreenda o fenômeno de forma mais ampla.

Para este estudo, o lúdico será definido como um comportamento primário da espécie humana, sendo este um estado de espírito estimulando os indivíduos a brincar, divertir-se, ser alegre e criativo, possibilitando a vivência dos conteúdos culturais (DUMAZEDIER, 1999), utilizando-se como estratégia, a recreação, o jogo e o resgate do humano e da qualidade existencial.

Pode-se notar que a sociedade tem procurado dar um valor mais próprio ao jogo, por perceber as conseqüências desastrosas da falta de atitude lúdica, quando esta é impedida de expressão, em diferentes contextos.

A conduta lúdica, apesar de não se restringir a alguns contextos especiais, tem estreita relação com o tempo livre, o qual, devido ao significado e à presença do termo livre, tem sido motivo de discordância de alguns autores, entre eles Marcellino (1990), revelando sua inadequação, tendo em vista a dificuldade de se aceitar a pretensa liberdade diretamente associada ao tempo pós-trabalho.

O que se entende por tempo livre seria o resultado da organização social do trabalho, representando, assim, um momento fora das obrigações sociais, possibilitando, ao indivíduo, a liberdade de optar pela atividade que deseja

executar, ou ainda, a simples opção de não realizar nada, tendo um momento de reflexão apenas.

Marcellino (1990) discorre sobre os aspectos tempo e atitude, ressaltando a importância do estilo de vida do indivíduo, sugerindo, assim, a nomenclatura de “tempo disponível”, visto que não é possível se ter, totalmente, algum tempo livre sob as normas de conduta social. Sendo assim, para o autor, “a disponibilidade de tempo significa possibilidade de opção pela atitude prática ou contemplativa” (MARCELLINO, 1990, p.31).

No âmbito do tempo disponível, uma das formas de vivência é aquela relacionada ao lazer.

Uma das características do lazer está voltada à possibilidade de se aprimorar a qualidade de vida, podendo interferir, inclusive, nos contextos profissional, familiar, religioso e político, em decorrência da escolha individual das inúmeras atividades, ou a simples contemplação.

Ressalta-se, ainda, que o lazer, não deve ser associado tão somente a um passatempo, visão relacionada ao senso comum, mas sim, deve ser atribuído a ele um potencial de grande importância para o aprimoramento de todas as relações institucionais, como as familiares, de trabalho, etc. (CAMARGO, 1989).

As idéias de Dumazedier no campo do lazer tiveram muita aceitação executiva, tendo sido disseminadas por sua presença no Brasil. Esse autor define lazer como:

[...] o conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda desenvolver sua formação desinteressada, sua participação social voluntária, ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. (DUMAZEDIER 1999, p.34)

Dumazedier (1999) esclarece, ainda, os processos pelos quais a sociedade contemporânea passa, dentre eles: o progresso técnico-científico, os movimentos sociais e a regressão do controle social pelas instituições básicas, permitindo ocupar o tempo ocioso com atividades de interesses variados: físico-esportivos, manuais, intelectuais, artísticos e sociais.

Para Marcellino (1990), o lazer é entendido como uma atividade autogerada e vivenciada por livre opção, incluindo o conceito no âmbito do tempo disponível. Ao propor um conceito operacional, o autor define o lazer como sendo:

[...] a cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no “tempo disponível”. O importante, como traço definidor, é o caráter “desinteressado” dessa vivência. Não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. A “disponibilidade de tempo” significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa. (MARCELLINO, 2003, p.31).

Bramante (1998) ressalta o lazer como uma experiência única e momentânea, incluindo neste item a criatividade, o prazer e a liberdade, que apontam para a importância das políticas de entretenimento. Assim, para este autor:

[...] O lazer se traduz por uma dimensão privilegiada da expressão humana dentro de um tempo conquistado, materializada através de uma experiência pessoal criativa, de prazer e que não se repete no tempo/espço, cujo eixo principal é a ludicidade. Ela é enriquecida pelo seu potencial socializador e determinada, predominantemente, por uma grande motivação intrínseca e realizada dentro de um contexto marcado pela percepção de liberdade. É feita por amor, pode transcender a existência e, muitas vezes, chega a aproximar-se de um ato de fé. Sua vivência está relacionada diretamente às oportunidades de acesso aos bens culturais, os quais são determinados, via de regra, por fatores sócio-político-econômico e influenciados por fatores ambientais. (BRAMANTE, 1998, p.09).

Camargo (1989, p. 49) se refere ao lazer como sendo “um produto do trabalho”, ou seja, o lazer começou a ter espaço, diante do tempo disponível da população, isto também foi possível, devido à redução da jornada de trabalho. Para Camargo (1989, p.12), o lazer [...] “busca compensar ou substituir algum esforço que a vida social impõe.”, ou seja, a propriedade compensatória embutida em sua fala é óbvia, em que o autor estabelece estreita ligação entre a liberação do estresse e a reposição para o trabalho seguinte.

É interessante ressaltar que, segundo Camargo (1989), o trabalho pode vir a ser considerado como lazer, quando se associa diretamente o trabalho à realização pessoal ou ao prazer, características presentes no lazer, portanto, dizer que lazer é o oposto de trabalho, na visão desse autor, não se torna uma afirmação verdadeiramente correta.

Para Schwartz (1999, p.140), “...a importância da vivência do lazer e a consciência do lazer são entendidas como capacidade e responsabilidade de autogestão de experiências significativas pessoais e sociais.”.

Seguindo este pensamento, Murphy e Dahl (1991) salientam que o lazer estimula uma redefinição de atitudes favoráveis, uma vez que se adapta às necessidades individuais e torna-se mais revitalizado para interagir na dinâmica social.

Dentro deste contexto, o lazer será entendido, para este estudo, como sendo um elemento direcionado para a vivência de atividades de opção pessoal, possibilitando prazer, almejando um aprimoramento do estilo de vida, estando relacionado com benefícios sociais, físicos e psíquicos.

Como aspectos associados à vivência do lazer Dumazedier (1999), para melhor compreender o universo de interesses, sugeriu uma divisão pedagógica dos conteúdos culturais do lazer, elementos estes que causaram grande controvérsia, tendo em vista a similaridade de alguns conteúdos entre si. Mas, para se ter uma idéia sobre tais interesses da época, esta foi, sem dúvida uma contribuição, tendo, todavia, que ser periodicamente atualizada, com base nas mudanças e expectativas sociais, as quais são sazonais.

Sendo assim, os conteúdos culturais do lazer, inicialmente proposto por Dumazedier com base na necessidade de identificação das novas demandas sociais, foram atualizados por Camargo (1989) e Schwartz (2003), ficando assim classificados:

- ✓ Físico-esportivos
- ✓ Artísticos
- ✓ Manuais
- ✓ Intelectuais

- ✓ Sociais
- ✓ Turísticos
- ✓ Virtuais

Dentro destes conteúdos culturais do lazer, o enfoque deste estudo recai, especificamente, sobre a questão do jogo, o qual pode estar permeando diversos deles. Com o intuito de adensar as reflexões, torna-se necessário investir esforços na compreensão desta temática.

O jogo começa a entrar nesse cenário como uma atividade gratificante, tomado como uma prática recompensadora para poucos que decidem adotá-la, visto que, durante um grande período de tempo, julgou-se que o tempo livre e o brincar eram desnecessários, atividades estas que levariam o indivíduo ao ócio e, assim, seria permitido apenas para as crianças.

O jogo é caracterizado de diversas maneiras, as quais serão levadas em consideração mais adiante, mas, uma de suas formas – a do jogo de xadrez – é a que se tornou o centro de interesse neste estudo.

Para iniciar esta ampla discussão acerca do xadrez como jogo e como esporte foi realizado um levantamento trazendo as diversas teorias sobre jogos, considerando-se os aspectos educacionais, sociológicos, psicológicos e econômicos.

2.2. Jogos: algumas Teorias

A definição da palavra jogo trazida pelo Dicionário Digital Michaelis (2000) o relaciona à brincadeira, divertimento ou exercício de crianças, no qual

elas colocam à prova suas habilidades, destrezas ou astúcia, representando puro passatempo.

Etimologicamente, a palavra jogo vem do latim *lodu*, significando gracejo, zombaria sendo esta empregada no lugar de *ludu*: brinquedo, jogo, divertimento, passatempo, como evidenciado no referido dicionário.

Para Abbagnano (1962, p.559), em seu dicionário de filosofia, a palavra jogo encontra-se definida como “atividade ou operação que exerce ou se executa em vista de si mesma somente e não pela finalidade a qual se tende ou pelo resultado que se produz”. Sendo assim, a prática do jogo já se manifesta como agradável, não sendo preciso buscar outra finalidade, a não ser o prazer, o qual surge por si só, pela participação.

Várias civilizações passam a utilizar termos diferentes, gerando toda uma confusão acerca das palavras jogo e brincadeira, tornando-os sinônimos, passando a descartar as diferenças existentes nestas práticas.

O jogo infantil tornou-se alvo de diversas pesquisas nos mais diferentes campos de estudos, como na sociologia, psicologia, educação, antropologia, motricidade humana, ou seja, abrange as ciências como um todo. Todas estas áreas de estudo estão buscando entender as condutas lúdicas e suas interfaces com a brincadeira e o jogo em diferentes contextos, conforme já foi salientado.

Por meio de atividades como o jogo, com suas características peculiares, é possível observar o comportamento das crianças no que tange às

atividades físicas e psíquicas, as condições de sociabilidade, as atitudes, reações e emoções que estão envolvidos.

Para Bechara e Corrêa (1995) a palavra *jogo* encontra-se ligada a várias atividades, ou seja, existe uma variedade de fenômenos que expressam o jogo, dificultando, assim, sua definição, em especial, quando um mesmo comportamento ou mesma conduta pode ser jogo ou não, devido às diferentes culturas.

Dentro deste contexto, Kishimoto (1992) salienta que a pluralidade do fenômeno jogo se faz presente nas múltiplas classificações apresentadas por diversos estudiosos, como os jogos motores, com regras, ao ar livre, intelectuais, simbólicos, entre outros, dividindo a atenção dos autores que almejam ordenar e acabam deparando-se com a complexidade de defini-los. Volta-se ao ponto já citado, que as palavras jogo, brinquedo e brincadeira têm sido utilizadas com o mesmo significado: “o sentido usual permite que a língua portuguesa referende os três termos como sinônimos, refletindo o pouco avanço dos estudos na área” (KISHIMOTO,1992, p.7).

Diante desse impasse, outros estudiosos concentraram suas pesquisas nas principais características do jogo. Souza (1996) defende que o jogo encontra-se como uma entidade sem definição, isto por que, na visão deste autor, torna-se difícil dizer tudo sobre o jogo sem deixar escapar ou utilizar algo em demasia. O autor se justifica dizendo: “todo ser que joga está procurando satisfazer uma necessidade não material de sua existência, ou seja, está

buscando prazer, algo além do que simplesmente sobreviver.” (SOUZA, 1996, p.86).

Grando (1995) trabalha com a possibilidade de admitir que jogo e jogos podem designar realidades distintas, ou seja, o jogo é visto com uma instituição, fragmento de jogos; enquanto a palavra jogos seria associada a uma atitude existencial, forma particular de abordar a vida, podendo ser aplicada a tudo, não sendo ligada a nada especificamente. Assim, esta definição aparece como uma tentativa de diferenciar jogo de brincadeira. A autora admite o brincar como uma atividade livre, sem nenhuma finalidade que não seja ela própria, e o ato de jogar aparece como representação do desejo com aquilo que se brinca, vinculada ao momento presente.

Huizinga (1980) trazia à palavra a noção de jogo vinculado à cultura, sendo construída nas mais diversas civilizações e definida seguindo a linguagem criadora, ou seja, em inúmeras línguas diferentes. Sendo assim, é esperado que não se encontre, nesta variedade de traduções, a palavra que expresse mundialmente seu significado.

A partir daí, este autor explicita diversas palavras utilizadas para se definir jogo, competições e atividade lúdica. Outro fator importante que este autor expõem é a tentativa de explicitar os diferentes tipos de jogos, buscando o que para ele se assemelha ao conceito, definido por ele mesmo, junto às variações etimológicas determinadas pelas civilizações.

No decorrer de sua pesquisa, Huizinga identifica civilizações que fazem uso de termos distintos para nomear jogo e competição, no caso dos

gregos, e outras que associam a palavra *ludus* a jogo, como ocorre no francês *jeu*, italiano *gioco*, do espanhol *juego* e o português jogo. Assim, nestas civilizações, subentende-se que *ludus* e jogo significam a mesma coisa.

Para Huizinga (1980, p.16), a definição de jogo revela sua afinidade com a importância social: “[...] atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.”.

Este enfoque trazido por este autor relata que a espécie humana recebeu a designação de *Homo Sapiens*, mas, com o tempo, esta expressão passou a ser *Homo Faber* por parecer mais adequada. Por fim, o referido autor propõe incluir uma nova nomenclatura, *Homo Ludens*, por ser esta mais representativa da vida humana, dando ênfase ao jogo.

Ao jogar, o indivíduo pode desenvolver muitas habilidades, bem como, capacidades diversas, sendo o jogo uma atividade ou ocupação voluntária, que deve ser exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhando um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de um ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980).

É importante destacar que o interesse pelo jogo não se encontra apenas vinculado aos estudiosos da cultura. Verifica-se que alguns filósofos, antropólogos e educadores buscam apontar as características do jogo e concordam em defini-la como uma atividade que possui sua própria razão de ser, contendo em seu íntimo, um objetivo implícito.

Para tanto, Kishimoto (1992) ressalta a importância de se realizar um estudo acerca do sentido que conota a palavra jogo diante das diferenças sociais existente. Com isso, a discussão sobre o entendimento da palavra jogo e a pesquisa etimológica ainda prossegue, passível de reflexão.

As características sobre jogo trazidas por Caillois (1990) são interessantes. Ele pontua a liberdade do jogador, a separação do jogo em limites de tempo e de espaço, a incerteza, o caráter improdutivo, entendendo-o como não sendo criador de bens, riquezas e, por fim, ressalta as regras.

Com estas propriedades, ficam evidentes diferentes perspectivas de análises, como, por exemplo, as questões afetivas, cognitivas, sociais, morais, entre outras.

Sendo assim, o jogo pode ser analisado sob alguns enfoques:

- ✓ Sociológico: influência do contexto social;
- ✓ Educacional: desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança;
- ✓ Psicológico: compreensão da psique, emoções e personalidade.

Em clínicas de psicologia, com crianças, geralmente é utilizada a ludoterapia (tratamento por meio de jogos);

✓ Antropológico: reflexão sobre como os jogos são inseridos na sociedade e suas contribuições culturais e históricas do local.

É importante ressaltar que existem várias classificações sobre as características dos jogos, bem como, seus diversos enfoques. No contexto educacional, o jogo pode ser compreendido como uma atividade lúdica, para isto,

entender sobre tempo e espaço, objetos do brincar, aspectos competitivos e sorte, são elementos importantes.

Com relação ao tempo, ressalta-se que, atualmente, o tempo designado às brincadeiras está diminuindo, tornando-se escasso, pois, muitas vezes, as tarefas a serem desempenhadas no decorrer do dia podem não deixar tempo disponível, para que a criança possa, de maneira descontraída e prazerosa, realizar brincadeiras e jogos.

Um objeto que se mostra como grande vilão neste processo, como ressalta Betti (2001, 2005), é a televisão, contudo, apesar de subtrair da criança a possibilidade da realização de atividades físicas, sendo considerado, assim, um fator negativo, pode, também, propiciar à criança a possibilidade de obter novas informações, que acabam por valorizar as brincadeiras e instigar a imaginação, a fantasia e a criatividade de transformar um simples bastão em sua espada, a cama em seu navio, para tornar real sua brincadeira.

Com relação ao espaço, nota-se que as crianças, antigamente, brincavam na rua com bastante liberdade, hoje, a situação é outra, restringindo-as a ficarem trancadas em suas residências, diminuindo, assim, o nível e a qualidade dos relacionamentos.

Friedmann (1996) classificou os tipos de jogos levando em consideração a forma (espaço, participantes, regra) e o conteúdo lúdico (relação meios/fins implicada no jogo e as ações dos jogadores). Para esta autora, os tipos de jogos existentes são:

1. Fórmulas de escolha;

2. Jogos de perseguir, procurar e pegar;
3. Jogos de correr e pular;
4. Jogos de atirar;
5. Jogos de agilidade, destreza e força;
6. Brincadeiras de rodas;
7. Jogos de adivinhações e pegas;
8. Prendas;
9. Jogos de representações;
10. Jogos de faz-de-conta;
11. Jogos com brinquedos construídos;
12. Jogos de salão.

Esta não é a única maneira de se classificar o jogo, tendo em vista que este pode ser, inclusive classificado quanto a sua utilização ou objetivo, entre outras maneiras. Para ilustrar esta diversidade de jogos existentes, a tela de Pieter Brueghel (1525-1569), retrata, aproximadamente, 84 brincadeiras das crianças flamengas do século XVI.



Fig 1 – Jogos Infantis, tela de Pieter Brueghel. Fonte: Friedmann, 1996

Dentro das inúmeras classificações sobre o jogo, neste estudo priorizou-se aquela referente aos jogos de tabuleiro, mais particularmente, o jogo de xadrez.

Os jogos de tabuleiros têm reconhecida importância em pesquisas desde meados do século XX. Baseando-se em jogos como xadrez e pôquer, John von Neuman e Oskar Morgenstern, em 1944, conforme salienta Fiani (2004) elaboraram a teoria dos jogos, com aplicação voltada a problemas matemáticos, sociais, políticos, econômicos, na psicologia e na guerra.

Tal teoria representa um método para abordar, de maneira formalizada, os processos referentes à tomada de decisão por parte de agentes que reconhecem sua interação mútua (FIANI, 2004).

Outra linha de pesquisa que ganha muito espaço de aplicação desta teoria está relacionada à tomada de decisões, à administração e aos negócios. Aqui, a teoria, vista numa situação competitiva, é chamada de jogo (*game*) quando traz consigo as seguintes propriedades, segundo Makower e Williamson (1972, p.192):

1. Um número finito de participantes chamados jogadores;
2. O jogador tem um número finito de cursos possíveis de ação;
3. Um jogo ocorre quando cada jogador escolhe um desses cursos de ação;
4. A combinação de cursos de ação determina um resultado que leva a um ganho para cada jogador. Uma perda de partida é chamada de ganho negativo. (MAKOWER; WILLIAMSON 1972, p.192)

Essa teoria dos jogos citada desenvolveu-se em especial por meio de análises matemáticas, simulação por computadores e com grande utilização no

setor de recursos humanos, ensino de professores, entre outros aspectos (ROSAMILHA 1979).

Mas, esta teoria não representa a única forma de compreensão do jogo, especialmente do jogo de xadrez e a literatura, nas mais diversas áreas do conhecimento, tem contribuído com esclarecimentos neste sentido, como nos estudos de Schwartzman (1978), o qual periodiza estas teorias, apontando, inclusive, seus mentores, a saber:

- ✓ **Estudos Evolucionistas e Desenvolvimentistas:** neste momento ocorre o início de estudos sobre o jogo infantil, que era interpretado, por pesquisadores, como sobrevivência das atividades da sociedade adulta. Para o psicólogo Stanley Hall, os estágios do jogo infantil obedeciam aos avanços da história biocultural do pensamento humano.
- ✓ **Difusionismo e Particularismo:** o foco desta linha de pensamento estava em preservar os “costumes” infantis, bem como, suas coleções lúdicas, as quais eram tratadas como relíquias.
- ✓ **Análises funcionais:** o jogo infantil e a socialização da criança foram um pouco negligenciados, sendo apenas focalizados como uma imitação das atividades adultas, sendo importante esta linha de pensamento, devido ao valor dado ao jogo como sendo um mecanismo socializador.
- ✓ **Análises do ponto de vista cultural e de personalidade:** o jogo passa a ser um embasamento para outras pesquisas em diversas áreas. A observação do jogo espontâneo, a utilização de fotografias e anotações para possibilitar o registro de

comportamento de crianças e adultos, passam a ser uma metodologia importante para estudos sobre a criança e o jogo.

✓ **Estudos de comunicação:** a comunicação no jogo começa a ganhar espaço e, assim, este pode apenas ocorrer nos organismos capazes de metacomunicação, bem como, distinguir tipos lógicos diferentes.

✓ **Análise estruturalista e cognitivista:** os estudos apresentam enfoques diferenciados, porém todos salientam que o jogo é um fenômeno da mente e, para tanto, deve ser visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas gerais e específicas.

✓ **Análise ecológica, etológica e experimental:** o jogo se define com a ênfase voltada ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Este enfoque procura assegurar a objetividade da pesquisa, bem como, corrigir definições do passado, como cita Schwartzman (1978).

Esta síntese das correntes que versam sobre o jogo não é a única possibilidade de apreensão deste tema, pois, muitos outros autores, com certa relevância, também discorreram sobre este assunto, situando no tempo algumas das diversas concepções e enfoques teóricos referentes à temática do jogo, especialmente quando este está associado a outros temas, como a psicologia ou a educação.

Para Huizinga (1980), a essência do jogo encontrava-se na intensidade, na fascinação e na capacidade de excitar, evidenciando, assim, o elemento lúdico. Ao descrever o jogo como elemento lúdico da cultura, Huizinga não considera os jogos de animais, dando ênfase apenas, aqueles produzidos

pelo meio social evidenciando as seguintes características: o prazer, o caráter não-sério, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no espaço e no tempo.

Já Caillois (1990), que segue quase o mesmo pensamento de Huizinga, traz como características do jogo: a liberdade, superação de limites de tempo e espaço, a incerteza, as regras e um caráter improdutivo. Este último aspecto surge como um ponto de ampla discussão, pois, ao se supor que o jogo seja apenas um ato voluntário da criança, não se pode prevê-lo como um componente educativo, por exemplo, com uma finalidade além de sua própria natureza. O que se projeta nesta caracterização de improdutividade é a centralização, unicamente, no ato da criança brincar, deixando-se de lado os outros prováveis benefícios, como a facilitação da aquisição de conhecimento, ou ainda, o desenvolvimento de certas habilidades.

Para Piaget (1967), os jogos com regras são transmitidos de geração por geração, tendo como característica serem bem estruturados, sendo que os jogadores, independentemente da vontade própria, as seguem para a realização do jogo honesto e com espírito de coletividade, sabendo-se que, muitas vezes, haverá ganhador e perdedor ao final da competição.

Cabe ressaltar que Piaget não estudou diretamente os jogos, sua análise estava voltada para a criança e seu desenvolvimento, porém notou que o jogo e as regras, num determinado momento da vida infantil, passam a ser importantes, desencadeando a necessidade de estimular na criança a convivência com elas. Este aspecto aparece citado por Piaget (1967) em sua teoria do

desenvolvimento, que designa ao jogo um lugar de destaque na assimilação das regras sociais.

Outras obras deste autor, como o livro **O Julgamento moral na criança** (PIAGET, 1977), trazem uma análise que versa sobre o valor dos jogos na construção de regras e, em **A formação dos símbolos na criança** (PIAGET, 1978), sobre a função simbólica do jogo, estudando, também, a função deste como veículo para o processo de desenvolvimento. O autor evidencia que os jogos com regras solicitam, por sua estrutura e conteúdo, uma qualidade de interação de natureza construtivista.

É importante ressaltar, neste contexto, que Piaget, nestas obras, não objetivava fazer uma apologia aos jogos, mas, por intermédio dos mesmos, analisar o que está além, o que possibilita a vida social, ou simbólica e a qualidade de interação que estes promovem ao longo do desenvolvimento da criança.

Quando a proposta é associar o jogo com o fenômeno da educação, há que se caracterizarem, com esta relação, outros aspectos intervenientes.

Segundo Takhvar(1988) as teorias dos jogos se relacionam a três períodos. O primeiro deles diz respeito às teorias clássicas, as quais encontram-se subdivididas em:

- ✓ Energia excedente – neste item, o jogo é visto como uma fonte inesgotável de energia, sendo preciso gastá-la, o que, quando criança, é mais evidente.
- ✓ Relaxamento – contradizendo a anterior, aqui o jogo é visto como uma atividade que se origina de uma carência de energia. Após exaustivas atividades físicas ou intelectuais, a pessoa recorre ao jogo para descansar.

- ✓ Prática ou pré-exercício – este item contempla a vontade da criança de ser adulta. O jogo é como uma preparação para a vida adulta, na qual a criança brinca com atividades que irá desempenhar quando mais velha.
- ✓ Recapitulação – o jogo é trabalhado dentro de uma estrutura teórica.

Na seqüência, Takhar (1988) expõe a teoria que compreende o segundo período, em que o jogo revelava-se como objeto de estudo nas bases psicológicas, ressaltando os trabalhos realizados por Piaget (1978) e Vigotsky (1984).

O terceiro período compreende quatro teorias do jogo, as quais, resumidamente, evidenciam-no como:

- ✓ Excitação/estimulação – o jogo é enfrentado como uma forma única de exploração, salientando os componentes associados aos seus mecanismos motivacionais. Ainda é importante ressaltar que, à medida que a descoberta vai se esgotando, a tendência é baixar o nível de estimulação para aquela atividade.
- ✓ Comunicação – o interesse encontra-se focado na descoberta da metacomunicação, salientando sua origem.
- ✓ Adaptação Cognitiva – o jogo é tido como fator contribuinte para o desenvolvimento de construção de alternativas simbólicas e desenvolvimento da estabilidade comportamental das habilidades motoras.
- ✓ Etológica – nesta última, acredita-se que o jogo pode ser definido objetivamente, estudando-se o comportamento lúdico do indivíduo por comparação entre espécies, relacionando com meio ambiente ao qual estas se encontram inseridas.

Kishimoto (2001) traz três concepções que integram os dois elementos, sendo a primeira a recreação, seguida do uso do jogo para estabelecer o ensino de conteúdos escolares e, por fim, o diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Sá (2003) vai mais além, destacando outras características intervenientes neste processo, evidenciando que, apesar das inúmeras condições adversas, é possível apresentar argumentos fundamentais em favor da utilização pedagógica do jogo, especialmente do jogo de xadrez, considerando-o como uma atividade lúdica que pode ser utilizada como instrumento, até mesmo, de combate à evasão escolar. Para ele, o aprendizado do jogo de xadrez é considerado benéfico, devido ao desenvolvimento de várias qualidades necessárias para a vida do ser humano, como por exemplo, raciocínio, tenacidade, criatividade, responsabilidade, conseqüência das decisões tomadas, entre outras.

Sendo assim, torna-se possível traçar algumas considerações acerca da interligação entre o jogo de xadrez e os aspectos esportivos, do lazer, profissional e educacional.

2.3. Xadrez: jogo e esporte

Existem poucos estudos acadêmicos sobre o jogo de xadrez e suas nuances, no entanto, no imaginário social contemporâneo, carregado de impossibilidades e desafios, este fenômeno ainda é visto como um diferenciador de classe social, em que poucos podem ter acesso a este conhecimento. Ainda

sob esta ótica, o jogo de xadrez vem sendo caracterizado como um esporte que utiliza muita reflexão e aprimoramento do saber.

Trata-se de um jogo que educa o raciocínio, desenvolvendo algumas capacidades intelectuais do indivíduo, arrebatando um número cada vez maior de adeptos.

Até o presente momento muito se falou sobre o jogo, suas definições sob o olhar de diversos estudiosos e áreas afins, mas, em que momento, ou de que maneira o jogo passa a ser considerado esporte? Para esta reflexão será privilegiado o caso específico do jogo de xadrez.

Acerca da definição da palavra jogo, buscou-se dentro da literatura estudos realizados em diversas áreas e, para esta pesquisa tomou-se o jogo como sendo a prática que não se encontra permeado de regras fixas, permitindo adaptações sem uma cobrança efetiva. Com relação a quando o jogo, de maneira informal, passa a ser esporte, pode-se dizer que a presença de um árbitro ou juiz, capaz de impor as regras pré-estabelecidas, pode ser um dos fatores desta diferenciação, uma vez que, no esporte, está embutida a presença de normas gerais e universais, além dos aspectos referentes à competitividade a qualquer custo, sendo, para tanto, preciso uma pessoa para auxiliar nas decisões e situações confrontantes.

Quando o objetivo de jogar xadrez encontra-se voltado para a parte pedagógica, buscando, de maneira indireta, auxiliar no desenvolvimento de algumas capacidades da criança, este pode ser praticado com prazer, sem esperar retorno imediato.

Esta prática é vista em sala de aula, por meio da inclusão do xadrez escolar, cujos benefícios serão relatados do decorrer da pesquisa. Também se pode entendê-lo como jogo, quando praticado no âmbito do lazer, na busca espontânea do prazer e do entretenimento.

O xadrez competitivo, ou seja, quando o objetivo passa a ser a vitória em campeonato/torneio, perde o valor de jogo e passa a ser classificado como esporte, no qual há um árbitro que se responsabiliza pela tomada de decisão acerca da partida.

Em um breve histórico desta milenar arte-esporte-ciência, tem-se que sua origem mais provável seria na Índia, entretanto, isto não pode ser datado, como evidencia Lasker (1999). Conforme esse autor há relatos que apontam sua criação na China, tendo surgido no extremo Oriente, no século III a.C..

Por volta do século IX, ele foi introduzido na Europa, por meio do comércio entre alguns países e as regiões dominadas pelos árabes, bem como, por intermédio dos contatos entre os povos na época das Cruzadas. Mas, também, abriu-se outra via de acesso, decorrente da invasão direta da Espanha pelos mulçumanos, deixando suas marcas em diversos aspectos culturais significativos.

Após a reforma de algumas regras, ocorridas por volta de 1475, na Itália, o jogo assumiu sua versão definitiva, praticada até os dias atuais. Em meados do século XIX o jogo de xadrez já se encontrava espalhado por todo o mundo, sendo que a Europa colocava-se como o centro de mais importância no meio enxadrístico.

O jogo de xadrez chegou ao Brasil pela colonização portuguesa, durante o período colonial, porém, manteve-se sem muita expressão, até despertar em D. Pedro II um entusiasmo pela prática deste jogo.

Surgido, então, em tempos imemoriais, sua origem pode, apenas, ser definida por meio de suposições, protegendo-se sob lendas e fantasias. Dessa forma, as lendas se multiplicaram, cada uma voltando-se para o seu povo, para sua raça, para sua nação, ou para a sua tribo, atribuindo a glória eterna de ter inventado o jogo de xadrez.

Dentre essas lendas há uma que parece ter enfrentado a erosão dos anos e é tão repetida pelos historiadores, que é assumida como sendo algo verídico. Essa lenda é a que atribui a invenção do xadrez a Sissa, um conselheiro da Corte do rajá indiano Balhait (LASKER, 1999).

Existem muitas curiosidades que envolvem o jogo de xadrez, por exemplo, o nome do jogo, em português Xadrez e em espanhol *Ajedrez*, parece vir do árabe *Shatranj*. Em várias outras línguas européias, o nome parece ter mais relação com a peça principal do jogo, como na Pérsia, o *shah*. Em outros idiomas, são também nomes do xadrez: *Chess* (inglês), *Shach* (alemão) e *Échecs* (francês).

Com relação às peças, elas que, em princípio, representavam os personagens de uma guerra, na Europa, ganharam um caráter mais de côrte que de exército.

A dama, ou rainha, era antes a figura do vizir, ou ministro. A torre, *rook* em inglês, era na Pérsia *rukh*, carruagem. O elefante, *pil* na Índia, se tornou o

espanhol *alfil*, na maior parte dos países conhecidos como bispo. Na França é curiosamente conhecido como *fou*, ou bobo da corte. O cavaleiro, em várias línguas, se tornou o cavalo, como em português, espanhol e italiano.

Só na Europa, o tabuleiro quadriculado passou a ter casas alternadamente pretas e brancas.

Na Índia, o jogo era originalmente jogado por quatro participantes, cada um com oito peças, em que ocorria uma aliança de dois contra os outros dois. Na evolução do jogo, os quatro exércitos acabaram se fundindo em dois exércitos de 16 peças cada. Era denominado Chaturanga e dividido em quatro quadrantes, sendo que o tabuleiro possuía quatro exércitos que se enfrentavam, cada um composto de rei (rajá), elefante, cavalo e barco (ou carruagem) além da infantaria (os atuais peões). Em uma de suas versões, um dado determinava qual peça deveria ser movida.

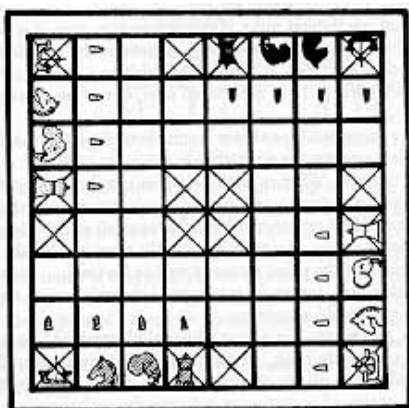


Fig. 1– Xadrez de quatro parceiros, de acordo com Raghunandama. Fonte: Lasker (1999).

As demais mudanças ocorridas no jogo de xadrez são de menor importância, pois, as peças foram evoluindo e se modificando de acordo com a sociedade na qual ele estava inserido. Hoje, existem jogos de xadrez nos quais as peças são moldadas de acordo com a região, porém na regra nada se muda e o jogo decorre da mesma forma.

Um importante instrumento para se jogar xadrez é o relógio, ainda não citado. Existe, durante uma partida de xadrez, diversas estratégias para se sair vencedor, mas, pode-se ficar jogando durante horas para se conseguir chegar ao êxito. Por isso, em competições de xadrez, faz-se uso do relógio, para que seja possível definir o vencedor no tempo estimado para a duração do evento, ou seja, a partida será encerrada se o jogador chegar ao xeque mate ou se acabar o tempo de um deles.

Existem várias modalidades de disputas baseadas no tempo. Segundo as regras da FIDE (2004), a 'partida de xadrez rápido' é aquela na qual todos os lances devem ser realizados em um limite de tempo pré-determinado de 15 a 60 minutos; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de 15 a 60 minutos.

Mais freqüente no estado de São Paulo são os torneios rápidos, nos quais o tempo é de 21 minutos para a reflexão (somando-se 42 minutos no total). Normalmente, este ritmo de jogo é utilizado em competições de um único dia. Com este tempo para jogar, a preparação do enxadrista requer muita agilidade no que concerne ao conhecimento prévio das diversas aberturas teóricas que

existem, pois, para fazer o lance inicial de uma partida, o jogador conta com 20 possibilidades de lances, que aumentam de acordo com o lance escolhido.

Outra modalidade que requer um pouco de rapidez do enxadrista é a competição de xadrez relâmpago ou *blitz* (significado proveniente da palavra com o mesmo significado em alemão), isto porque todos os lances devem ser feitos em um limite de tempo pré-determinado inferior a 15 minutos para cada jogador, ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é menor que 15 minutos (FIDE,2004). Nos treinos e no contexto do lazer, o jogo com apenas 5 minutos para cada jogador é muito comum. Geralmente, neste tempo ocorre a posição de xeque-mate.

É interessante ressaltar que a pressão do tempo pode ser considerada por alguns jogadores como um adversário, sendo necessário, além de se ter um bom conhecimento enxadrístico, ter-se rapidez na elaboração da estratégia e agilidade ao acionar o relógio. Estas competições/torneios oficiais são menos freqüentes no estado de São Paulo.

Outra modalidade é o que se denomina xadrez pensado, isto quando o tempo para reflexão passa a ser superior a 60 minutos. Neste item, há diversos estilos de jogos. Há competições que vinculam o tempo ao número de lances mínimos na partida, ou seja, o jogador tem 1h para a realização de 23 lances e, em seguida, se conseguir cumprir esta primeira exigência, segue a partida com mais 1h para finalizar, desta vez, sem necessidade de cumprir um número exato de lances, conhecido como nocaute.

A partida de xadrez, como anteriormente citado, pode terminar quando houver a vitória por meio do xeque-mate ou ocorrer um empate, não tendo um vencedor. Porém, há outro tipo de vitória, quando esta é designada pela queda da seta do relógio de xadrez, caso o tempo do adversário, pré-determinado para ocorrer a partida toda, acabe sem que haja a realização do xeque-mate, este, também, perde a partida, pois seu adversário ainda conta com tempo para pensar.

Portanto, além de pensar nos lances e passar pela ansiedade de esperar a resposta de seu adversário, o enxadrista precisa estar bem familiarizado com o uso do tempo, para que este não lhe falte, no momento crucial da execução de seu plano de jogo.

Podem-se notar, com base nesta descrição do jogo, diversos elementos intervenientes: a rapidez de raciocínio, a visão mais geral da partida, a capacidade de antecipação de jogadas, ocorrendo, também, alguns estados subjetivos relativos a cada situação: a ansiedade, o estresse, o medo, a pressão psicológica, entre inúmeros outros.

Para se ensinar ou treinar alguém para este jogo, o professor/instrutor/técnico, deve possuir, além do conhecimento técnico da modalidade, condições que favoreçam as estratégias para se lidar com os estados subjetivos, por exemplo, as diferenças de tempo de aprendizado, existentes em outras modalidades esportivas com caráter de exigências mais físicas.

Sendo assim, por todas as suas características, o xadrez tem sido uma modalidade vivenciada em diversos âmbitos, tanto sob o aspecto de jogo, quanto considerado como esporte. No contexto do lazer assume, principalmente,

uma característica de jogo; no âmbito profissional é vivenciado como uma modalidade esportiva, em torneios e competições nacionais e internacionais e, ainda, no espaço escolar pode contemplar as duas características, dependendo do objetivo enfatizado pelo professor, especialmente diferenciado, quando é utilizado como recurso ou estratégia pedagógica, assumindo, diferentes especificações em cada um desses contextos, os quais são descritos, com mais detalhe, a seguir.

2.4. Xadrez no Lazer

O jogo de xadrez é praticado por muitos adeptos como forma de vivência do lazer. Existem, em várias regiões do Brasil, praças que abrigam mesas de concreto contendo, em seu centro, o desenho do tabuleiro de xadrez, no qual diversas pessoas aproveitam para se divertir, jogando partidas intermináveis, visto que o uso do relógio, que realmente limita o tempo da partida, geralmente é inexistente.

Outros utilizam a modalidade de xadrez relâmpago para diversão, como já explicado anteriormente, usando o tempo de 5 minutos ou menos, deixando, assim, os enxadristas com o nível de adrenalina alterado. É uma prática divertida e bem diferente dos torneios silenciosos que são mostrados pela mídia. Nestes momentos, os jogadores usam até mesmo as guerras psicológicas para intimidarem os adversários. O simples modo de se tocar nas peças pode representar uma forma de se impor respeito.

Por fim, outra prática muito utilizada para brincar no contexto do lazer é o que se denomina xadrez australiano. Nesta modalidade, o jogo é disputado em um sistema de duplas contra duplas, sendo que cada jogador da dupla tem a sua partida e cada um deles possui peças de cores opostas. A diversão está no fato de que, as peças que são capturadas pelo jogador 1 da dupla são dadas ao seu parceiro e vice-versa e este, por sua vez, pode recolocá-las na partida, considerando como um lance realizado, ou seja, ou faz um lance normal ao xadrez ou coloca-se uma peça que está fora do jogo na partida .

Nesta modalidade há outras regras que podem sofrer algumas mudanças, de acordo com a região em que é jogada, porém, as regras básicas do jogo de xadrez são mantidas.

É interessante notar que, muitos jogadores, gostam e apenas aprenderam o xadrez para passarem o tempo de maneira agradável. Neste caso, joga-se sem ter o compromisso de se realizar lances rápidos, infundados, por existir o relógio de xadrez pressionando a tomar uma decisão, ou ainda, joga-se pelo simples prazer que o jogo acarreta, tomando-o, como cita Lasker (1999, p.1), como “[...] uma luta gostosa de emoções”.

No contexto do lazer, em uma partida, não se observa a divisão por faixa etária ou por nível de conhecimento, como nas competições oficiais realizadas pelas Federações Estaduais e pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX).

No xadrez, usa-se a divisão apenas por categorias, estas com relação à idade dos participantes, porém, após se completar 21 anos, não há mais

divisão, o enxadrista passa para a categoria absoluta, havendo, apenas mais tarde, a subdivisão em uma nova categoria – Veteranos, para enxadristas acima de 60 anos.

É importante ressaltar que em muitas destas competições, as categorias são consideradas apenas no momento da premiação, sendo que, durante o evento, o enxadrista pode enfrentar adversários de diversas idades, ou seja, este jogo pode ser vivenciado simultaneamente por jogadores experientes e inexperientes, idosos, novatos, jovens e, até mesmo, crianças.

Um jogador, para obter a consideração de experiente, não será assim definido pela idade, mas sim, pelo tempo de dedicação ao xadrez, podendo ocorrer que uma pessoa, já de idade avançada, se entregue a esta modalidade e vá jogar contra uma criança, a qual, mesmo tendo 10 ou 11 anos, pode ter um nível de conhecimento enxadrístico superior. Por isso, uma sugestão muito divulgada, no meio enxadrístico é a de não subestimar o adversário pelo fato deste ser apenas uma criança.

Além das praças existem os clubes, em que, diversas vezes este jogo é inserido em suas programações, como um jogo a ser ensinado, ou como uma modalidade esportiva em que se participa de competições de diversos níveis.

Quando estas participações se tornam sistematizadas, então se tem a categorização profissional, em que o participante é considerado atleta da modalidade.

2.5. O Xadrez no âmbito profissional

A utilização do jogo de xadrez em âmbito competitivo restringe a participação, por abranger uma parcela da comunidade mais privilegiada, tanto em termos de condições cognitivas, quanto em termos de infra-estrutura básica para se freqüentar um clube ou uma escola de xadrez, visto que, em esportes competitivos de maneira geral, o tempo de dedicação em treinamentos é elevado, o que pode incorrer em desistências por falta de tempo ou outras condições.

Outro fator igualmente importante é a necessidade de participação freqüente em torneios representando-se um órgão público ou privado. No estado de São Paulo criou-se o jogador avulso, o qual se filia à Federação Paulista de Xadrez (FPX), sem ter vínculo com qualquer clube ou prefeitura. As competições com este nível de participações são realizadas com um tempo de duração grande sendo, por vezes, necessário que o atleta hospede-se, por haver mais de um dia de duração das mesmas, surgindo mais um fator agravante, a parte financeira.

Estes fatores acabam por selecionar uma camada social que detenha recursos próprios para participar, visto que o apoio de prefeituras ou, até mesmo, de clubes, nem sempre chega a quitar os gastos do torneio.

Outro aspecto relevante nesta investigação vem do fato do retorno financeiro que o jogo de xadrez pode trazer para entidades patrocinadoras. Como esta modalidade ainda não atrai um grande público de torcedores ou apreciadores do esporte em suas competições, as entidades não vêem retorno para poder investir, o que o deixa em segundo plano, especialmente no Brasil, ao ser comparado com outras modalidades, como o futebol ou o voleibol, as quais já são consagradas e merecedoras de atenção, inclusive pela mídia.

Com relação às competições no exterior, destas participam os jogadores titulados como Mestres (M), Grande Mestre (GM), Mestre Internacional (MI) ou Mestre Fide (MF), estes sim, têm patrocínio e dedicam a vida quase que exclusivamente ao jogo de xadrez. Quando não estão jogando nos torneios, têm projetos vinculados ao xadrez.

Em diversas competições com prêmios em espécie estes jogadores, por possuírem títulos de M, GM, MI ou MF, são isentos da taxa de inscrição, tendo direito à hospedagem e à alimentação, ou seja, não gastam nada, e podem ganhar a premiação do torneio.

Outra modalidade do xadrez que vem atingindo grande visibilidade nos âmbitos nacional e internacional são os campeonatos virtuais, com as partidas de xadrez realizadas pela *internet*, havendo diversos *sites* que se dedicam a esta prática, proporcionando aos internautas, possibilidades de jogar com estrangeiros sem sair de casa, facilitando o intercâmbio e a aprendizagem de novas táticas e planos estratégicos relevantes no decorrer de uma partida.

Há *sites* que realizam torneios, sem grandes prêmios, apenas por diversão. Um exemplo disto é o *Internet Xadrez Clube – IXC (2007)*, que é um *site* pago, porém pessoas que desejam jogar sem o vínculo de contrato também podem, com certa restrição. Ao assinar o acesso a este *site* o enxadrista pode participar de uma gama maior de eventos, dentre eles, os torneios diários, somando-se pontos para eleger o campeão do mês, que é presenteado com camisetas do próprio *site*.

Há, inclusive, *sites* gratuitos, nos quais se pode efetuar o cadastro e jogar sempre com um mesmo apelido (*nickname*), sendo possível criar um vínculo de amizade com diversas pessoas do mundo todo. É possível também a participação em discussões sobre o xadrez, bem como, o estudo de alguma abertura, auxiliado por um amigo, ou mesmo, professor.

O crescente interesse nesta modalidade, xadrez virtual, fez com que a Federação Paulista de Xadrez (2006) incluísse, em seu calendário anual, uma competição nestes moldes, denominando-se Campeonato Brasileiro *Internet*, o qual foi realizado segundo semestre do ano de 2006.

Com isso, este jogo vem ganhando gradativamente mais adeptos, em função da conscientização de seu potencial estimulador do raciocínio lógico-matemático e de pensamento com flexibilidade ideacional, merecendo, atualmente, a atenção, inclusive de órgãos como o MEC (BRASIL, 2004), o qual já dissemina o valor da aprendizagem por meio do jogo de xadrez, dentro das escolas das redes pública e privada, podendo contribuir, sensivelmente, para a implementação na formação social e intelectual do ser humano.

2.6. O xadrez na Educação

Como já especificado anteriormente, um dos importantes elementos das atividades lúdicas é o xadrez, o qual traz consigo inúmeros fatores capazes de beneficiar o processo de aprendizagem. Pesquisas como as realizadas na Bélgica, em 1976, pelo Dr. Johan Christiaen e em New York - USA, no ano de 1985, por Dr. Joyce Brow, assim como, em Marina, na Califórnia, por

George Stephenson, em 1985, atestam a importância da valorização do xadrez como elemento pedagógico (SILVA 2004).

O xadrez é um fascinante jogo, que contém diversas combinações e estratégias, as quais necessitam de muito raciocínio e também de criatividade na elaboração eficaz, para se atingir o plano final de uma partida, o tão almejado xeque-mate.

Tendo estes elementos a serem desenvolvidos, não se estranha a grande contribuição que ele pode trazer quando utilizado de maneira interdisciplinar dentro da Instituição de Ensino.

Para Macedo (1997) a importância do jogo de regras inserido dentro do contexto escolar, bem como, em outras situações adversas, decorre do fato de permitir a ambos os jogadores uma mesma norma a cumprir, iniciando de uma posição igualitária para seguir no contexto da partida, utilizando-se planos estratégicos ou combinações para se conseguir êxito.

Para que seja apontado um vencedor é necessário superar-se alguns desafios, no qual é de extrema importância utilizar-se de algumas habilidades, como memória, capacidade de planejar estrategicamente, não cometer erros ou não o fazer primeiro, atenção, entre outras, que podem culminar no ápice almejado, a vitória.

Mas, ainda que esses autores tenham tentado demonstrar seu valor no contexto educacional, diversos questionamentos permanecem, impedindo, até os dias atuais, sua disseminação maciça, merecendo um olhar específico deste estudo, no sentido de ampliar estas reflexões e catalisar o processo de inclusão

desta importante atividade no processo pedagógico, maximizando as oportunidades de crescimento qualitativo no contexto escolar.

Dentro das possibilidades que o jogo de xadrez pode trazer ao praticante, há um quadro, muito interessante, proposto por Silva (1997, [s/p]), que explicita estes fatores:

Tabela 1 – Quadro comparativo das Características do Xadrez e suas implicações Educativas

Características do xadrez	Implicações nos aspectos educacionais e de formação do caráter
Concentração enquanto imóvel na cadeira	Desenvolvimento do autocontrole psicofísico
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível
Movimentar peças após exaustiva análise de lances seguintes	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo
Encontrado um lance, a procura de outro melhor	Empenho no progresso contínuo
De uma posição a princípio igual, direcionar a uma conclusão brilhante (combinação)	Criatividade e imaginação
O resultado indica quem tinha o melhor plano	Respeito à opinião do interlocutor
Entre várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa	Capacidade para o processo de tomar decisões com autonomia
Um movimento deve ser conseqüência lógica do anterior devendo apresentar o seguinte.	Capacidade para o pensamento e execução lógicos, autoconsistência e fluidez de raciocínio.

Fonte: SILVA, W. Xadrez nas escolas, Curitiba, 1997.

Em conseqüência das características apresentadas neste quadro, o xadrez merece estar entre as disciplinas dentro da grade curricular, por ensinar às crianças algo importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que se apresenta.

Parece ser fundamental aprender-se que as peças no xadrez não têm valores absolutos, já que, de acordo com a posição em que determinada peça se encontra, pode ter um considerável valor atribuído apenas naquele momento da partida. Importante, também, é saber-se que se deve controlar a posição das demais peças, tanto as próprias como as do adversário, para se armar um plano, além de se ter a percepção de flexibilidade e reversibilidade do pensamento estratégico que ordena o jogo.

Nos tempo de hoje, em uma época em que os conhecimentos são apresentados como uma avalanche para a criança, uma das ferramentas que ela precisa obter em sua escolaridade é um pensamento organizado, que pode ser alcançado tendo a prática do jogo de xadrez como um auxiliar.

Apesar de haver um grande número de livros voltados para os elementos técnicos do xadrez, muitos deles são livros didáticos, que versam sobre aberturas, finais, como jogar bem, entre outros temas, que não estão diretamente ligados às temáticas às quais este estudo se propõe investigar.

Segundo Silva (2004) como marco inicial em pesquisas sobre o xadrez e com um conteúdo voltado para o campo psicológico, tem-se Binet. Suas pesquisas procuraram esclarecer como o pensamento enxadrístico se processa. Para tal, usou como objeto de estudo uma partida simultânea jogada às cegas, ou seja, um único enxadrista enfrenta, ao mesmo tempo, vários adversários, porém, neste caso específico, tinha outro fator, não havia o uso de tabuleiro para o desafiado, somente os seus adversários utilizavam, sendo necessário

pronunciarem-se os lances realizados e, este último, após um tempo de reflexão, os respondia.

Outro estudo de relevância para a área foi realizado por Cleveland (1907), enfatizando tanto aspectos psicológicos como a aprendizagem. Este autor constatou que o desenvolvimento das habilidades no xadrez passa por cinco distintos estágios:

- ✓ Aprendizagem do nome e movimento das peças;
- ✓ Movimentos individuais de ataque e defesa;
- ✓ Relação existente entre as peças, por parte dos iniciantes;
- ✓ Capacidade de planejar, conscientemente, o desenvolvimento sistemático das peças;
- ✓ Alcance do sentido posicional.

Ao concluir seu trabalho, Cleveland afirmou que as habilidades para o jogo de xadrez não se restringem, exclusivamente, a um índice geral de inteligência, contrariando a opinião pública, que julga o jogo de xadrez como sendo praticado apenas por pessoas possuidoras de uma inteligência elevada.

De Groot (1978) pesquisou sobre a memória, atenção e a concentração dos jogadores intitulados mestres. Para esta pesquisa a metodologia utilizada consistiu em montar um tabuleiro, com certa complexidade, apresentando-o, durante alguns segundos, a jogadores de diversos níveis e, depois disto, solicitou-se a montagem das posições deste tabuleiro em um outro tabuleiro livre. Com a análise destes resultados, o autor concluiu que a memória

dos enxadristas, para assuntos enxadrísticos, organiza-se de maneira diferente, de acordo com seu nível: forte, intermediário ou fraco.

Outro relevante estudo da memória foi realizado por Miller (1956), o qual percebeu que a capacidade de armazenamento de informações (palavras) na memória de curta duração, muito utilizada no decorrer da partida, varia entre 5 e nove peças, porém, é possível ampliar esta limitada capacidade, com base na realização de um treinamento.

Christofoletti (1999) desenvolveu uma pesquisa que versou sobre o jogo de xadrez e a educação matemática, por meio da observação das aulas de xadrez, bem como, do desempenho dos alunos. A autora constatou melhora na aprendizagem, em que tais resultados foram comprovados após a realização de entrevistas com os pais e professores dos alunos.

Outro trabalho sobre este tema foi desenvolvido por Rodrigues Neto (2003), que relacionou o jogo de xadrez com a geometria e a estética. É interessante notar que o tabuleiro de xadrez e as manobras que os jogadores desempenham com as diversas peças podem mostrar, de maneira abstrata, figuras geométricas, sendo que esta característica pode ser utilizada como um facilitador nas aulas e na apreensão desses conceitos.

Silva (2004) realizou um estudo sobre o jogo de xadrez e os processos cognitivos, concluindo que o êxito e os fracassos durante uma partida podem ser explicados por intermédio do conceito de tomada de decisão.

Em virtude desta amplitude que o jogo de xadrez desperta em seus diversos vértices de aplicação, cabe aqui ressaltar a importância da formação profissional para a atuação com este segmento.

A preparação deste profissional deve ser adequada, buscando sempre a finalidade de se valorizar o jogador. Ao levar a criança para competir, não é apenas o aprendizado que se encontra à prova, mas aspectos psicológicos, envolvidos diretamente em sua preparação.

2.7. Professores de Xadrez: atuação em diversos contextos

Inicialmente se denominava apenas como técnicos aqueles que se designavam na arte de ensinar o jogo de xadrez. Nos dias atuais, o termo se expandiu e em uma primeira experiência de ensino ocorrida em Curitiba, conforme evidencia Sunyé (1981), foi atribuída aos próprios jogadores de xadrez, a função de ensinar este esporte nas escolas, visto que, na região sul, o xadrez é disciplina curricular, fazendo parte da grade horária.

Com o passar do tempo, constatou-se que este profissional do xadrez não era a pessoa mais adequada para ensinar, pois, apesar de saber jogar xadrez muito bem e conhecer a teoria, não estava apto a exercer esta função, devido à falta de estratégias didáticas e pedagógicas. Foi então que houve a iniciativa de se começar a trabalhar com os próprios professores de sala de aula, montando-se diversos cursos de capacitação para esses professores, nos quais, jogadores de xadrez ensinavam as regras básicas do jogo e, gradativamente,

eram oferecidos cursos mais avançados, para poder satisfazer o público alvo, os alunos.

Mesmo com esta iniciativa, a qual se restringe a poucos estados no Brasil, ainda que haja o interesse expresso pelo Ministério da Educação e Cultura em relação a sua disseminação em âmbito escolar, outro importante elemento deixado de lado nesses cursos é aquele que envolve a atuação do profissional com os aspectos psicológicos intervenientes no jogo e outros de igual relevância.

No decorrer de uma partida há muitas emoções que acabam aflorando. Em um momento, a criança pode se sentir segura com a posição alcançada na partida, porém, pode passar pelo medo de não conseguir dar continuidade e realizar melhores lances, para que realmente vença a partida. Neste sentido, fica uma inquietação referente à melhor estratégia que deve ser utilizada para se trabalhar este equilíbrio.

A ansiedade sempre se encontra presente nas crianças, especialmente quando participam pela primeira vez de uma competição ou um campeonato. Mesmo dentro de um ambiente conhecido, as expectativas, muitas vezes relacionadas às cobranças dos pais ou da própria criança, são adensadas, podendo atrapalhar a concentração necessária ao momento do jogo.

Os pais têm um importante papel neste momento, o jogo de xadrez requer do jogador uma responsabilidade enorme, por ser um jogo totalmente individual, qualquer erro pode levar à derrota, sendo que, a única pessoa que pode ser responsabilizada, é o jogador. Pode-se, até mesmo, tentar encontrar desculpas, porém, não há um companheiro a ser culpado, e sim o próprio

enxadrista. Portanto, não criar uma expectativa maior que a necessária é essencial para se tranquilizar a criança antes dos torneios.

Quando o jogo de xadrez é ensinado na escola, sob o prisma do xadrez escolar, deve-se ter em mente que não serão cobrados resultados como em torneios, uma vez que estas podem estar aprendendo a jogar apenas para proveito próprio. Muitas vezes, os pais querem que a criança, apenas, conheça o jogo, no intuito de ajudar a desenvolver outras habilidades, funcionando como um facilitador para o aprendizado das demais disciplinas da grade curricular.

Além da escola, outro contexto em que o jogo de xadrez vem sendo difundido é nas prefeituras municipais. Muitas cidades mantêm 'escolinhas' de diversas modalidades esportivas, incluindo-se o xadrez. Há, neste espaço, duas maneiras de se ensinar o xadrez, sendo uma delas voltada para o contexto do lazer, como, também, selecionando os que mais se destacam para fazerem parte de uma equipe, a qual deverá representar a cidade em algumas competições.

Por fim, há clubes de xadrez, com o intuito de treinar seus atletas para conquistarem títulos, não sendo esta sua única função. Neste âmbito, entram em jogo outras variáveis relacionadas à disseminação de elementos éticos que são utilizados para que seja alcançado um título.

À guisa de exemplo há uma frase de efeito incorporada à regra, muito famosa em xadrez, a qual diz que peça tocada é peça jogada. Esta regra que deve ser seguida à risca pelos enxadristas. Em um momento de grande tensão, o jogador pode acabar por omitir, caso seu adversário não tenha visto, que tocou na peça e, assim, realizar outra jogada com maior visibilidade para chegar

ao xeque-mate. Aqui entra a questão ética, mesmo sem o adversário ter visto o fato, o correto seria admitir que houve o toque na peça e realizar-se o lance, mesmo que a partida tenha um resultado desfavorável.

O xadrez é um esporte com forte apelo cognitivo, em que as mãos servem, apenas, para executar o que o cérebro definiu, portanto, só se deve tocar em uma peça quando se tiver absoluta certeza do local que se deseja posicioná-la.

É extremamente desagradável, ao se disputar uma partida, que um enxadrista coloque a mão na peça e fique ali pensando aonde irá jogá-la, ou então, que mova a peça e volte para a mesma casa, porque percebeu algo que não havia pensado anteriormente, etc. Voltar lances, então, é inadmissível.

Todos esses exemplos ilustram a importância da presença do técnico/professor, no sentido de evidenciar que os valores éticos envolvidos durante a partida devem ser respeitados, cabendo à pessoa que orienta o enxadrista, antes das partidas, ou mesmo durante o ensino deste jogo, enfatizar que estes tipos de artimanhas não são necessários, para se jogar bem uma partida de xadrez.

Porém, será que o professor/técnico/instrutor está preparado para enfrentar esses e os demais desafios pertencentes ao mundo do ensino, do jogo propriamente dito e da competição do xadrez?

A resposta requer certo cuidado, mas, certamente, muitos aspectos precisam ser ajustados, para que se vença tal desafio. Uma possível solução seria a implantação da pedagogia do xadrez nas escolas, necessitando a atuação de

profissionais da educação com plena capacidade de compreensão desse instrumento pedagógico. Conforme destacam Sá e Trindade (2005), ser um excelente jogador de xadrez não o capacita para ser um bom professor de xadrez. Enganam-se aqueles que acreditam que só os fortes enxadristas serão capazes de trabalhar o xadrez escolar.

Cabe ao professor de xadrez ter sensibilidade bastante para ser capaz de perceber as nuances da simbologia do xadrez, que podem ser transmitidas para a vida cotidiana do educando. Ainda, este autor ressalta a importância da criatividade para utilizá-lo como componente motivador no estudo das disciplinas convencionais do currículo escolar e preparação técnico-pedagógica, para bem tratar os aspectos inerentes a ele (regras, princípios gerais, arbitragem de torneios, etc.) e seus vínculos com o meio escolar.

No que tange ao jogo de xadrez como esporte é interessante ressaltar que a atuação do técnico durante a partida em competições é realizada de maneira diferente dos demais técnicos desportivos de outras modalidades.

No jogo de Xadrez o técnico não pode conversar com seu atleta no decorrer da partida, sendo que toda e qualquer orientação a ser realizada deve ocorrer antes do início do jogo, assim, mesmo que este tenha condições de analisar a posição no tabuleiro em que seu atleta se encontra, está impedido de fornecer qualquer instrução ou dica sobre como ele poderia se sair melhor.

Na maioria das modalidades esportivas é possível e desejável que, no andamento da partida, seja trocado um jogador e, com isso, mudando-se o estilo do jogo que está sendo realizado, enquanto no xadrez não há esta possibilidade.

O fator que mais aponta a diferenciação é relativo à atuação do professor, o qual, muitas vezes, é aquele que fica conhecido como o técnico da modalidade, porém, estes elementos apontados indicam a diferenciação correta.

No sentido de se perceber estes e outros elementos referentes ao jogo de xadrez, optou-se pela realização de uma pesquisa exploratória, utilizando-se como instrumento de coleta de dados a entrevista, feita com professores, técnicos e instrutores de xadrez, descrita a seguir.

III. MÉTODO

Objetivo

O objetivo desta pesquisa é centrado na reflexão acerca dos aspectos psicológicos e didáticos referentes à prática do jogo de xadrez nos contextos escolar, competitivo e no lazer, focalizando a atuação de profissionais envolvidos, sob a perspectiva da motricidade humana.

Natureza da pesquisa

Este estudo é de natureza qualitativa, por entender, assim como Richardson (1989), que este tipo de método pode descrever, analisar, compreender e classificar qualquer tipo de processo vivenciado, procurando aprofundamento em relação ao entendimento de fenômenos e de suas mudanças, dentro do processo social.

Negrine (2004) também ressalta a importância deste tipo de pesquisa, evidenciando que ela propicia melhor percepção das descrições, a análise e a interpretação das informações a serem colhidas durante o processo de investigação.

Alves-Mazzotti e Gewandsznajder (2001) expõem que o planejamento de estudos de natureza qualitativa não é uma tarefa fácil, pois ao contrário do que ocorre com pesquisas quantitativas, as investigações qualitativas, por sua diversidade e flexibilidade, não admite regras precisas e aplicáveis a uma ampla gama de casos, uma vez que possuem diferentes graus de estruturação.

Entretanto, Goldenberg (1998) salienta que estas pesquisas qualitativas se tornam importantes para uma variedade de recortes sociais, possibilitando a compreensão, de maneira mais profunda, de determinado grupo pesquisado.

Segundo Rampazzo (1998), a utilização da abordagem qualitativa mostra resultados bastante relevantes, tanto para os indivíduos que estão envolvidos na pesquisa, como também, para a área a qual o estudo faz parte. Para o autor, ao se fazer uso dessa abordagem, dá-se maior valorização ao ser humano, visto que este não é passível de ser reduzido a números e quantidades.

O desenvolvimento deste estudo foi dividido em duas etapas, sendo a primeira relativa a uma revisão de literatura, a qual, segundo Ruiz (1996), deve abranger a temática em questão, com o intuito de captar as produções existentes relacionadas, neste caso, aos temas referentes ao ensino do xadrez em diferentes âmbitos.

Para Marconi e Lakatos (1999), o objetivo de um levantamento bibliográfico é expor o pesquisador frente a outros estudos que abordam assuntos que vão complementar sua pesquisa. Para eles, esta revisão não se finda em transcrever as idéias dos autores levantados, e sim, propiciar ao pesquisador uma

discussão sobre outros enfoques dados à temática.

A segunda etapa constou de uma pesquisa exploratória, na qual se pode adentrar no universo da população analisada, auxiliando o conhecimento da situação, na tentativa de averiguar os principais problemas para, em uma fase posterior, apresentar possíveis soluções, como salienta Thiollent (1992).

Para Oliveira (2001) as pesquisas exploratórias proporcionam ao pesquisador a oportunidade de averiguar, de maneira minuciosa, a construção prévia do assunto abordado, evidenciando-se as possibilidades de se avançar nas reflexões propostas.

Instrumentos

Para este estudo, o instrumento utilizado para a coleta de dados foi a entrevista semi-estruturada, contendo 15 perguntas abertas. Segundo Albarello *et al* (1997), este tipo de instrumento se caracteriza por possuir um roteiro de questões, dispostas em uma seqüência lógica e aplicado de maneira uniforme a todos os entrevistados.

A entrevista contendo perguntas abertas fornece maior liberdade aos entrevistados para se expressarem, como também, oportunidade de respostas conforme seus quadros de referência sobre o tema proposto, facilitando a captação dos resultados de maneira uniforme entre os participantes e uma comparação imediata dos dados.

Para a elaboração do roteiro das perguntas seguiu-se a sistemática, proposta por Oliveira (2001), na qual, inicialmente, tomou-se o cuidado de elaborar

um pequeno perfil da amostra, captando-se dados sobre o envolvimento profissional, idade, sexo e nível de escolaridade. Houve a preocupação de se propor uma seqüência lógica das perguntas, sendo assim, partiu-se das mais simples para as mais complexas, deixando para o final, questões mais pessoais.

Este instrumento passou pelo processo de validação, feita por meio da apreciação de três especialistas da área, portadores do título de doutor, com o objetivo de se obter possíveis sugestões para a elaboração do instrumento definitivo. Este procedimento permitiu mais clareza das perguntas que permearam o roteiro, podendo garantir, maior fidedignidade para com o objetivo do estudo.

Sujeitos

A amostra intencional foi composta por 13 sujeitos, brasileiros, professores de xadrez, de ambos os sexos, faixa etária entre 22 e 62 anos, com níveis socioeconômicos variados e escolaridade superior, com experiência no ensino do xadrez acima de 4 anos, sendo todos professores em escolas e/ou clubes e técnicos com reconhecimento nacional na modalidade, participantes dos Jogos Regionais, ocorridos no ano de 2006.

Foi garantido o anonimato do participante, pois, conforme afirma Richardson (1989), a liberdade de expressão sem identificação, pode ser mantida e obter-se dados muitos mais relevantes para posterior análise.

Coletas de dados

A entrevista foi realizada pessoalmente pela pesquisadora, de forma

individual, durante a realização dos Jogos Regionais de 2006. Segundo indica Richardson (1989), por meio do contato direto pesquisador-sujeito, há menores possibilidades dos entrevistados não responderem às questões, além disso, em tal contato, o pesquisador pode explicar e discutir os reais objetivos da entrevista proposta, havendo meios de responder as dúvidas oriundas da mesma.

Esse contato foi bastante oportuno, inclusive, para que houvesse explicações iniciais sobre a seriedade e relevância do estudo, conforme evidencia Ruiz (1996), sobre a importância da colaboração dos participantes e, principalmente, sobre a forma correta e precisa em responder as perguntas da entrevista.

Procedimentos

De acordo com o protocolo de pesquisa envolvendo seres humanos, foram respeitadas todas as normas exigidas pelo Comitê de Ética da UNESP-Campus de Rio Claro, assegurando aos participantes da amostra o acesso a todas as informações referentes aos propósitos do estudo, à liberdade para não autorizar a divulgação dos dados obtidos com finalidades além das didáticas e acadêmicas e, inclusive, a desistência de participação no estudo a qualquer tempo.

Após contatos com os professores participantes desta investigação científica e de posse da anuência dos mesmos expressa no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, foi iniciada a coleta de dados, que se deu com base em entrevista.

A análise dos dados coletados por meio do referido instrumento foi feita de forma descritiva e, de posse das informações fornecidas pelos professores entrevistados foram determinados seis indicadores, os quais nortearam o agrupamento das respostas em temas semelhantes.

Os resultados alcançados também foram representados e distribuídos de forma percentual, pois, conforme relatam Oliveira (2001) e Goode (1979), por facilitar e ilustrar melhor a visualização dos dados qualitativos de forma numérica, auxiliando a análise dos mesmos à luz da literatura.

Segundo Marconi e Lakatos (1999), o uso de tabelas se mostrou como um fator interessante para melhor distribuição e visualização da freqüência de uma dada classe ou categoria, como será percebido durante a análise e discussão dos dados exposta a seguir.

IV. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O material coletado durante as entrevistas foi analisado de maneira descritiva, uma vez que, segundo Richardson (1989), esta forma evidencia mais claramente o comportamento das variáveis intervenientes no estudo.

Os dados foram analisados por meio da utilização da Técnica de Análise de Conteúdo Temático, a qual, segundo Bardin (2004), trata-se de um conjunto de técnicas que analisa as comunicações de maneira sistemática, revelando o conteúdo das mensagens emitidas e inferindo possíveis conhecimentos pertinentes a estas mensagens.

Richardson (1989) também salienta que a Técnica de Análise de Conteúdo é um instrumento metodológico, o qual passa por um constante aperfeiçoamento, podendo ser utilizado em uma série de discursos. Em termos práticos, o autor relata que, inicialmente, deve-se selecionar e retirar do discurso temas ou palavras, que sejam interessantes e pertinentes ao estudo, instituindo-se assim os indicadores que nortearam a análise.

O sucesso da realização deste tipo de técnica consiste na

organização de uma classificação, em etapa prévia, possibilitando a visualização dos dados, facilitando a comparação dos resultados, como também, a elaboração e o estabelecimento de categorias, para tornar mais fácil a análise do material coletado, segundo relatam Marconi e Lakatos (1999).

Os resultados obtidos também foram representados e distribuídos de forma percentual, o que, para Oliveira (2001), ilustra, de forma numérica, os dados qualitativos, facilitando a análise dos mesmos à luz da literatura, promovendo melhor compreensão dos fenômenos.

Ao investigar os dados correspondentes a alguns itens do perfil da amostra, relativos a dados pessoais e formação profissional, verificou-se que a faixa etária encontrava-se entre 22 e 62 anos, sendo 5 entrevistados de 22 a 30 anos, sob um percentual de 38,45%; 4 oscilam entre 31 a 40 anos, somando um percentual de 30,75%; 3 entrevistados com idades entre 41 e 50 anos, com um percentual de 23,10% e 1 sujeito com idade entre 51 e 62 anos, com percentual de 7,69% da amostra.

Quanto à questão de gênero, a amostra foi constituída por 9 homens, em um percentual de 69,25% e 4 mulheres, com percentual de 30,75%.

Quanto ao nível de escolaridade, 58,85% dos entrevistados possuíam formação em nível superior completo, ao passo que, para 41,15% este nível de escolaridade ainda estava em andamento, sendo que, ainda, uma das entrevistadas, estava cursando sua 3^a graduação. A tabela a seguir ilustra os cursos escolhidos pelos entrevistados:

Tabela 1 – Formação Profissional

CURSO	Nº Respostas	Total (%)
EDUCAÇÃO FÍSICA	5	38,45
DIREITO	2	15,41
PSICOLOGIA	1	7,69
COMPUTAÇÃO	1	7,69
ENGENHARIA QUÍMICA	1	7,69
PEDAGOGIA, MATEMÁTICA E TEOLOGIA	1	7,69
FILOSOFIA	1	7,69
FISIOTERAPIA	1	7,69

Com base nestes dados pode-se notar que 8 dos entrevistados, somando um percentual de 61,45%, que atuam como professores de xadrez, não têm em sua graduação o curso de Educação Física, o qual tem sido exigido pelo Conselho Regional de Educação Física – CREF, para que eles atuem como técnicos. Grande parte desses professores que atuam no ensino de xadrez é formada por jogadores, os quais, também, acabam atuando como técnicos.

Foi investigado sobre o tempo de atuação dos entrevistados, sendo que 7 entrevistados, com percentual de 53,85%, ensinam xadrez entre 0 e 5 anos, outros 4, sob um percentual de 30,75%, estão atuando entre 6 e 10 anos e os demais entrevistados, 2 (15,41%), trabalham neste ramo há mais de 4 anos.

Ainda sobre o perfil dos entrevistados, foi questionado sobre o tipo de aula que ministram, sendo que as aulas coletivas compreendem um percentual de 53,84% das respostas. Os professores trabalham com aulas em escolas ou em clubes.

No ambiente escolar, o curso de xadrez pode ser trabalhado fazendo

parte do currículo, em que todos aprendem este jogo, ou, em algumas instituições de ensino, as aulas são oferecidas de maneira extracurricular, fazendo parte deste grupo crianças que realmente querem aprender a jogar xadrez voluntariamente. As aulas nos clubes são mais voltadas para equipes de treinamento, normalmente em grupo, no qual todos almejam um mesmo objetivo e se ajudam, estudando juntos.

Os professores que atuam em ambos os ambientes (escolar e em clubes) perfazem um percentual de 38,46% e relataram que iniciam com turmas coletivas, sendo que, no decorrer das aulas, ao notarem que o educando demonstra maior afinidade com o jogo, sugerem que este se dedique mais ao xadrez e passam a dar aulas particulares, enfatizando as debilidades que este educando tem. Apenas um professor, representando 7,69%, ministra só aula particular, voltada para o treinamento e se dedica total e exclusivamente ao aluno.

Com relação à faixa-etária dos alunos com que eles atuam, esta varia de 6 anos até alunos de terceira idade.

A análise dos depoimentos teve como base as questões apresentadas no Apêndice **A**. Para facilitar a compreensão, as questões foram agrupadas em seis indicadores, de acordo com os temas, conforme já explicitado nos procedimentos para a análise dos dados, correspondendo ao: 4.1. *objetivo do ensino do xadrez*; 4.2. *a metodologia de ensino e estímulo ao treinamento*; 4.3. *aspectos psicológicos envolvidos durante a aprendizagem*; 4.4. *diferenciação adequada no ensino para lazer, escolar e competição*; 4.5. *necessidade de atividades físicas vinculadas ao ensino do xadrez*; e, finalizando, 4.6. *qual a*

diferença entre professor, técnico e instrutor de xadrez.

4.1. Objetivo do ensino do xadrez

Este primeiro indicador constou de uma pergunta, a qual procurou evidenciar o objetivo do ensino de xadrez.

Tabela 2 - Questão 1: Qual seu objetivo ao ensinar o jogo de xadrez?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Difundir o jogo de xadrez estimulando sua prática e trabalhar aspectos cognitivos e a socialização	7	53,84%
Desenvolver a prática saudável para qualquer indivíduo; lição de vida	4	30,76%
Propiciar o desenvolvimento mental de maneira prazerosa	1	7,69%
Revelar novos talentos	1	7,69%

De acordo com a tabela, a maior parte dos entrevistados, 53,84%, respondeu que **difundir o esporte, trabalhar aspectos cognitivos e a socialização** é o principal objetivo. Esta resposta pode ser decorrente do fato de que esta modalidade, no senso comum, está diretamente associada ao fato de que muitos acreditam que o jogo de xadrez é complexo e que só é capaz de aprender uma pessoa que seja dotada de alto grau de inteligência.

O profissional do Xadrez, por intermédio da massificação do jogo, procura salientar que este esporte pode ser aprendido por todos e que apenas será mais complexo para enxadristas que resolvam se dedicar a competições, para as quais o nível de conhecimento deverá ser mais trabalhado e o estudo intensificado, objetivando a vitória na competição.

Este fato não é uma particularidade do jogo de xadrez, ocorrendo, inclusive, em outros esportes, quando voltados para a competição.

Segundo Carneiro e Loureiro (2005, p11), do ponto de vista pedagógico, é inegável que este jogo estimula capacidades do desenvolvimento cognitivo:

1. Atenção – Atitude/consciência;
2. Clarividência – ver com nitidez;
3. Previdência – Saber projetar/Antecipar/Deduzir para o futuro;
4. Tensão – definir entre escolhas equivalentes ou inversamente muito contrastante;
5. Conhecimento – Base técnica e conceitual com que se analisa o ambiente específico;
6. Critério ético – comportamento digno. (CARNEIRO; LOUREIRO, 2005, p11)

Isso flui naturalmente durante o aprendizado, não é imposto pelo professor que o educando terá que se esforçar para aprender a raciocinar, mas sim, baseado em uma situação-problema, durante a partida, ele acaba desenvolvendo o raciocínio lógico para verificar qual a melhor variante a seguir e, praticando com frequência esse exercício, vai aprimorando esse aspecto.

Barreto (2003) salienta que, em se tratando do esporte, a psicologia da aprendizagem utiliza métodos pedagógicos do ensino de uma determinada habilidade. Com base nesse contexto, ele ressalta a importância do jogo de xadrez para o desenvolvimento e aprendizagem, visto que, por meio deste jogo, a criança é capaz de experimentar, de forma lúdico-cognitiva, a possibilidade de exercer representações, portanto de simbolizar, o que poderá lhe ser útil como um elemento estruturante de sua vida psíquica e social.

Outros 30,76% dos entrevistados relataram que o objetivo de ensinar este jogo **é a prática saudável e a lição de vida** embutida no mesmo.

Por meio do aprendizado desta modalidade, muitos autores como Sá e Trindade. (2005), Barreto (2003), Resende (2006), salientam que é possível desenvolver o intelecto do jovem, propiciando a eles uma experiência significativa, com uma modalidade esportiva do contexto do lazer, ou mesmo, com o *status* de ciência, buscando o desenvolvimento das capacidades de memorização, raciocínio e, inclusive, de saber compreender a complexidade da vida, visto que, muitas situações vivenciadas no tabuleiro podem ser transportadas para o cotidiano, como por exemplo, na análise de lances, em que o jogador deve resolver qual o melhor lance a ser realizado e se responsabilizar pelas conseqüências do mesmo, assim como ocorre no dia-a-dia das pessoas, ao tomar uma decisão, sendo necessário arcar com as possíveis conseqüências ruins que esta pode acarretar.

Segundo Sá e Trindade (2005), ao praticar o jogo, incentiva-se o aprender a ser para que possibilite aprender a viver juntos. Dentro deste contexto, o desenvolvimento integral da pessoa, direcionado à busca do pensamento autônomo e crítico, para poder decidir sobre a forma de agir em diferentes circunstâncias da vida, levando em consideração o outro, deve ser uma preocupação da educação contemporânea. Torna-se importante, então, fazer com que o indivíduo perceba as interdependências entre as pessoas, seja capaz de gerir conflitos e respeitar os valores da pluralidade, que os façam conviverem juntos.

Propiciar o desenvolvimento **mental de maneira prazerosa** (7,96%) bem como, **revelar novos talentos** (7,96%), foram justificativas dadas por dois entrevistados.

O xadrez, conhecido como jogo-arte-ciência, tem por objetivo principal, ao ser trabalhado nas escolas, desenvolver o raciocínio, por ser uma ciência de estudos lógicos como a Matemática, conforme relata Lemos (2006).

De forma geral, segundo dado retirado do projeto Xadrez nas Escolas, da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (2004), o jogo de xadrez pode abranger diversos objetivos, entre os quais, alguns deles foram citados pelos participantes do estudo:

1. Desenvolver uma atitude favorável ao xadrez, a qual permita apreciá-lo como elemento gerador de cultura.
2. Desenvolver a capacidade de atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência e imaginação.
3. Estabelecer vínculos entre os conhecimentos e experiências enxadrísticas e a vida cotidiana, individual e social.
4. Favorecer a assimilação das características do xadrez que contribuam com o harmonioso desenvolvimento intelectual, moral e ético da personalidade e que propiciem sua autonomia cognitiva.
5. Priorizar a resolução de problemas.
6. Contribuir para a elevação da auto-estima.
7. Favorecer o desenvolvimento da linguagem enxadrística e sua habilidade de argumentação.
8. Tomar em conta, de maneira equilibrada, as diferenças individuais. (FIDE, 2004)

Estes objetivos foram sinteticamente evidenciados pelos participantes, ainda que estes tenham utilizado o termo mente, de maneira generalizada, para representar os possíveis desenvolvimentos nos âmbitos intelectual e cognitivo, como ressalta também este autor, em um de seus itens.

Em relação à outra parte das respostas referentes à revelação de talentos, quando algum estudante se sobressai nas tarefas básicas impostas aos iniciantes, o professor passa a lhe dar mais atenção, pois este pode se mostrar como um talento para o xadrez.

Outro elemento importante característico desta modalidade é que não há idade para se praticar, sendo possível se colocar para jogar, em grau de igualdade, uma criança de 8 anos com uma pessoa de 40.

O sucesso de uma pessoa talentosa, em diversas áreas, está estreitamente ligado ao apoio de diferentes segmentos da sociedade, como por exemplo, a família, professores e, em especial, aos treinadores. Esta questão foi ressaltada nos estudos de Bloom (1985) e Moraes (1990) que enfatizam o papel do treinador em diferentes esportes, concluindo que, professores, pais e treinadores desempenham um importante papel no desenvolvimento do atleta.

Araújo (1998) dá grande ênfase à importância do papel atribuído ao técnico por parte dos atletas e de como estes assumem e configuram o caráter simbólico deste papel: seus sentidos, suas expectativas, suas restrições, apresentam-se como questionamentos relevantes e norteadores para o entendimento dos efeitos da interação técnico esportivo-atleta, evidenciando a influência desta relação no desempenho esportivo.

Moreno e Machado (2004) enfatizam, também, que o papel do técnico esportivo, configura-se como uma contribuição importante e decisiva entre seus atletas, apontando que, por meio da postura adotada, se dá a dinâmica da relação com estes.

A participação do técnico é também fundamental aos olhos de Simom e Chase (1973), os quais prestaram suas contribuições neste sentido, evidenciando que a dedicação do técnico, aliada à do próprio atleta constituem-se em elementos essenciais na perspectiva de desenvolvimento de talentos esportivos.

Esses autores pesquisaram sobre o talento inato *versus* o adquirido e sugeriram que um mínimo de 10 anos de dedicação em tempo integral no xadrez seriam necessários para se alcançar um desempenho excepcional ou *performance* de alto nível e que, para que um jogador seja revelado como um talento é necessário muito estudo, com embasamento teórico, dedicação por parte do jogador e seu técnico, evidenciando, inclusive que as preparações física, psicológica e intelectual se tornam essenciais.

4.2. Metodologia de ensino e estímulo ao treinamento

Neste segundo indicador, referente às perguntas 4, 5, 6 e 11 da entrevista, foi possível detectar, por meio das respostas dos entrevistados, que os profissionais, apesar de não deixarem claro, ministram aulas expositivas teóricas e prática. Em alguns momentos são utilizadas como apoio estratégias lúdicas.

Cabe ressaltar que os métodos pedagógicos têm relativa importância para a composição de práticas no treinamento esportivo. Alguns autores especializados nesta temática do treinamento (MATVEEV, 1980, 1997; WEINECK, 1999; BOMPA, 2002; GOMES, 2002) procuram sistematizar e classificar estes métodos, no intuito de se chegar a um entendimento de sua estrutura funcional e

aplicada à preparação de atletas, buscando melhorias na modalidade específica.

Tabela 3 - Questão 4: Qual o método de treinamento usado para crianças de 6 a 10 anos? O que é enfatizado para esses alunos?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Explicar as regras básicas, fundamentos do jogo e ensinar a pensar	6	46,15%
Desenvolver o aspecto lúdico, aula motivante	3	23,07%
Iniciar pela a história, regras, ensinar a gostar do jogo	2	15,38%
Trabalhar com as pendências	1	7,69%
Introduzir a teoria, por intermédio do jogo com as crianças	1	7,69%

Tabela 4 - Questão 5: Qual o método de treinamento usado para crianças de 11 a 16 anos? O que é enfatizado para esses alunos?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Trabalhar as pendências	4	30,76%
Mostrar como realmente serão os torneios, as dificuldades, a necessidade de se empenhar e ter o conhecimento teórico	3	23,07%
Iniciar com regras básicas	2	15,38%
Não trabalham com esta idade	2	15,38%
Cobrar mais, não deixando à vontade	1	7,69%
Explicar, com base em lógica, que o adolescente está apto a entender, trabalhando com o emocional.	1	7,69%

Tabela 5 - Questão 6: Qual o método de treinamento usado para pessoas com idade acima de 17 anos? O que é enfatizado para esses alunos?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Não trabalha com esta faixa-etária para treinamento	6	46,15%
Trabalhar a dificuldade do jogador, domínio, conceitos importantes	4	30,76%
Orientar, já que o trabalho com a iniciação é mais orientação, pois já sabem jogar	2	15,38%
Jogar por diversão, partidas ilustrativas, combinações poéticas	1	7,69%

Com relação à questão sobre o método de ensino utilizado para crianças entre 6 a 10 anos, 6 (46,15%) do entrevistados responderam que iniciam com aulas expositivas sobre as **regras básicas e fundamentos dos jogos, estimulando o educando a aprender a pensar**; na mesma linha de trabalho atuam outros 2 (15,38%) professores, porém, estes iniciam pela **história do xadrez** e seguem com os demais temas.

Traçando-se algumas considerações entre as duas faixas etárias (6 a 10 anos e 11 a 16 anos), os participantes evidenciaram que a metodologia utilizada em ambas as faixas etárias é semelhante, sendo que há professores que, mesmo nesta faixa-etária mais avançada, trabalham apenas com a iniciação, ministrando, assim, **aulas estruturadas nas regras básicas e fundamentos teóricos do jogo de xadrez** (15,38%).

Já 15,38% dos professores entrevistados, que trabalham na faixa etária acima de 17 anos, voltam os ensinamentos para os iniciantes apenas, **funcionando mais como uma orientação**, visto que as regras básicas, que incluem a movimentação das peças e fundamentos iniciais do jogo, já fazem parte do conhecimento teórico.

Christofolletti (2006) salienta que o ensino-aprendizagem deve iniciar pela parte histórica do jogo, partindo do pressuposto de que o aluno deve conhecer a origem do xadrez, para ser motivado e seduzido a jogar e, na seqüência, deve-se introduzir, então, os fundamentos básicos.

Sá (1994) expõe que os cursos de xadrez, para qualquer faixa etária, devem ser estruturados da seguinte maneira, uma primeira etapa da aula, com

uma duração variando de 15 a 30 min, consiste em uma aula expositiva, na qual o professor ensina as noções-chave da teoria enxadrística, corrige exercícios e propõe novos problemas. Durante esta primeira parte, as atividades centram-se na figura do professor, apesar de os alunos serem estimulados a participarem ativamente, opinando sobre o tema da aula. Na seqüência, eles passam para atividades práticas, sendo divididos em duplas e jogam, durante o restante do tempo de aula.

Estes dados se aproximam do que foi relatado pelos participantes do estudo, tendo em vista que estes apontam para a prática em sala de aula.

Desenvolver o aspecto lúdico, com base em uma aula motivante, foi a resposta de 3 dos entrevistados (23,07%). Nesta faixa etária de 6 a 10 anos, é muito comum que o educando esteja na fase de iniciante, momento em que é necessário fazer com que ele se sinta atraído por este jogo, normalmente classificado como um jogo parado, sem ação, que não desperta muito o interesse das crianças. Porém, no decorrer do aprendizado, a criança passa a viver as emoções de cada lance, as angústias, os medos e diversos desafios, capazes de fazê-la mudar de idéia a respeito do mesmo. Neste momento em que o jogo já faz parte do cotidiano do educando, passa-se a exigir um pouco mais, apresentando as regras mais complexas.

Para Sá (1994), as teorias elaboradas enfatizam elementos diferentes, tornando-as úteis, para a análise de determinados aspectos particulares, o fenômeno lúdico. Este autor ainda evidencia que, cada vez mais, a introdução do lúdico tem sido utilizada nos diversos níveis de ensino, com intuito

de expandi-lo para além das classes pré-escolares.

Um dos entrevistados, com relação à idade de 6 a 10 anos, salienta ser mais adequado **jogar com a criança, após esta já ter o conhecimento básico das regras**, ou seja, a movimentação das peças e o conhecimento do objetivo do jogo de xadrez, que é levar o rei adversário ao xeque-mate e, a partir do jogo em si, começar a introduzir o conhecimento teórico do xadrez. É possível, por meio das armadilhas, ensinarem conceitos importantes sobre o xadrez, elementos que, ao serem vivenciados, podem ficar mais claros e favorecerem o aprendizado de maneira solta.

Semelhante à resposta anterior, outro professor trabalha **com as pendências do educando**, evidenciando que, por meio da utilização de jogos, é possível notar a dificuldade e passar a intensificar o estudo em alguns pontos falhos, buscando experiências com exercícios específicos e muitas partidas.

Isto também se aplica ao aprendizado de crianças entre 11 e 16 anos, no qual 30,76% dos sujeitos entrevistados relatam que, neste momento do aprendizado, é importante **trabalhar com as pendências** que o educando encontra durante sua partida, ou os pontos fracos. Isso ocorre, geralmente, baseado em aulas ministradas de forma teórica, com posterior resolução de exercícios.

Segundo Hartmann (2005) a forma padrão de ensino de Xadrez ocorre por meio da utilização de livros. Este material, em sua maioria, contém esquemas e métodos específicos a um determinado conjunto de posições. A generalização destes métodos pode acarretar ao estudante certo desinteresse,

visto que, no decorrer de uma partida, ele pode não achar aplicações práticas para o conteúdo estudado.

Na tentativa de flexibilizar o treino em Xadrez, o método expositivo de transmissão de conhecimento utilizado nos livros de Xadrez foi transferido aos programas de computador. Neles, o jogador pode opinar entre jogar partidas contra um oponente (humano ou máquina), ou apenas utilizá-lo como um livro eletrônico, no qual uma parte da base de dados é relativa a partidas disputadas por fortes jogadores em torneios reais.

Por intermédio desta ferramenta o professor terá um conhecimento do nível enxadrístico do estudante, pois nestes softwares, há possibilidade de escolher o nível do adversário quando se enfrenta a máquina, observar o jogo e fazer posterior análise junto ao estudante. Esta ferramenta representa uma das inovações capazes de aprimorar a passagem do conhecimento sobre o xadrez.

Segundo as palavras do MF Limp (2006), o melhor método de estudo é trabalhar sobre uma partida de alto nível, sendo que, qualquer partida de campeonato mundial serve. O professor orienta a ver, rever, analisar, criar esquemas explicativos para o que está acontecendo, ou que poderia ter ocorrido durante a partida, sendo que, um mês, seria suficiente. Este é um tipo de trabalho que oferece mais benefícios imediatos.

Esse mesmo autor, ainda salienta que a escolha da partida para jogar contra o aluno é fundamental. Ele procura jogar com o aluno posições muito simples, posições que sejam fáceis de ensinar e aprender. Isso é importante para poder trabalhar com frustração da derrota em uma posição empatada, ou de um

empate em posição ganha, sendo que isto costuma ensinar melhor que um milhão de discursos.

Também foi relatado como estratégia utilizada para o treinamento de crianças de 11 a 16 anos, com um percentual de 23,07%, aulas teóricas e práticas, com o intuito de passar ao educando a **real situação a ser vivenciada nos torneios**, mostrando quais as dificuldades que ele deverá enfrentar e como as enfrentar, buscando sempre o embasamento teórico e o conhecimento das táticas e estratégias do jogo de xadrez, para aprimorar estes pontos.

Um dos professores relatou que, nessa mesma faixa-etária, **a cobrança é maior em relação à exigência por resultados nas competições**, por entender que o educando está tendo um bom aproveitamento das aulas. Nesta etapa do aprendizado, o educando deve seguir o treinamento à risca, não cabendo mais a ele estudar quando e como quiser, mas seguir uma rotina de treinamento para chegar ao objetivo final - a conquista do campeonato, como evidenciam o GM Vescovi (2006) e Fier (2005) os quais, em sua página pessoal bem como em entrevistas dada ao site de clube de xadrez *on line*, relatam o treinamento árduo, chegando a se dedicar até 5 horas por dia aos estudos de xadrez. O GM Vescovi (2002) ainda ressalta que: “Só o talento não é suficiente para se chegar ao topo”. Quando iniciou sua carreira de enxadrista, ele aproveitava todo o seu tempo para treinar com seu treinador, Jefferson Pelikian, e devorar informações, estudando partidas, resolvendo problemas, analisando suas partidas, conforme relata em entrevista a Gerson Batista, em abril de 2002.

O MF Roberto Molina (2007) orienta seus alunos a ter muita dedicação e persistência, sendo preciso um estudo constante de tática, estratégia e finais. Com relação à parte de abertura, esta vem depois, mas, ele ressalta que é fundamental aliar a teoria à prática, buscando, sempre que se puder, participar de torneios, escolhendo-os com cautela, de preferência, aqueles que já tenham entre os inscritos jogadores fortes e também usar a internet para se ter mais contatos com outras pessoas, sem deixar de ter o contato presencial.

Outro entrevistado julga que, dos 11 aos 16 anos de idade, o enxadrista já se encontra capaz de entender os **aspectos mais abstratos do ensinamento**, sendo possível fazer com que consiga, sem o auxílio do tabuleiro e jogo de peças, mentalizar uma posição, bem como, as seqüências de lances. Ele enfatiza que, neste momento, trabalhar também com a parte emocional torna-se fundamental, sendo preciso ter conhecimento prévio das diversas reações que o enxadrista pode mostrar durante o jogo.

Esta questão do treinamento é levantada pelo instrutor da FIDE Julio Larpertosa (2006), salientando que, no início de sua carreira como professor, ao ministrar aulas de treinamento para interessados em competição, ensinava apenas a parte técnica. Rapidamente descobriu que, apesar de acumular conhecimentos, seus pupilos não conseguiam aplicá-los corretamente na prática, cometendo diversos erros, que não condiziam com o nível técnico do enxadrista. Assim, passou a utilizar as técnicas indicadas por Botvinnik, ou seja, busca tirar o conhecimento técnico do abstrato e passar para o concreto.

A psicologia do esporte já evidencia a fundamental contribuição da

técnica do treinamento mental, salientando que, para Samulski (2002) este pode ser entendido com a imaginação de maneira programada, repetida e consciente de capacidade motora, técnicas esportivas, bem como, estratégias táticas.

Já Eberspächer (1995, p.80) relata que o treinamento mental é “[...] a repetição planejada da imaginação consciente de uma ação de forma prática”.

No xadrez este elemento também parece ser de grande valia, como em outras modalidades esportivas, tendo em vista que os entrevistados do estudo apontaram este recurso sendo utilizado para se organizar as estratégias das futuras jogadas.

Outros dois entrevistados não trabalham com esta faixa-etária (15,38%).

Quando o treinamento encontra-se voltado para adolescentes, na idade acima de 17 anos, há vários fatores que culminam na desistência. Nesta idade, há muitas escolhas a serem feitas, época de decidir qual carreira profissional seguir, se empenhar nos estudos para o exame vestibular, aspectos positivos importantes, que levam o educando a deixar o xadrez em segundo plano, sendo assim, não há muita ênfase no treinamento, o esporte começa a ser praticado como um passa-tempo, momentos vivenciados no lazer apenas.

Exemplo disto está nas respostas obtidas dos professores, em que 46,15% não **trabalham com treinamento nesta idade** e 7,69% jogam apenas

para se divertir, sendo assim, a metodologia utilizada é referente a partidas ilustrativas, e o xadrez poético.

Esse aspecto referente à questão poética do jogo de xadrez também foi evidenciado por Becker (2002, p. 9), o qual ressalta que a “[...] essência do xadrez é a cultura do pensar, o xadrez é um esporte intelectual, e ainda uma arte: pode criar beleza”.

Para Batista (2006), o desinteresse por parte dos jovens, na faixa etária de 17 anos em diante, ocorre em todas as modalidades amadoras. O autor justifica essa evasão relatando que, quando se está na escola tem-se bastante tempo livre e, então, o xadrez é um excelente entretenimento. Depois, chega a época de cursar faculdade, trabalhar e, às vezes, casamento, sendo este o ritmo normal da vida.

Muitos voltam a jogar apenas como forma de entretenimento no lazer. No âmbito profissional, existem centenas de professores de xadrez no Brasil vivendo exclusivamente de suas aulas. Mas, sobreviver com base na expectativa de ganhar prêmios em campeonatos é mais difícil, já que os prêmios ainda são baixos – cerca de R\$5.000,00 para etapas dos Jogos Abertos do Brasil; R\$10.000,00 para a final de Campeonato Brasileiro e R\$20.000,00 para a Copa Itaú. Todos os finais de semana há torneios abertos pelo país, com premiação variando entre R\$500,00 e R\$2.000,00. Mas, isso é para uma pequena parcela dos enxadristas.

Dá para se viver profissionalmente do xadrez estando-se entre os melhores do Brasil, no nível grande mestre (como se fosse um doutor na área acadêmica), pois, estes recebem *cachês* para entrar em campeonatos, não precisando depender exclusivamente do prêmio.

Finalizando este indicador, 30,76% dos professores entrevistados responderam que trabalham **com aulas teóricas, enfatizando as dificuldades do jogador**, domínio do jogo e de conceitos importantes, como táticas e estratégias, para se tornar um grande jogador.

Sá (2003) salienta que a etapa de especialização delinea o treinamento na modalidade escolhida e os objetivos devem transcender as atividades desenvolvidas na etapa de iniciação desportiva generalizada, na qual se busca o movimento mais rápido, mais preciso e mais forte, em direção ao nível máximo de perfeição da técnica e tática.

Neste contexto, a especialização abrange um conjunto de informações acerca dos fatores inerentes ao desenvolvimento da educação e do aprimoramento físico, tático e estratégico, como também, a outros fatores que complementam o treinamento: preparação psicológica, alimentação, horas de sono, estudos sobre os procedimentos metodológicos, dentre outros.

A orientação que o MF Roberto Molina recebeu de Júlio Lapertosa (2006), instrutor da FIDE , é estudar tática, estratégia e finais, desde o básico até alguns mais complexos, tendo também a orientação na preparação de aberturas, frisando sempre a busca pela correção dos erros, por meio da análise das partidas

jogadas durante as competições.

Tabela 6 - Questão11 : Você utiliza alguma estratégia lúdica no ensino do xadrez?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Peças do xadrez, apenas de formas diferentes: australiana, <i>blitz</i> .	6	46,15%
Brincadeiras diversas com jogadores iniciantes	2	15,38%
Desenho, teatro, massinha, trabalho com o corpo	2	15,38%
Brincadeiras e filmes	2	15,38%
Memória, dominó, palavras cruzadas	1	7,69%

Ao serem questionados sobre a utilização de estratégias lúdicas para auxiliar o ensino de xadrez, 62% dos entrevistados afirmaram fazer uso deste recurso, contra 38%, que não o utilizam.

Com relação ao valor das atividades lúdicas há vários estudos que relatam esta questão, em contextos diversos e em diferentes épocas, podendo-se citar como referência Huizinga (1980), Caillois (1990), Kishimoto (1992), Schwartz (1997), Marcellino (1999), Bruhns (2000), entre muitos outros, os quais possibilitam a ampliação e compreensão desse conceito.

Brougère (1995) expõe que antes do século XIX a brincadeira era considerada, por uma grande parte das pessoas, como fútil, servindo, apenas, como recreação e opondo-se ao trabalho. Esse autor salienta que foi a partir de Rousseau que essa noção começou a ser modificada. Ainda segundo

Brougère, duas tentativas de valorização da brincadeira ocorreram, após o Racionalismo das Luzes, no período do Romantismo:

- 1) Fröebel introduz, nos “jardins de infância”, a brincadeira como suporte pedagógico;
- 2) No início do século XX, psicólogos, como Claparède e Stanley Hall, tentaram fundamentar cientificamente o valor da brincadeira.

Oliveira e Francischini (2003) relatam que as mudanças sobre a concepção e atendimento à infância, ocorridas na sociedade civil e nos órgãos governamentais, refletem-se na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Infantil, cujas orientações pedagógicas destinam-se a crianças de zero a seis anos. Ainda, nesse documento, a brincadeira auxilia na aquisição da auto-estima, possibilitando o desenvolvimento das linguagens oral e gestual, ajuda na elaboração das emoções e sentimentos e na construção de regras sociais.

Por meio da brincadeira esse autor salienta que é possível o desenvolvimento da identidade e da autonomia, uma vez que, as crianças, ao perceberem as diferentes formas de pensar e de agir, podem comparar aquilo que é seu e aquilo que é do outro, tendo a possibilidade de incluir essas semelhanças e diferenças na construção de sua personalidade.

Na esfera do jogo, o vínculo entre o prazer e a motivação favorece outra dinâmica de ação, capaz de fazer o adolescente compreender a regra sob nova perspectiva, alimentando a vontade de realização. Sendo assim, a utilização de estratégias lúdicas permite criar um ambiente atraente e gratificante, que

resulta nas expectativas de superação da criança e do adolescente, servindo, assim, como estímulo para que a criança tenha um desenvolvimento integral, conforme evidencia Cerri (2001).

Com a presença das atividades lúdicas e características de maior espontaneidade, uso do imaginário e relação com o mundo simbólico, essencial para um bom entendimento do jogo de xadrez, Bomtempo (1986), Alves (1986), assim como Cerri (2001), ressaltam a possibilidade de os alunos incorporarem o mundo ao redor, sem compromisso direto com a realidade, aumentando a liberdade de expressão e o prazer da convivência com o outro do grupo social.

Estes mesmo autores ainda reforçam a importância de motivar a atividade lúdica, pois esta é essencial na vivência e no crescimento saudável e harmônico das crianças, além de ser importante para a formação crítica e criativa.

Com relação aos jogos, 46,15% dos entrevistados responderam que **fazem uso apenas das peças e do tabuleiro de xadrez**, porém, o utilizam de formas diferentes, jogam *blitz* (cada jogador tem apenas 5 minutos, ou menos, no relógio para jogar a partida toda), ou outro jogo muito utilizado para a descontração, que é a australiana. Nesta modalidade os jogadores se enfrentam em duplas.

Segundo o Instrutor da FIDE Julio Lapertosa (2006), Para assimilar todo o conceito do jogo de xadrez é necessário jogar o máximo possível, em torneios, de preferência, na *Internet*, ou em partidas amistosas nos

clubes de xadrez. Tempos de jogo por volta de 20 a 30 minutos são aconselháveis. Em partidas *blitz*, com menos 5 minutos, perde-se muito do conteúdo, sendo assim, estas devem ser usadas somente como treino de rapidez (jogar sem cometer graves erros - ver tática básica rápido) e diversão.

Seguindo esta mesma opinião, o jogador de xadrez Radjabov (2005), salienta que nunca se preocupou com a visão tática, mas não acredita que jogar *blitz* possa desenvolvê-la. Este jogador utiliza esta modalidade apenas por diversão e não como parte de sua preparação, pois considera que uma boa visão tática e talento para jogar xadrez rápido são habilidades inatas.

Quando se trata de jogadores iniciantes, **a estratégia lúdica** aparece como grande auxiliar, segundo 15,38% dos entrevistados, porém, esta mesma ferramenta não é utilizada para turmas de treinamento. Para outra parcela de 15,38% de professores, utilizar **brincadeiras diversas e filmes sobre xadrez** pode ser outro artifício de grande valia neste momento do aprendizado.

Para Coelho (2000) ao fazer uso das lendas, histórias e fábulas é possível incluir o literário enxadrístico, ou seja, é possível trabalhar com o educando as noções de virtude, como a humildade, bem como, com o reconhecimento (relativos ao peão) pode-se evidenciar a amizade, o cooperativismo (todas as peças que são fortes, umas auxiliando as outras), a proteção, a lealdade, o respeito (Rei/Rei), a ética (contexto do jogo).

Estes referenciais importantes para além da partida podem, então, ser desenvolvidos no jogo e serem trabalhados de forma lúdica, utilizando-se

dramatização, teatro de sombra, fantoches, entre tantos outros recursos didáticos disponíveis.

Trabalhar com o corpo, massinha, teatro e desenho é utilizado por 15,38% dos professores no auxílio ao aprendizado, em especial, quando seus jogadores participam de competições longas, sendo necessário descontrair a equipe, para que se obtenha um resultado melhor durante o jogo, funcionando como uma forma de relaxamento.

Segundo Vitiello (1997), o sentido do jogo e das atividades lúdicas é ter a possibilidade de assumir papéis, bem como, entrar em situações imaginárias com espontaneidade, recriando e descobrindo maneiras inéditas, que resulte em uma atuação diferente. Porém, é preciso que o indivíduo queira jogar e que esteja disponível para facilitar a liberação de sua espontaneidade criativa.

Ramirez (2001) enfatiza que, nos últimos tempos, têm sido bastante divulgados os estudos referentes à Inteligência Emocional. Esta proposta foi inicialmente elaborada por Daniel Goleman(1995) em relação à Inteligência Emocional e as Inteligências Múltiplas por Howard Gardner (1995).

O trabalho com as inteligências múltiplas encontra-se focado na variabilidade do número de capacidades humanas, apresentadas nas esferas identificadas em diferentes áreas do cérebro, tendo-se, assim, uma variedade de tipos de inteligência, como a lógica, a musical, a espacial, entre outras.

A teoria da inteligência emocional, entretanto, está centrada na idéia de que toda pessoa encontra-se habilitada a aprender, a lidar de forma competente com suas emoções e administrá-las. Em ambos os casos, é por meio

de um treinamento psíquico orientado ou de um condicionamento, que se alcança um patamar conveniente no controle das emoções, fator decisivo em qualquer contexto esportivo.

Um dos entrevistados, 7,69%, relatou que faz uso de **jogo da memória, dominó ou palavras cruzadas**, para trabalhar os ensinamentos do jogo de xadrez, obtendo bastante êxito.

Estes jogos, os quais são utilizados como auxiliares, buscam trabalhar com a atenção, a memória e o raciocínio, aspectos que se encontram intimamente ligados à prática do jogo de xadrez.

Christofoletti *et al.* (2006) ressaltam que, trabalhar com a parte da história, fazendo os jogadores organizarem encenações (teatro), desinibindo-os e criando vínculos de amizade, liderança e compartilhar idéias, são algumas das possibilidades de inserção dos elementos lúdicos no contexto do jogo de xadrez.

Gráfico1 – Estímulo utilizado para o treinamento de xadrez com crianças de 6 a 10 anos

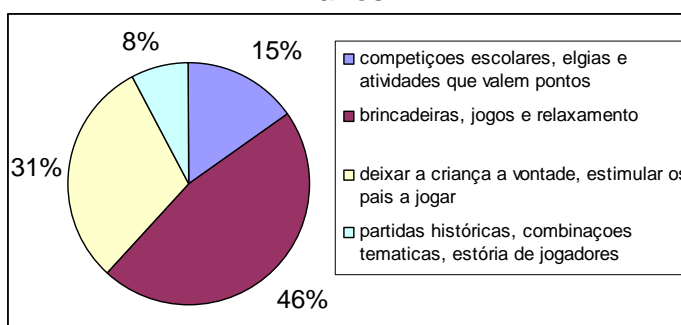
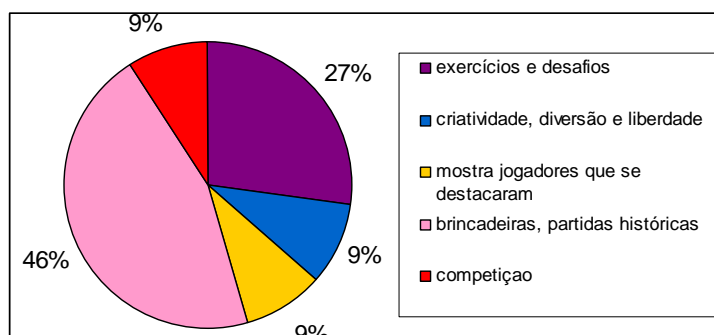


Gráfico2 – Estímulo utilizado para o treinamento de xadrez com crianças de 11 a 16 anos



Com relação ao estímulo utilizado para o treinamento, atentando que na faixa-etária de 6 a 10 anos há maior incidência de crianças na fase de iniciação, são citados diversos. Com 46% do **percentual, ficam as brincadeiras, os jogos e o relaxamento.**

No decorrer das aulas, fazer uso apenas da explicação com base teórica, torna-se muito cansativo para esta fase, assim, passar os ensinamentos e cobrar em forma de brincadeiras, como gincanas ou pré-jogos que estimulem o raciocínio, podem representar estratégias importantes, como evidenciam Tirado e Silva (2003).

Estes autores, assim como Sá e Trindade (2005), relatam que, de acordo com a experiência própria com o ensino do xadrez, demonstram que a aprendizagem ocorrida por meio de jogos complementares, os quais auxiliam a fixação do movimento das peças, bem como, de conceitos que serão importantes na prática do xadrez, são mais atrativas. Os autores partem do pressuposto de que muitos jogos podem atuar como coadjuvantes no ensino do xadrez, tornando as aulas mais dinâmicas.

Outra opção utilizada por 31% dos entrevistados para trabalhar com esta idade é **deixar a criança à vontade com as peças e o tabuleiro**, fazendo com que o ensino flua lentamente, obedecendo ao estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra.

Na medida em que a criança passa a conhecer melhor as peças, começa a ocorrer uma exigência mais efetiva aos fundamentos do xadrez, segundo Gohn (2001), afirmando que, para haver participação, é preciso associar o aprendizado a um sentimento de que os indivíduos estão sendo valorizados e são necessários para alguém, assim, poderão notar a própria contribuição, que têm um lugar na sociedade e são úteis:

os indivíduos necessitam de um meio ambiente consistente do ponto de vista de relacionamento, contatos e laços sociais. Para participar, os indivíduos têm que desenvolver a auto – estima, mudar sua própria imagem e as representações sobre a sua vida. (GOHN, 2001, p. 28)

Pensando sob esta ótica da estimulação adequada, julga-se, então, de grande importância incentivar os pais a jogar, assim, o aprendizado se estende em casa e colabora mais a criança a querer aprender coisas novas e levar ao conhecimento dos pais através da diversão em casa. Como relatam grandes jogadores, GM Vescovi (2006), MI Luis Coelho (2003) dentre outros, que foram incentivados pelos pais, os quais aparecem como primeiros professores de xadrez.

A realização de **competições, atividades valendo pontos e elogios**, também foi apontada por 15% dos sujeitos elegendo-as como estratégias para estimular as crianças. Estes profissionais sabem que precisam fazer as crianças se esforçarem para melhorar o desempenho nos torneios que deverão participar, sendo assim, atentam para o fato de trabalharem a auto-estima, por meio de elogios, não de forma demasiada, para não criar no educando uma super valorização de si, apenas deixando-o confiante de que é capaz de jogar direito e que está preparado para enfrentar aquela dificuldade.

Sob um mesmo percentual, 8%, aparecem **às competições, relatos de jogadores famosos e a criatividade, diversão e liberdade**, como estímulos utilizados para a idade de 11 a 16 anos. Nestes itens, os professores buscam estimular o educando favorecendo conhecidos exemplos de jogadores, suas conquistas e vida enxadrística. Colocando as competições como estímulo, o professor almeja premiar o aluno com a participação em algum evento, bem como, nos torneios internos que ocorrem nas aulas.

O uso dos jogos estimula os participantes a exercitar as habilidades necessárias ao seu desenvolvimento intelectual, quando se trabalha com intuição e raciocínio, como instrumento de ensino, no entanto, os jogos educativos requerem uma diferenciação dos jogos exclusivamente lúdicos nos quais os resultados das jogadas são obras do acaso.

No jogo de xadrez, em caráter educativo, os jogos oferecidos devem ter por característica principal a de explorar a faceta competitiva da personalidade do ser humano, pela qual ele se sente estimulado a disputar com outras pessoas

e, para a qual, ele utiliza todas as ferramentas e disponíveis para vencer o confronto.

Deve-se atentar, no entanto, que esta competitividade acirrada pode derivar em condutas desviantes, capazes de utilização de estratégias ilegais ou imorais.

Segundo Lemos (2006), com relação à aquisição do julgamento moral, a prática deste esporte conduz à positiva experiência do ganhar e do perder, no qual o único responsável direto é o aluno, assim como a formação do caráter, permitindo o desenvolvimento de diversas qualidades tais como: modéstia, prudência, perseverança, autocontrole, autoconfiança, atenção e concentração, julgamento, imaginação e antecipação, memória, vontade de vencer e a paciência, espírito de decisão e coragem, a lógica matemática, raciocínio analítico e sintético, criatividade, a inteligência, a organização metódica do estudo e o interesse pelas línguas estrangeiras, e, em especial a sublimação da agressividade.

Sendo assim, torna-se importante que o profissional saiba dosar estes estímulos, no sentido de que os mesmos apresentem-se de modo positivo para o aluno, promovendo nele condições motivacionais dentro da expectativa de sua faixa etária e com base nos princípios éticos envolvidos.

Contar histórias de jogadores famosos, partidas históricas e combinações temáticas também aparecem como um subsídio para esta fase, de 6 a 10 anos, conforme elucidam 8% dos professores entrevistados. Com base em partida-modelo, os educando são apresentados a combinações que consistem na

beleza do raciocínio, astúcia do jogador em conseguir antecipar jogadas, forçando seu adversário a realizar lances, os quais, certamente, o levará à derrota. Com isso, instiga-se o aluno a procurar realizar, em suas partidas, lances semelhantes, sempre o desafiando a melhorar sua visão de jogo.

O estímulo cotado em primeiro lugar para a faixa-etária de 11 a 16 anos, sob um percentual de 38% na preferência dos professores é voltado para **as brincadeiras e partidas históricas de jogadores conhecidos**.

Carvalho (2004, [s/p]) ao participar de um torneio mundial de xadrez, questionou alguns grandes mestres, também presentes no evento, acerca da importância do jogo de xadrez em suas vidas, obtendo a seguinte resposta:

Os enxadristas são unânimes ao afirmar que o jogo de xadrez colaborou com seu desempenho escolar, em matérias como Matemática, Física, Computação e Química, pois aumenta a concentração e a capacidade de raciocinar. Mas as pesquisas realizadas nessa área mostram que não para por aí: o jogo é capaz de desenvolver a memória, a criatividade, a paciência, a imaginação e o autocontrole, conforme constatou o psicólogo Binet, criador dos primeiros testes de Quociente de Inteligência e professor da Universidade de Paris. (CARVALHO, 2004).

Assim, ao relatar estes acontecimentos a enxadristas, pode-se incentivá-los a praticar este esporte e se dedicar mais, pois os resultados são conseqüência deste aprendizado.

Sob um percentual de 23%, vêm os **exercícios e desafios** utilizados para a faixa-etária de 11 a 16 anos, por meio da insistência dos educandos em

resolver combinações táticas, jogadas estratégicas e exercícios de xeque-mate, em que eles assimilam os temas de combinações necessárias para que desempenhem com sensatez as partidas em torneios.

Para muitos jogadores, estimular a criança a continuar jogando, com o intuito de conseguir resolver problemas, é de grande valia e, segundo Lapertosa (2006), o principal recurso é bastante exercício tático e prática. Existem muitos livros e *sites* com exercícios, além de modernos softwares, capazes de promover incentivo a este jogo.

Por fim, **instigar a criatividade, deixar que o aprendizado ocorra de maneira liberal, regado a muita diversão**, aparece como uma das estratégias utilizada pelo professor, assim ele cativa a criança, que se torna mais amiga e pode caminhar junto no aprendizado.

Houve, também, 15% dos professores que não trabalham com esta faixa de idade e não opinaram sobre os estímulos que poderiam usar.

Baseado na rapidez com a qual circulam as informações, bem como, na busca do ser humano pelo conhecimento, a criatividade, segundo Oech (1988), está relacionada ao conhecimento, partindo-se do princípio de que este aparece como a matéria prima para o desenvolvimento da criatividade, um dos elementos apontados pelos participantes.

A conduta lúdica, outro elemento citado, para Fenalti (2004), provavelmente, ajuda a resolver alguns problemas no trabalho e na vida em geral, relacionados à criatividade, à comunicação, à espontaneidade e à expressividade, pois, muitas vezes, a falta destes aspectos inerentes ao lúdico acarreta sérios

problemas de ordem individual ou coletiva. As pessoas que não dão espaço para o lúdico em suas vidas são mais fechadas, sisudas, não se permitem rir, chorar e extravasar as verdadeiras emoções sentidas no momento presente, acarretando estresses, antipatias, podendo, até mesmo, gerar problemas de naturezas social e *psicológica*.

Cabe ressaltar que existem inconsistências nos procedimentos metodológicos aplicados pelos professores entrevistados, não ocorrendo a devida diferenciação perante as faixas-etárias e nem a adequação requisitada para o nível de conhecimento dos enxadristas, havendo uma lacuna na utilização de estratégias lúdicas, as quais se adequam, conforme o tipo utilizado, a qualquer faixa etária.

O conteúdo temático para se ensinar o iniciante pode ser o mesmo, isto é, pode-se partir do mesmo ponto, porém a maneira com que este ensino ocorrerá pode e deve ser diferenciada, adequando-se às expectativas e condições de cada faixa etária.

4.3. Aspectos psicológicos envolvidos durante a aprendizagem

Neste terceiro indicador, que versa sobre aspectos psicológicos, foram agrupadas a questões, 7, 8, 9 e 10.

Tabela 7- *Questão 7: Qual(is) a(s) estratégia(s) utilizada(s) para preparar psicologicamente o enxadrista para as competições?*

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Não pressionar a criança, a competição é uma extensão da sala de aula, buscando o equilíbrio entre a vitória e derrota	5	38,46%
Conversar sobre o torneio, mostrar que é apenas uma competição, se esforçar para dar o melhor de si, buscando a concentração, atenção, auto-estima e tranquilidade, já será uma vitória.	3	23,07%
Possibilitar que os atletas estejam preparados e fazê-los acreditar que são capazes.	2	15,38%
Promover a diversão; precisa ir crua para a competição	1	7,69%
Motivar com o xadrez, deve lutar para melhorar	1	7,69%
Trabalhar a cordialidade entre os jogadores, aprender a ver as características das crianças (agressiva ou passiva)	1	7,69%

Quando questionados acerca das estratégias psicológicas que envolvem o ensino dos alunos, 38,46% dos professores responderam que procuram **não pressionar o enxadrista**, mostrando que a competição é importante, porém ele é capaz de participar com maestria, lembrando apenas que é uma extensão do que se aprende em sala de aula, buscando um equilíbrio entre a vitória e a derrota.

É interessante atentar que são diversos os fatores que influenciam no processo de treinamento – biológicos, psicológicos, pedagógicos - e outros relativos ao desempenho humano. Como ressalta Weineck (1999), o conhecimento dos fatores supracitados tem seu valor na determinação de um treino preciso.

Os princípios do treinamento esportivo representam a estrutura primária da organização do processo de treinamento, servindo assim para dinamizar a escolha e execução de métodos por atletas e treinadores. Salienta-se aqui que os princípios referem-se a todas as modalidades esportivas e funções de treinamento.

Dietrich, Durrwachter e Schaller (1984, p. 31) salientam que alguns princípios norteiam a organização de práticas, sob o ponto de vista metodológico. Nesta concepção, princípios são:

a expressão de diferentes teorias e objetivos pedagógicos e psicológicos que os transformam em fundamentos de organização para se chegar aos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento. Na discussão da metodologia do jogo, dois procedimentos pedagógicos, apoiados em diferentes teorias psicológicas fundamentalmente divergentes, comprovaram-se relativamente resistentes e expressivos: o princípio analítico-sintético e o princípio global-funcional. (DIETRICH; DURRWACHTER; SCHALLER, 1984, p. 31)

O princípio global-funcional está centrado nos pressupostos da teoria psicológica da *Gestalt*, expressando que o todo é maior que a soma das partes, ou seja, proporcionar ao indivíduo a facilitação para obtenção de novos e melhorados níveis de rendimento.

Outros 23,07 % da amostra relataram **que a conversa é a melhor aliada nesta preparação**, procurando mostrar o que é uma competição e não cobrar resultados do aluno, apenas que ele se esforce, tentando sempre se superar a cada partida, devendo ser capaz de concentrar-se, ter o máximo de atenção possível e a tranquilidade é essencial.

Para Machado (2006), fica a cargo do técnico a responsabilidade de chamar à razão, bem como, as condutas de raciocínio lógico, permitindo, assim, que todos sejam capazes de analisar e assumir as melhores opções diante daquelas que surgem no decorrer da competição.

Trabalhar a auto-estima por intermédio de elogios em momentos oportunos é excelente, conforme evidencia Resende (2004) uma vez que a relação ensino-aprendizagem deve ter motivação, sendo que este se constitui como um dos elementos centrais para uma ação bem sucedida. O mesmo autor ainda complementa dizendo que pode-se presumir que sem motivação não há comportamento humano ou animal.

De acordo com Sunyé (2006) a atividade enxadrística permite trabalhar a questão da auto-estima, visto que, para se iniciar um contato com o jogo de xadrez, não são necessários pré-requisitos (características físicas, sociais, etc.), sendo, assim, acessível a qualquer momento da vida, não há necessidade de se ter um alto grau de estudo, também. Exemplo disto ocorre no ambiente escolar, com atividades planejadas por séries, em que é possível permitir igual envolvimento dos estudantes, mesmo que estes apresentem dificuldades ou defasagem de aprendizagem em disciplinas curriculares, podendo servir como elemento motivador para a superação das mesmas.

Sá (1994) comenta sobre a opinião dos pais reconhecendo que o xadrez auxilia no desenvolvimento global de seus filhos, no que tange à concentração, atitude reflexiva, raciocínio lógico, capacidade de antecipação, espírito de decisão, auto-estima e autocontrole.

Para Skillen (2000) o esporte é um produtor de auto-estima, embora isso somente ocorra se seus correspondentes se transformarem em objeto de mérito, ou seja, o orgulho das realizações esportivas não reside apenas na vitória, mas na percepção do atleta em se sentir entre os melhores.

Dentro deste contexto, é importante ressaltar que o posicionamento do técnico perante o enxadrista é independente do resultado da partida, demonstrar que foi capaz de cumprir com sua missão e, ao agir assim, já será considerado um vitorioso.

Estar preparado e acreditar que são capazes foi a resposta evidenciada por 15,38%. O objetivo é trabalhar antes da competição, fazendo com que os enxadristas acreditem em si, pois o conhecimento necessário já foi adquirido, bastando, apenas, colocá-lo em prática.

A auto-estima, importante neste momento para o jogador de xadrez, é a noção do valor pessoal (auto-respeito) e da noção de sua eficácia (auto-eficiência). Para fortalecer este aspecto é recomendável criar uma energia, ter bastante motivação, culminando na obtenção de resultados, permitindo que o enxadrista sinta orgulho e satisfação diante de suas realizações.

Os participantes do estudo ressaltam que a presença do técnico não é garantia de realização do atleta, no entanto, sua ausência assegura o sentimento de ansiedade, frustração e desespero, prejudicando seu desempenho.

Outro fator com estreita ligação com a auto-estima é a autoconfiança, baseada em experiências de êxito. Para Samulski (1992), para se ter autoconfiança, é importante uma boa preparação física e psíquica, como também

relatam alguns dos professores entrevistados.

Trabalhar com o emocional antes da partida é importante, segundo Linch e Huang (1992), pois, durante a competição, o atleta pode passar por algumas experiências mentais de resistência, persistência, paciência, medo, fracasso e sucesso e, ao ser capaz de lidar com os diversos aspectos e variáveis do esporte, começará a ter maior controle emocional e estratégico da situação.

Um professor, 7,69%, acredita que a melhor estratégia é **mandar a criança “crua”** para a competição, para que ela aprenda a se divertir com o jogo e tome conhecimento do que é competir, assim, com o passar do tempo, ela será capaz de avaliar que melhorou e se sentirá estimulada a continuar competindo, pois, a cada o torneio, ela aprende com suas vitórias e derrotas. Semelhante a este raciocínio, outro professor relata que o xadrez é motivante, cabendo à criança aprender a lutar e se encantar com o jogo.

Conforme a epistemologia empirista, a única fonte de conhecimento humano é a experiência adquirida em função do meio físico, mediada pelos sentidos. Sendo assim, o sujeito encontra-se vazio, como uma "tabula rasa", uma folha de papel em branco.

Segundo Locke (1999), em seu entendimento sobre a mente humana, ele relata que estas pessoas são tomadas como cruas, em que a experiência inscreveria os seus caracteres. O mesmo sentido parece ser adotado por este professor, encarando a criança que participa pela primeira vez de uma competição, em que, por meio das experiências vividas naquele momento, ela aprenderá a lidar com as situações, sendo, neste caso, ideal que ela vivencie sem

um prévio conhecimento.

Em contrapartida, Guareschi (1993) salienta que, para a educação, a pessoa não é uma tabula rasa, mas possui potencialidades próprias, que está sempre num processo de atualização, colocadas em ação e desenvolvidas por meio do processo educativo.

Finalizando esta questão, outro entrevistado expõe que **a cordialidade entre os jogadores é essencial**, expressa no aperto de mão no início do jogo, não subestimando o adversário e não contando vantagem, o que representa ferramentas importantes para lidar com as possíveis pressões durante a partida. Este professor ainda relata que é com a observação das condutas de seus alunos durante as competições que avalia como pode ajudá-lo a trabalhar a agressividade ou a passividade.

Segundo o artigo 12 das leis de xadrez da FIDE (2004), que versa sobre a conduta do jogador, tem-se claro que este não pode praticar nenhuma ação que desrespeite ou que cause má reputação ao jogo de xadrez, bem como ao seu adversário, assim, iniciar cumprimentando-o é uma postura adequada a este jogo, conhecido como o Jogo do Reis.

Outro ponto de extrema importância na competição é a reação do professor ao ser notificado do resultado da partida, assim, foi questionado qual a melhor maneira de agir nesta situação. De forma geral, os professores sempre acolhem seus atletas bem, em um primeiro momento, sem cobrança, apenas parabenizando-os pelo jogo, independente do resultado. Posteriormente a isso, eles assumem variadas condutas.

Tabela 8 - Questão 8: Como você lida com os alunos nas situações de derrota ou vitória?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Observação o aluno para saber como ele lida com a derrota/vitória	5	38,46%
Resultados diferentes são bem-vindos, precisa saber trabalhar depois, analisar. A vitória ou derrota é um processo natural	3	23,07%
Participação é o ideal, mas deve trabalhar com a emoção, carinho, respeito, honra e incentivar sempre	2	15,38%
Apoio moral sempre. Mostrar os erros, mas exaltar os bons lances realizados durante a partida que não foram aproveitados	2	15,38%
Motivação em 1º lugar no torneio, passado o torneio, aí sim vemos as derrotas e analisamos as partidas	1	7,69%

Um percentual de 38,46% dos professores respondeu que a observação é o melhor caminho, tornando-se importante **conhecer o atleta e as suas reações diante dos resultados**, para, então, saber como lidar com a situação.

Cada pessoa tem uma particularidade para trabalhar com a vitória ou derrota, sendo importante, para o técnico, saber se pode ser mais duro, sem magoar a pessoa, ou deixar que isto acabe interferindo nas partidas posteriores.

Tentar observar de longe o aluno buscando saber, com antecedência, o resultado justifica-se, inclusive, na tentativa de conscientizá-lo desse resultado. Agindo desta forma, esses professores acreditam que podem premiar, se ocorrer a vitória, ou saber como consolar, em caso de derrota, incentivando o aluno a aprender com os erros e acertos cometidos.

De acordo com Zacharias (2006), apesar de o jogo estar classificado como uma atividade espontânea nas crianças, não significa que o professor pode deixar de ter uma conduta ativa sobre a mesma, mas, é recomendável que se proceda a uma observação, permitindo, assim, obter-se maior conhecimento sobre as crianças com quem se trabalha.

Para a atual sociedade, o vencedor sempre é lembrado e valorizado por superar o adversário e Rubio (2002) ressalta que isso ocorre independentemente dos recursos utilizados para esse fim.

Rubio (2006) destaca ainda que o derrotado assume a vergonha, devido à perda do seu objetivo, à confusão com a incapacidade e à falta de reconhecimento pelo esforço realizado. Com o resultado negativo que obteve e, ao compará-lo com o almejado, é compreensível o sentimento de frustração, raiva ou, quiçá, decepção, por parte do atleta, ao não atingir seu objetivo.

Dentro deste contexto, a reação do técnico ao receber seu atleta logo após a partida precisa ser muito bem pensada, para não causar nele um sentimento de culpa desnecessário.

Se ao competir o atleta se remete à necessidade da vitória como confirmação de superioridade sobre o adversário, vale lembrar que a competição apenas se torna possível por existir adversários. Ainda que a atenção de atletas e técnicos esteja centrada na superação, o que ocorre é a necessidade prepotente de superar o indivíduo, capaz de promover sua própria frustração, estado esse manifesto na situação da derrota (RUBIO, 2006).

Segundo Cratty (1984), os diversos tipos de atletas, tipos estes que o autor evidencia conforme o nível motivacional dos mesmos obtém resultados adversos, conforme o tratamento que recebem dos técnicos, ou seja, há necessidade de uma abordagem específica para cada atleta, por parte do técnico e do psicólogo do time.

Autores como Miah (2003), Proença e Constantino (1998), Mariovet (1998) e Rodríguez (1987) resguardam os benefícios do esporte no que tange ao desenvolvimento do caráter e afirmam que os atletas são capazes de aprender a superar obstáculos, a desenvolver autocontrole e persistir diante de derrota, devido à participação nesse universo.

Outra parcela dos professores entrevistados, 23,07%, acredita que **deixar a criança segura** é o ideal, passando a idéia de que qualquer resultado é bem-vindo, esperando, apenas, que estas joguem com seriedade e empenho. Ao final do evento vão analisar as partidas jogadas e estudar quais foram os erros e acertos que os atletas tiveram, para, cada vez mais, melhorar o desempenho.

No que tange ao resultado de partidas, Silva e Rubio (2003) evidenciam que, com relação à ânsia de vencer, o povo grego competia, tendo sua busca pela vitória fundamentada no ato de superação, rompendo barreiras individuais, para, então, alcançar o máximo na competição em que participava e, em conseqüência disto aproximar-se de uma condição divina.

A vitória sobre o adversário aparecia como decorrência desse processo. Para a sociedade grega helênica, os vitoriosos seriam todos aqueles que superassem seus limites físicos e morais.

Assim, trabalhar, nos dias atuais, com o enxadrista seguindo esta linha de pensamento, pode se tornar mais viável, pois o xadrez é um esporte em que as decisões são tomadas pelo jogador, não havendo interferência exterior direta e assim, a vitória, ou derrota, é responsabilidade dele mesmo.

No esporte em geral, as vitórias casuais são cada vez mais raras. Isso porque, afirma Cagigal (1996, p. 523), “elas são resultado de um árduo trabalho realizado por um atleta em meio de um progresso geral”.

Passado o impacto inicial, 15,38% do professores **analisam as partidas**, exaltando os bons lances que surgiram durante a mesma, alguns que foram jogados e outros que não foram aproveitados, mas, procurando, baseado da própria partida, mostrar que o aluno é capaz.

No jogo de xadrez os enxadristas anotam as partidas para que seja possível analisar os lances realizados no decorrer do jogo, visto que o técnico não pode dar instruções durante a partida. Há técnicos que logo após o término da partida, independentemente do resultado, analisa os lances repreendendo o jogador. Porém, uma parcela dos entrevistados acredita ser o ideal proceder-se a esta análise ao término do torneio, durante as aulas, procurando mostrar os erros cometidos e enfatizando as boas jogadas que foram realizadas.

Segundo Borges (2003) é interessante analisar as partidas dos alunos para conhecê-lo, ou seja, aqueles que se mostram calmos, apresentam às vezes partidas repletas de combinações, com lances agressivos e agudos. Pode ocorrer o inverso, jogadores com aparência agressiva, podem conduzir partidas puramente posicionais, com jogadas calmas e de fundo altamente estratégico.

Assim, é possível notar que esse fato, nem sempre, reflete a personalidade de cada indivíduo, sendo que este se coloca como dentro de uma máscara, com a qual torna possível ocultar características de sua índole no contato diário com professores e amigos, porém, estes traços aparecerem em suas partidas, sendo um importante ponto de apoio, para que o professor possa compreender melhor o estudante e trabalhar com o fator psicológico envolvido nas partidas.

Os erros cometidos durante uma partida podem atuar como vilão, baixando a estima do jogador, sendo assim, diante deste fato, é interessante se refletir sobre a célebre conclusão do enxadrista Raul Capablanca, evidenciada no texto de Ribeiro (2006): “nada é tão saudável como uma surra no momento oportuno. De poucas partidas ganhas tenho aprendido tanto, quanto da maioria das minhas derrotas”.

Por conseguinte, o erro deve ser visto e analisado como um eficiente professor, devendo, assim, ser valorizado na aprendizagem adquirida dessa forma.

Sob um mesmo percentual, 15,38%, esses professores conversam com os enxadristas antes das partidas, mostrando que participar do evento já é uma conquista, procurando fazê-los **respeitar os adversários**, mantendo-se calmos, tranquilos e jogando com emoção.

Este tipo de conduta é a mais adequada e, se o enxadrista cumprir estes passos, já sairá vitorioso. Cabe, ainda, ressaltar que, cultivar uma relação de amizade com o aluno é de extrema importância para esses professores, tendo em

vista que, conforme salientam Christofolletti e Schwartz (2005), há grande similaridade entre os ditames da antiética e a guerra psicológica, tornando-se este um artifício a mais na busca pela vitória. Porém, cabe ao professor ou técnico orientar seus atletas a não utilizarem estes artifícios, buscando oferecer experiências capazes de mobilizá-los a agirem de maneira correta, conforme os valores específicos de convivência, respeitando o adversário.

Apenas um dos professores, 7,69%, acredita que, durante a competição, é preciso **trabalhar com a motivação e levantar o astral do jogador**. Passado o torneio, durante as aulas serão realizadas as cobranças, haverá o estudo das partidas, verificando os pontos falhos do jogador, para trabalhar e melhorar para a próxima competição.

Apresentar o jogo de xadrez de forma prazerosa para as crianças torna-se fundamental, segundo Christofolletti (2006), uma vez que o jogo de xadrez trabalha com a atenção, o raciocínio, o silêncio e, em especial, a concentração, elementos que, se estes forem passados de maneira prazerosa, podem ser interiorizados. Na medida em que se mostram estes pontos para a criança, esta se torna mais segura de suas ações no decorrer da partida, sendo capaz de enfrentar seus oponentes de maneira equilibrada, o que representa um fator decisivo no momento de um torneio.

Tabela 9 - Questão 9: Como você orienta seu(s) aluno(s) para lidar(em) com as pressões psicológicas utilizadas pelos adversários?

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Manter a calma, concentração, ignorando o adversário, mas se estiver prejudicado deve levantar e chamar o árbitro	9	69,23%
Ter uma boa alimentação, atividade física	2	15,38%
Concentrar apenas no jogo, já que é menos comum na competição de alto nível	1	7,69%
Deixar sempre o mais a vontade possível	1	7,69%

Com relação às pressões psicológicas utilizadas pelos adversários a fim de ganharem a partida, 69,23% dos professores responderam que o ideal é **manter a calma, concentração na partida e ignorar o adversário**, pois o jogo deve ocorrer no tabuleiro, vencerá aquele que tiver a melhor preparação teórica, porém, se o adversário incomodar, o enxadrista deve chamar a arbitragem do torneio e relatar o ocorrido, para que este seja advertido do inconveniente.

D'agostini (2001), em seu livro **Xadrez Básico**, discorre sobre a conduta dos jogadores de xadrez, relatando ser imprescindível que o enxadrista mantenha um posicionamento ético, assumindo sempre as responsabilidades acerca dos lances realizados, e ainda, o autor deixa claro que fica proibido ao enxadrista distrair ou incomodar, de qualquer maneira, seu oponente.

Ter uma **boa alimentação, realizar atividades físicas e manter-se concentrado** é a opção que 15,38% dos professores julgaram ser ideal para enfrentarem as pressões psicológicas. Um professor sugere, ainda, que o enxadrista se sinta o mais à vontade possível para jogar, sem preocupações extra-tabuleiro, sendo que apenas jogar xadrez é que é o necessário.

Para a jogadora de xadrez Polgar (2005), quando esta inicia a preparação para disputar um torneio enumera alguns fatores que julga ser importante, por exemplo, se prepara para enfrentar cada um de seus oponentes, especificamente, com ambas as cores das peças e, inclusive, dá uma atenção especial ao seu próprio repertório. Além disso, o treinamento físico também tem um papel importante na preparação.

Cabe aqui dar uma atenção à relação do jogo de xadrez com a atividade física, pois no momento da prática do jogo de xadrez, em si, não é feito qualquer esforço físico realmente, porém esta preparação física é vista como um fator de reconhecida importância, tendo em vista que há torneios em que as partidas a serem disputadas são longas e o estresse cognitivo é grande. Sendo assim, tanto para a manutenção da posição sentada por longo tempo, assim como, para se recuperar para a próxima partida, é necessário o descanso

A atividade física, então, por todos os benefícios que lhe são próprios, deve estar aliada a este momento, para que o atleta esteja preparado para assumir todo o esforço que vai ser impresso durante a partida, tanto no campo cognitivo, quanto no físico.

No que tange à atividade física, Barros (1998) reconhece que a sociedade em geral, busca valorizar as práticas físicas, devido aos benefícios em relação à saúde e ao bem-estar.

O lazer, a recreação e a prática esportiva encontram-se presentes no dia-a-dia do cidadão com mais ênfase na atualidade, sendo parte integrante dos seus direitos, conforme expresso no Artigo 217 da Constituição Federal Brasileira

de 1988, entretanto, nem todos fazem uso destes recursos, especialmente quando se trata do jogo de xadrez, o qual é considerado eminentemente parado, ainda que o esforço físico de manutenção de posturas seja patente.

Finalizando este ponto, 7,69% dos professores acreditam que estes artifícios **não ocorrem em competições de alto nível**, porém, se acontecerem, os atletas não devem se intimidar, apenas concentrar-se e jogar xadrez.

Ainda que estes profissionais não apontem alguma estratégia clara, a menção às deferentes maneiras de se concentrar faz com que este item ganhe, aqui também, uma projeção importante.

Conforme explica Sá (1988), o jogo de xadrez desenvolve, também, potencialidades psicológicas como: a paciência, a prudência, a perseverança, o autocontrole, a autoconfiança e a sublimação da agressividade. É, ainda, uma atividade recreativa, por intermédio da qual há oportunidade, não apenas de expressão de comportamentos individuais, mas também, de integração em um grupo social, podendo ser vivenciado em diferentes contextos.

Por suas características relacionadas principalmente às possibilidades de se desenvolver a melhoria da atenção (RESENDE, 2006); de aprimoramento da concentração (SÁ; TRINDADE, 2005); de percepção do todo (DELORS, 1998), de criatividade (TIKHOMIROV, 1970), de ampliação da memória (GOLDIN, 1979), de cálculo (GOLOMBEK, 1980), de inteligência geral (ROOS, 1984) e de raciocínio (CHRISTOFOLETTI; SCHWARTZ, 2002), o xadrez tornou-se um grande aliado no campo educacional.

Tabela 10 - Questão 10: Você ensina estratégias ou artimanhas para intimidar o adversário? Explique.

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Não utiliza, devem usar apenas o xadrez	11	84,61%
Não, mas o atleta deve manter uma postura ereta, apertar a mão do adversário com firmeza, jogar xadrez de igual para igual	1	7,69%
Não devem deixar intimidar, às vezes é necessário	1	7,69%

Quando questionados sobre o ensino de estratégias ou artimanhas para intimidar o adversário, 84,64% relataram que não as ensinam, alegando que não é preciso distrair o adversário, já que esta é uma conduta antiética.

O jogo de xadrez é conhecido como Jogo do Reis e, assim, deve ser jogado de maneira limpa e cordial. Para Lapertosa (2006), o jogo de xadrez é como a vida, em que, para se ter êxito é necessária muita força de vontade, perseverança e objetivo. Muitos jogadores usam recursos extra-tabuleiro, como bater peças, comer fazendo bastante barulho com a boca, entre outros, como recursos para distrair a atenção do oponente. Algumas vezes, isto pode até funcionar, mas, vencer sob estas condições, não pode ser considerada uma vitória.

Um dos professores entrevistados, representando 7,69% da amostra, diz que não ensina estas estratégias, porém, orienta que seus alunos devem manter uma postura ereta na cadeira, apertar a mão do adversário com firmeza e jogar xadrez de igual para igual, não sendo isto utilizado para intimidar, mas, acreditando que **é preciso demonstrar segurança**.

Segundo o Matheus (2005), o jogo de xadrez ajuda a promover o

despertar das capacidades como memória, agilidade do pensamento, a segurança e o aprendizado na vitória e na derrota, habilidade fundamental para o cotidiano de crianças e na formação do indivíduo. Para este psicólogo, a prática correta desta atividade requer exercício de sociabilidade, de autoconfiança, de raciocínio analítico e sintético e, até mesmo, de organização estratégica do estudo, o que auxilia na melhora da concentração, fazendo com que estas artimanhas sejam totalmente prescindíveis.

Finalizando a questão, com o mesmo percentual, 7,69% afirmam que orientam seu aluno a **não se deixar intimidar** e que, em algumas situações, é necessário utilizar tais estratégias, ou, até mesmo, revidar.

O jogo de xadrez é visto como um reflexo da vida, os ensinamentos obtidos na vivência das partidas transcreve o caráter do indivíduo, ao se analisar as opções tomadas perante as dificuldades e obstáculos que se apresentam.

Nos dias de hoje, se vive em meio a muita violência, Candau (1999) mostra que a prática de agressões físicas e verbais entre os alunos é freqüente e, inclusive, comum por parte de funcionários e professores. As depredações e agressões ao patrimônio são enfatizadas também, sendo menor a freqüência de roubo e intimidação de pessoas externas à escola.

Dois outros estudos (COSTA, 2000; PAIM COSTA, 2000) registraram agressões verbais em escolas com alto grau de violência, merecendo que este aspecto seja colocado em reflexão, inclusive em outros contextos, na tentativa de se construir melhor nível de interação social.

Em meio a tanta violência, estas condutas agressivas ocorrem

devido à demarcação de espaços de poder. Se as pessoas acabam vivendo nesta rotina diária mediante a violência explícita, cabe ao esporte mostrar possibilidades de construção de valores e atitudes éticas entre os praticantes, almejando que estas reverberem para além dos espaços esportivos.

Dâmaso (2006) buscou embasamento nos parâmetros Curricular Nacionais - PCNs para ressaltar itens que devem ser trabalhados pelos educadores, tal como a autonomia, entendida como a capacidade do aluno em se organizar para atingir o objetivo almejado, instituir critérios e eleger princípios éticos.

O referido documento ainda expõe que, na escola, é evidenciada a formação da autonomia nas áreas do conhecimento, mas ela não ocorre sem o desenvolvimento da autonomia moral (capacidade ética) e da emocional (auto-respeito, respeito mútuo). Assim, pode-se dizer que o jogo de xadrez é capaz de propiciar uma boa estrutura para possibilitar o desenvolvimento da socialização, do autocontrole, da postura ética e moral, sendo possível também exercitar a autonomia nos níveis intelectual, ética e emocional.

Com relação à preparação psicológica do enxadrista, o estudo mostrou que ocorre ambigüidade acerca da concepção que os professores têm a este respeito, apesar de todos concordarem com sua importância.

4.4. Diferenciação adequada no ensino do xadrez, nos âmbitos do lazer, da escola e de competições

Neste quarto indicador será relatada a diferença entre o ensino para o lazer, para a competição e dentro da escolar, fazendo parte apenas a questão 12.

Para Lemos (2006) o xadrez é considerado um jogo simples de se aprender, porém, tornar-se um grande jogador é difícil e demorado, necessitando-se de inúmeros anos de práticas e estudos para se conhecer um pouco sobre essa arte-ciência. Isto pode ser compreendido quando se pensa nas em dizeses conhecido no mundo enxadrístico que reflete sobre o fato da vida ser curta para o xadrez, então o defeito não esta no jogo de xadrez, mas sim, da vida.

Partindo deste pressuposto, verifica-se a importância de se preparar bem um professor para ensinar xadrez, durante a vida escolar de um aluno. Para ensinar o jogo não é necessário ser um jogador de alto nível, mas é preciso ter o conhecimento do jogo e crescer com o tempo, na medida em que os alunos vão necessitando de mais informações, precisando estar apto a fornecê-las.

Segundo Piassi (2005) o xadrez vem conquistando espaço dentro da comunidade escolar, uma vez que, tanto os profissionais enxadristas, como os profissionais relacionados à educação, utilizam o xadrez como uma ferramenta pedagógica em sala de aula. Porém, resta sempre a dúvida sobre a maneira como este jogo é inserindo nas atividades de salas de aula e se os professores estão capacitados para tal ensino.

Por meio de uma pesquisa, o autor pode constatar que, além de os profissionais não estarem devidamente capacitados, ora são profissionais formados, mas não conhecem o jogo de xadrez a fundo, ora são jogadores, que não dominam a didática para ensinar e, assim, não enxergam as reais habilidades que o jogo de xadrez pode auxiliar a desenvolver em crianças ou em qualquer um de seus praticantes.

Dentro deste contexto, o mesmo autor expõe que é necessário dar mais atenção à formação dos professores de xadrez, devido ao fato de que muitos deles detêm apenas os conhecimentos básicos do jogo, o que não é considerado suficiente, uma vez que isto compromete o nível de conhecimento próprio e, conseqüentemente, do aluno.

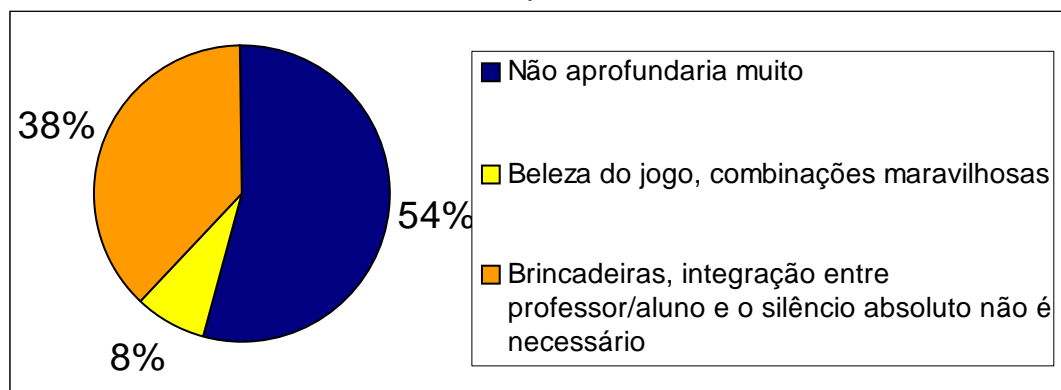
O instrutor de xadrez não precisa tornar-se um expert ou um campeão mundial, mas, é oportuno que tenha um mínimo de condições de tornar possível o desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos. Cabe ressaltar que é importante ser detentor de uma boa didática e de conhecimentos básicos de psicologia, pois, por meio de recursos variados, pode, inclusive, extrapolar o conhecimento técnico e trabalhar com a formação de valores e cidadania.

Tabela 11- *Questão 12: Há diferenciação nas estratégias utilizadas para ensinar o xadrez para competir ou para se divertir?*

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
Sim	10	76,92%
Não - alcançar a satisfação do atleta independente de ser para o lazer, competição ou escolar	2	15,38 %
Não respondeu	1	7,69%

Os dados obtidos por meio do instrumento proposto indicam que grande parte dos entrevistados, 76,92%, afirmou que **há diferenças em se ensinar o xadrez**, dependendo do contexto.

Gráfico 3 – Ensino voltado para o âmbito do lazer



Esses participantes que percebem haver diferença no ensino do jogo de xadrez nestes três contextos enfatizaram que, quando o ensino encontra-se voltado para **âmbito do lazer**, a estratégia utilizada encontra-se centrada em **brincadeiras, sendo preciso que haja uma boa integração entre o professor e o aluno**, além do que, a questão referente ao silêncio absoluto, muito exigido durante as competições e aulas teóricas, não deve ser considerado como o ponto

fundamental, segundo 38% dos professores entrevistados

Conforme ressalta Dellors (2001), a prática educativa do jogo de xadrez trabalha com o convívio das diferenças e de aprendizagens recíprocas entre professor e aluno, aspecto relatado pelos professores como fator primordial no ensino. Atualmente, em todos os aspectos, um dos maiores desafios da educação é aprender a conviver, respeitando-se mutuamente as diferenças.

Este aspecto se torna importante, não apenas no contexto da educação formal, mas, inclusive, na perspectiva da educação não-formal, aquela que abarca o contexto do lazer.

Outra parcela, sob o percentual de 54%, **não aprofunda muito os estudos**, ensinando apenas as regras básicas, que envolvem a movimentação e fundamentos básicos do jogo, não entrando em teoria de final de partida e nem nas infinitas aberturas e variantes que existem no xadrez. O jogo seria utilizado, apenas, para dissipar preocupações momentâneas, e para isso, não há necessidade de um exaustivo treinamento.

Em relação a esta exaustão em treinos, na literatura médica, encontram-se diversos significados para o que hoje já se convencionou chamar de síndrome do excesso de treinamento (over reaching), geralmente, associada ao treinamento de sobrecarga. Segundo Rohlfs *et al.*(2005), o treinamento de sobrecarga refere-se ao treino duro, durante alguns dias, seguido de um curto período de descanso. Muitos dias de treinamento intencionalmente pesado são seguidos por alguns dias de treinamento mais leve e descanso, para que se consiga atingir a supercompensação e o ápice do desempenho.

Torna-se importante, neste sentido, atentar-se para a necessidade de se reconhecer o tempo necessário para a supercompensação, bem como, o tipo de atividade a ser propiciada neste período, como alertaram os entrevistados. Se um atleta ainda não se adaptou antes que um novo estímulo seja dado, um desequilíbrio progressivo e maior ocorrerá.

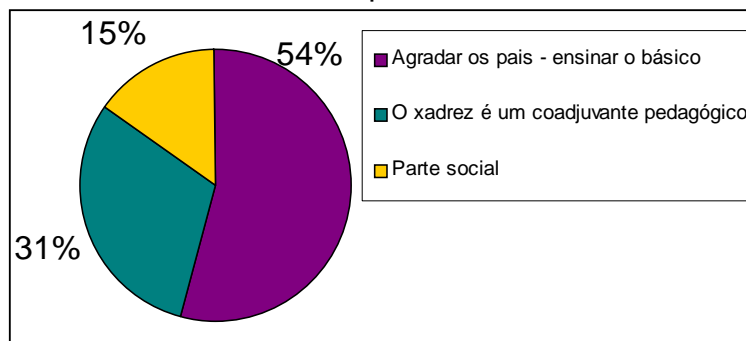
Assim, acredita-se que o treinamento no xadrez, quando considerado no âmbito do lazer, não deve ser exigido a este ponto e sim, associado as estratégias de diversão e descontração, conforme também evidenciaram os participantes do estudo.

Um dos professores (8%) relata que procura salientar a **beleza do jogo de xadrez**, mostrando combinações maravilhosas e a lenda poética sobre este jogo, ensinando, apenas seus fundamentos básicos.

Este dado corrobora os escritos de Melão Jr. (2000), o qual relata o significado dado ao jogo de xadrez como uma das mais ricas fontes de prazer, um meio no qual se encontram elementos para representar as mais admiráveis concepções artísticas, um campo pelo qual a imaginação pode voar livremente, produzindo, com encantadora beleza, idéias sutis e originais.

Para este autor, o Xadrez é uma das raras e preciosas atividades em que o homem pode explorar ao fundo suas emoções, atingindo estados de prazer tão sublimes, tão ternos, tão intensos, que só podem ser igualados pelas sensações proporcionadas pelo amor e pela música.

Gráfico 4 – Ensino voltado para o xadrez escolar



Quando se trata do **xadrez escolar**, 54% dos professores entrevistados responderam que os objetivos do ensino devem estar focalizados nas **expectativas dos pais**, ou seja, o aluno deve sair das aulas sabendo jogar o xadrez, tendo o conhecimento dos fundamentos básicos deste jogo, para chegar em casa e poder jogar, sob forma de divertimento, com os familiares.

Cabe aqui ressaltar o papel relevante dos pais para que haja um aprendizado consciente e produtivo, sem distorções que prejudiquem as crianças e os adolescentes, anulando os benefícios que o xadrez proporciona.

Segundo Julião (2003), no xadrez, assim como em qualquer outra modalidade esportiva, existem pessoas que o praticam profissionalmente e outros apenas para o entretenimento, no âmbito do lazer, e é exatamente essa realidade que os pais precisam compreender. É de extrema importância não pressionar a criança, mas sim, deixá-la motivada a praticá-lo.

Em todos os esportes há atletas que têm maior afinidade e outros desinteressados, porém isso não deve ser visto como sucesso ou fracasso, representando, de certa forma, uma responsabilidade dos pais. No que tange ao aspecto competitivo do jogo de xadrez, os pais têm o importante papel de

incentivar a prática sem cobranças, ou seja, os filhos devem ser incentivados a praticar o esporte por si só, pela sua essência intelectual, porém divertida sadia e não pela ânsia de serem campeões.

Segundo Lemos (2006), outro grande benefício que se encontra embutido no jogo de xadrez está na paixão que o aluno adquire pelo jogo e, assim, o instiga a querer jogar cada vez mais, aprofundar seus estudos e envolver-se em um ambiente saudável, sentindo-se cada vez mais motivado, procurando adversários novos.

Já para outra parcela de professores, 31%, o jogo de xadrez funciona como um **coadjuvante pedagógico** em sala de aula, podendo ser utilizado nas diversas disciplinas, como estratégia pedagógica e com finalidades particularizadas, auxiliando e incentivando o aluno a aprender mais.

Segundo Sá (1990), alguns trabalhos em psicopedagogia já demonstram que o xadrez é um precioso coadjuvante escolar, interferindo, inclusive no contexto psicológico. Ele pode ser utilizado, inicialmente, para ajudar a motivação, quase espontânea, do aluno em relação ao xadrez, visando provocar ou facilitar a sua compreensão em outras disciplinas.

Posteriormente, extrapola-se o universo artificial criado pelas regras do jogo, como modelo de estudos de situações concretas. Isto pode aplicar-se a todos os campos do conhecimento - à história, à sociologia, ao direito, à jurisprudência, à literatura, à epistemologia entre outros - e, sobretudo, à matemática e à pedagogia.

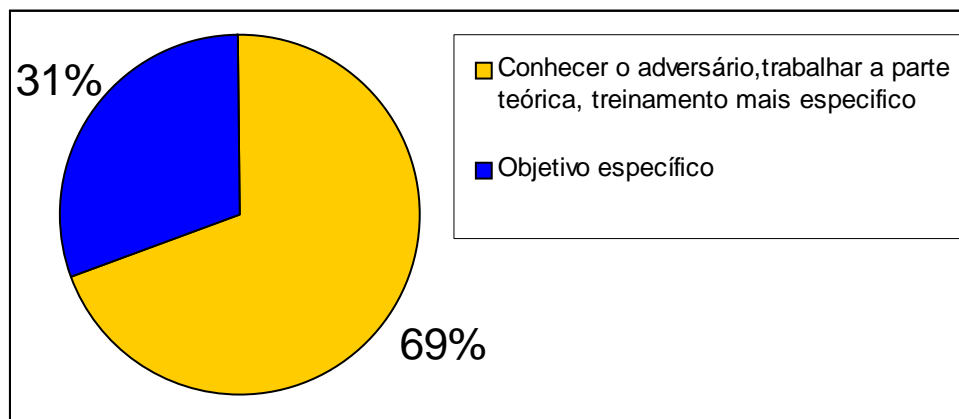
Por fim, 15% dos entrevistados trabalham o xadrez voltado **para a**

parte social, isto é, ampliam a gama de opções de atividades, de relacionamentos interpessoais, de compreensão de regras sociais e de convívio.

Conforme explica Sá (1994) o xadrez é uma atividade recreativa que permite à criança assumir uma atitude própria, dando oportunidade à obtenção de satisfação pessoal e integrando-a plenamente em seu grupo social, aspecto evidenciado nas respostas dos participantes.

Também sobre o ponto de vista moral, a prática deste jogo, essencialmente correto, dada à impossibilidade de se fazer trapaças, conduz à positiva experiência do ganhar e do perder, assim com, à formação do caráter, permitindo o desenvolvimento de qualidades tais como: paciência, modéstia, prudência, perseverança, autocontrole, vontade disciplinada, autoconfiança e, principalmente, a sublimação da agressividade.

Gráfico 5 – Ensino voltado para o xadrez competitivo



Quando o ensino está direcionado para a **competição**, este passa a exigir um treinamento mais específico, em que 69% dos professores acreditam que devem trabalhar, mais **intensamente, a parte teórica**, sendo este treino diário, com pelo menos 2h, além de conhecerem o adversário com quem se

jogará, para preparar as partidas. Assim, durante o jogo, o aluno não terá grandes surpresas na fase inicial, poupando tempo, o qual será necessário durante o meio-jogo, quando a estratégia e a tática serão fatores decisivos.

A atividade enxadrística pode ocupar inúmeras situações sociais: desde um simples passatempo, uma brincadeira de criança, até um esporte de alta competição, que em 1990, viveu o apogeu no confronto pelo título mundial entre Kasparov e Karpov (New York e Lyon), segundo evidencia Sá (1990).

Nos dias de hoje, não se pode conceber competição de alto nível sem treinamento específico e o xadrez não fugiu a esta regra. No treinamento enxadrístico são utilizados os métodos clássicos, dos treinadores Zak e Romanovsky, que não exigem meios sofisticados e são utilizados fluentemente, consistindo de longos cursos de teoria, seguidos por partidas refletindo os temas abordados (SÁ, 1990).

Para 15,38% dos participantes da amostra, não há qualquer diferenciação no ensino entre esses contextos, pois, alcançar a expectativa pessoal do aluno em aprender, independe dele estar desejando isto para jogar durante o tempo destinado ao lazer, em competição ou na escola, já que o foco recairá, sempre, na aprendizagem.

Para Sá (1990), o mérito do jogo de xadrez encontra-se no fato dele responder a uma das preocupações fundamentais do ensino moderno: dar a possibilidade a cada aluno de progredir segundo seu próprio ritmo, valorizando, assim, a motivação pessoal.

Este aspecto também foi evidenciado por Piaget (1971), quando

estudou as etapas da formação da inteligência da criança. Observando-se grupos de crianças jogando xadrez, constatou que os progressos atingidos nestas etapas seguem ritmos extremamente diferentes, o que permite concluir sobre a importância de se aplicar uma pedagogia de níveis, preferencialmente a uma pedagogia orientada para classes da mesma idade.

Apenas um dos professores (7,69%) não emitiu opinião sobre o assunto abordado.

Pode-se concluir que ocorre uma inadequação dos estímulos de treinamento aos diferentes níveis dos jogadores. Normalmente é utilizado um padrão, mas sabe-se que os seres humanos possuem individualidades, sendo necessário diferenciarem e alternar as estratégias de ação.

4.5. Necessidade de atividades físicas vinculadas ao ensino do xadrez

No quinto indicador, referente aos questionamentos sobre a importância da atividade física, esta contemplada a questão 14.

O jogo de xadrez requer um esforço mental muito grande, as partidas podem durar horas e o jogador precisa estar concentrado para que o resultado seja positivo. Há jogadores que passam cerca de 3h sentados, sem se levantarem para nada, apenas concentrados. Devido a esse esforço, contata-se que uma preparação física seja altamente necessária, no sentido de promover o equilíbrio biofísico do atleta, para ampliar suas chances de sucesso.

Tabela 12 - Questão 14: *Assim como um atleta tem a preparação física, existe alguma atividade extra utilizada para contribuir com a formação e preparação de seu aluno para jogar o xadrez? Explique e, em caso afirmativo, relacione-a(s).*

RESPOSTAS	Nº Respostas	Total (%)
No clube e na escola eles já realizam, mas durante as competições é bom fazer	1	7,69%
É necessário, atividade física é um benefício	8	61,53%
É importante, pois a parte psicológica precisa estar em equilíbrio com a parte física (oxigenar o cérebro)	4	30,76%

Partindo deste pressuposto, foi perguntado aos professores se existe alguma atividade física que venha a contribuir com a preparação e formação do atleta, conforme demonstrado no quadro acima. Para 61,53% dos professores, **a atividade física é benéfica e necessária**, já os 30,76% justificam que esta prática torna-se um artifício importante, pois o contexto psicológico precisa estar em equilíbrio com o físico para que seja possível um melhor desempenho durante a competição.

Outro professor ainda ressalta a importância destas práticas durante as competições, pois, no dia-a-dia das crianças e adolescentes, seja no clube ou escola, eles já praticam alguma atividade, mas, durante a competição às vezes as deixam de lado.

Conforme salienta Tubino (1993), a preparação física vem assumindo grande importância no treinamento de alta competição, evidenciando que os grandes resultados desportivos estarão sempre correlacionados com condicionamentos físicos de padrões elevados e serão sempre com a aplicação de programas atualizados nas concepções científicas mais modernas.

Este dado é imprescindível quando se trata de esportes baseados na dimensão do esforço físico, entretanto, no caso do xadrez, a preparação física também se torna elemento importante, conforme demonstrado pela maioria dos participantes, entrando como coadjuvante para que se possibilite maior nível de

oxigenação e, portanto, melhores condições para o desenvolvimento do trabalho intelectual.

Com relação às atividades físicas recomendadas aos alunos, foram evidenciadas por 45% dos professores, que **não há nenhuma específica**, importando, apenas, a prática.

Segundo Guedes *et al.* (2001), vêm sendo realizados importantes estudos, os quais buscam mostrar que hábitos de prática da atividade física, incorporados na infância e na adolescência, possivelmente possam transferir-se para idades adultas.

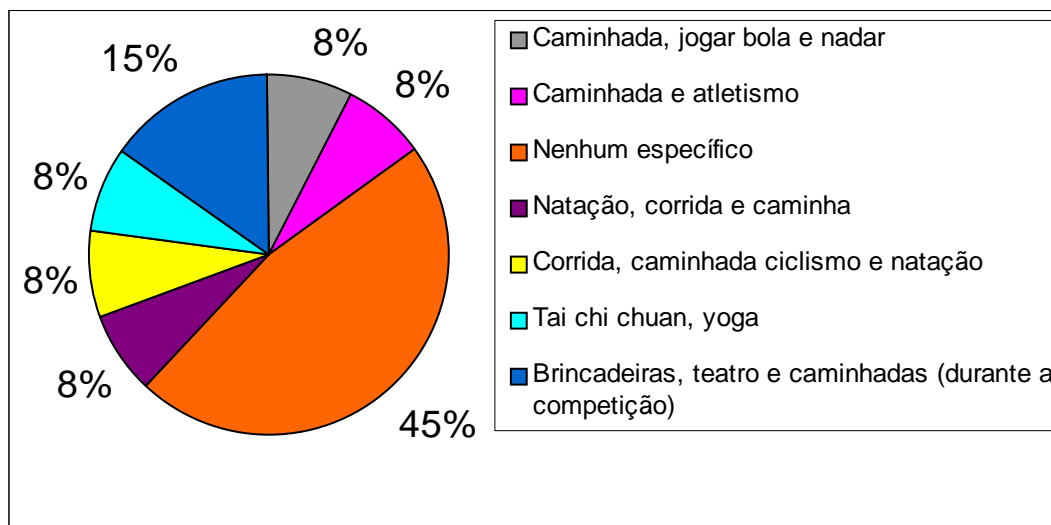
Barnekow-Bergkvist *et al.* (1996) e Raitakari *et al.* (1994) sugerem, após realização de acompanhamentos longitudinais, que adolescentes menos ativos fisicamente apresentam-se com maior propensão a tornarem-se adultos sedentários.

Christofolletti, Schwartz e Carnicelli Filho (2006), em recente estudo, também enfatizam a importância da prática regular do exercício físico para a saúde.

Conclui-se que, apesar de 95% dos sujeitos afirmarem a importância da prática regular de atividades físicas, apenas uma pequena parcela (31%), adere com uma frequência relativamente baixa aos exercícios, tendo como justificativa, especialmente, a falta de tempo.

É preciso que haja um aprimoramento da conscientização acerca de melhor organização do tempo circadiano e de possíveis mudanças atitudinais e axiológicas, capazes de fomentar a prática regular de atividade física.

Gáfico 6- Atividades sugeridas para prática do enxadrista



Com relação às atividades mencionadas algumas como o Ta Chi Chuan e o Yoga são consideradas práticas alternativas, tendo em vista suas características diferenciadas de outras formas, entretanto mesmo não sendo tão populares elas entraram na lista de sugestões de atividades.

Já em relação aos esportes, foram citados atletismo, natação, jogar bola e ciclismo, decorrente do fato destes serem bastante propícios a serem vivenciados em um país com um clima tropical. Um outro fator pode ser associado ao aspecto da prática ser individualizada.

As brincadeiras foram lembradas por fazer parte do universo dos professores, inclusive, quando levam atletas para competir se mostra como uma estratégia fácil de ser aplicada para trabalhar com a parte física e a descontração dos jogadores.

Sobre a caminhada pode-se mencionar alguns motivos de aderência e permanência à/na sua prática, pelo fato desta se mostrar como uma modalidade

democrática, haja vista que, sendo um exercício natural e sem restrições, atentando ao fato que é preciso respeitar os limites de seus adeptos, pode ser vivenciada por qualquer pessoa, em qualquer idade, em quaisquer espaços ou lugares (TUAN,1983).

Campagna e Schwartz (2005) ressaltam que os aspectos psicológicos inerentes às vivências do contexto do lazer demonstram oportunidades e expectativas, as quais fazem com que o ser humano saia da intenção ou (pré)disposição e chegue nas ações efetivas, procurando satisfazer suas necessidades qualitativas de vida, como o convívio, a comunicação, a alegria, a integração ser humano-natureza e a própria natureza humana, entre outras.

No bojo destas necessidades, fica evidente a busca pela saúde integral, como explicitam as autoras, uma vez que a aderência à caminhada decorre, preponderantemente, do fator espontâneo, revelando uma tomada de consciência desses sujeitos.

Os entrevistados enfatizaram que a atividade física deve ser uma prática regular do jogador de xadrez, visto que o desgaste emocional encontra-se vinculado ao físico e que a busca por um equilíbrio entre eles pode possibilitar um bom desempenho durante a competição.

Dentre as atividades propostas, a caminhada mostrou-se a mais citada, sendo que um dos motivos pode estar associado ao fato desta ser uma prática possível em qualquer idade, local, inclusive nas cidades em que ocorrem os torneios.

4.6. Qual a diferença entre professor, técnico e instrutor de xadrez.

Este consiste no sexto e último indicador desta pesquisa, que engloba a pergunta 15, explorando a possível diferença entre o professor, o técnico e o instrutor de xadrez.

Gráfico 6 – Definição de técnico desportivo trazida pelos entrevistados

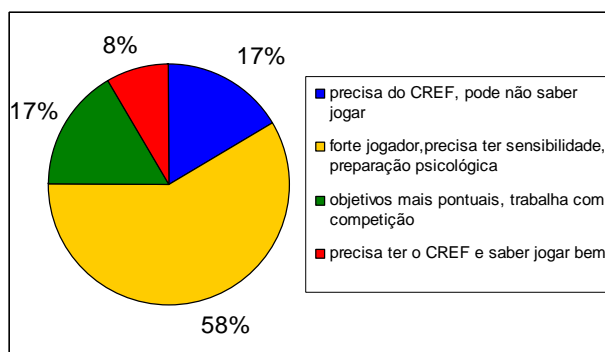


Gráfico 7 - Definição de professor trazida pelos entrevistados

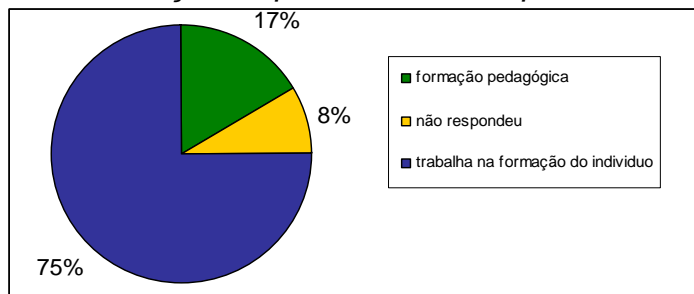
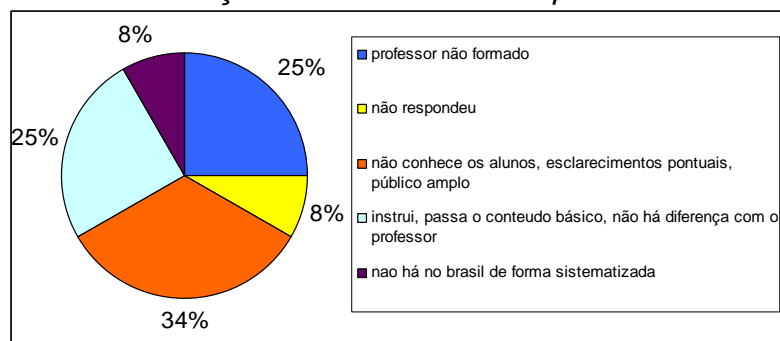


Gráfico 8 - Definição de instrutor trazida pelos entrevistados.



Esta questão se mostrou bastante pertinente à temática sobre a atuação do profissional de xadrez, quer seja como professor, técnico ou instrutor, pois, no xadrez há particularidades e especificidades, as quais, ao mesmo tempo em que o caracterizam como um jogo, o fazem bastante diferenciado dos esportes tradicionais, merecendo especificidade, inclusive, por parte dos profissionais envolvidos em cada contexto de atuação.

Dentre os entrevistados, apenas um deles (7,69%) apontou não haver diferença entre esta nomenclatura.

SÁ *et al* (2003) relatam ser a favor da inclusão do xadrez nos currículos dos cursos de formação de professores (licenciaturas), em especial no Curso de Licenciatura em Educação Física, embora, fique claro que, pelas razões explicitadas anteriormente, a modalidade enxadrística supera o campo do esporte podendo ser inserido apenas como um jogo nos contextos escolar e do lazer.

Para se tornarem professores desta modalidade, a qual também pode ser explorada nas mais diversas disciplinas como um recurso pedagógico, seria viável que os profissionais atuantes obtivessem a formação adequada.

Portanto, superando-se a idéia de encarar o xadrez apenas como esporte do contexto profissional ou competitivo, é necessário propiciar processos enxadrísticos de ensino e aprendizagem, envolvendo seus aspectos pedagógicos, culturais e científicos, tornando-o uma manifestação maior, capaz, inclusive de propiciar educação.

Segundo a enciclopédia digital Wikipédia (2007), professor é o profissional que ministra aulas ou cursos em todos os níveis educacionais, a

saber: Educação infantil, Educação fundamental, Ensino médio e superior, além do Ensino profissionalizante e técnico. É uma das profissões mais antigas e mais importantes, tendo em vista que as demais, em sua maioria, dependem dela.

Nas séries iniciais da escolarização, tem-se uma porcentagem elevada de mulheres exercendo a função, no Brasil e, com o passar dos níveis escolares, vê-se a inversão dos percentuais em favor dos homens. Platão (1987) em A República, já alertava sobre a importância do papel do professor na formação do cidadão.

Com relação ao técnico, tem-se que, nos desportos, um treinador ou técnico é o indivíduo responsável pela coordenação e direção das atividades de um time (equipe), ou de apenas um atleta. O treinamento exige o conhecimento de táticas, estratégias de jogo e também de competição, normalmente envolvendo a elaboração de esquemas, substituição de jogadores e outras ações dentro e fora do campo ou quadra.

A grande maioria dos treinadores é formada por ex-jogadores da modalidade em que estão envolvidos, podendo ou não ter formação acadêmica.

Ressalta-se, neste momento, a importância de se separar o professor do técnico, e, segundo Barros (1998), esta questão acerca da preparação dos profissionais que prestam serviços à sociedade brasileira na área da educação física, tem estado em permanente discussão, como exemplificam os estudos de Costa (1988), Mariz de Oliveira (1988) e Barros (1993).

É interessante ressaltar que até 1987 só eram oferecidos cursos de licenciatura em Educação Física, e complementarmente, o de técnico desportivo

(BARROS, 1998), o que pode ter gerado algumas discrepâncias em relação à atuação desse profissional, bem como, na sua formação.

Tani (1991) evidencia que no Brasil o profissional de educação física é conhecido como professor, sendo que a única possibilidade da existência profissional desta área focava-se na licenciatura. Assim, com este pensamento, as escolas de educação física, em nome de uma formação eclética do professor, acabavam lançando, no mercado de trabalho, profissionais despreparados, de perfis indefinidos e desorientados, em relação ao campo profissional.

Diante deste impasse, surge a nova legislação, que reconhece o bacharel em educação física. Com a inclusão deste curso foi possível surgir propostas para melhor atendimento dos interesses dos alunos e, assim, melhor adequação ao mercado de trabalho.

Mas, não é apenas o profissional de Educação Física que atua com o jogo de xadrez, seja com o professor ou como técnico, como visto ao se analisar o perfil de formação dos participantes do estudo, o que pode, evidentemente, comprometer a boa atuação em qualquer contexto.

Grande parte dos entrevistados, 67%, respondeu que professor é **aquele que ensina o conteúdo** seguido de 17%, que afirmaram que **é preciso ter formação pedagógica**. E, um dos entrevistados (8%) não apontou a definição.

Dentro deste contexto, é interessante ressaltar a pesquisa realizada por Piassi (2005), a respeito do ensino de xadrez, o qual pode constatar que os professores estão desperdiçando o potencial pedagógico do jogo de xadrez nas

salas de aula. Esta afirmação fundamenta-se na constatação de que se assemelham às aulas de educação física, em que o professor dá uma bola e manda as crianças jogarem futebol, sem que haja qualquer tipo de orientação.

O autor salienta que, similarmente, alguns profissionais apenas deixam as crianças jogando e não exploram o valor pedagógico que o xadrez possui, não sendo possível desenvolver as competências com seus alunos.

Esta pesquisa realizada pelo autor citado foi desenvolvida em Bauru e região, podendo constatar que os professores que utilizam o jogo de xadrez nas aulas não se encontram capacitados para isto e que, aqueles que estão capacitados, não compreendem exatamente sua noção pedagógica.

Ainda este mesmo autor ressalta sua preocupação com esta questão, visto que o Ministério da Educação (MEC) está inserindo o xadrez em todas as escolas, mas quem irá ministrar essas aulas? A resposta mais condizendo recai no professor de Educação Física, segundo o referido Ministério.

Aqui entra outra questão a ser explorada, a qual se fundamenta no fato de que o curso de educação física, não insere o xadrez como matéria do currículo. Sendo assim, se faz presente a inquietação sobre quem, realmente, se encontra habilitado a ensinar o xadrez, já que isto não está totalmente definido.

Na categoria de instrutor, entende-se a pessoa que deverá passar alguma orientação sobre a modalidade, porém estas são feitas em forma de palestras, sem um público fixo, tomando-se como exemplo as instruções dadas durante alguns eventos, como nos projetos xadrez na praça, em que há sempre alguém que joga xadrez ficando à disposição dos participantes para sanar

dúvidas, mas, sem um envolvimento direto e constante.

Portanto, os diversos fatores que influenciam na prática do profissional do xadrez interferiram de alguma forma, na discussão com relação à questão do professor, técnico ou instrutor e seus ambientes de atuação.

Com a recente exigência do Conselho Regional de Educação Física (CREF), para se poder exercer a função de técnico desportivo, o mundo enxadrístico se deparou com alguns problemas, em que, antes, o professor e o técnico se confundiam na mesma função, entretanto, hoje, por esta designação, as exigências de formação são outras.

O presente estudo constatou que há uma indefinição na atuação profissional no que concernem os diferentes contextos: o lazer, o competitivo e escolar. Sendo necessário dar mais atenção a este ponto e procurar definir o papel de cada profissional dentro do contexto almejado.

Com todos esses dados, pode-se perceber a necessidade de implementação de novos olhares acerca do universo de atuação com o jogo de xadrez, capazes de promover possíveis soluções aos problemas atualmente evidenciados.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tomando-se por base o objetivo proposto para este estudo, pode-se perceber que o jogo de xadrez constitui-se em um universo bastante amplo e, conforme o *status* de quem atua com esta modalidade como técnico, ou como professor, as variáveis são modificadas.

O perfil referente à formação dos atuantes tem estreita ligação com a interferência sobre a forma com que lidam com xadrez tomado como jogo ou esporte, visto que, entre eles, poucos possuem em sua formação a Graduação em Educação física.

Este fato é decisivo para se apontar a premência de que estes profissionais atuantes sejam devidamente capacitados para exercerem seus papéis, inclusive como técnicos de equipes desta modalidade.

No sentido de se aprimorar a formação deste profissional atuante, torna-se necessário que este seja habilitado em cursos de graduação, especialmente de Educação Física, que oferece disciplinas que o preparam para lidar com os aspectos da aprendizagem e da preparação física, técnica, tática e

psicológica, diferenciando o ensino quando este é voltado para cada um desses três contextos apontados neste estudo, quais sejam: no lazer, na escola e no âmbito profissional.

Da mesma forma, torna-se necessário que os cursos de formação em Educação Física se preocupem com a inserção do conteúdo da modalidade xadrez em seu campo de conhecimento, para que se possa investir na transmissão do conhecimento básico sobre este jogo, contribuindo para a formação adequada dos profissionais envolvidos.

Esta iniciativa auxiliará aqueles que irão trabalhar com a iniciação deste jogo nos contextos escolar e do lazer, além de favorecer um conhecimento mais profundo e específico, para os que pretendem desempenhar a condição de técnicos, envolvendo-se com a parte de treinamento.

Com relação **ao primeiro indicador**, quando foram questionados sobre o motivo de ensinar o jogo, dos entrevistados relataram que o fazem no intuito de difundir o xadrez como jogo ou como esporte torna-se um desafio bastante grande, tendo em vista a necessidade de superação de alguns preconceitos a ele relativos, os quais poderiam ser minimizados com a inserção deste no contexto educacional, o qual pode promover a inclusão dos alunos no mundo da cognição, por intermédio da atividade lúdica.

Alguns elementos discrepantes ficaram patentes, como a metodologia utilizada para o treinamento dos enxadristas, tema abordado dentro do **segundo indicador**, em que se notou a falta de padrão no caminho a ser seguido para se alcançar os objetivos eleitos pelos professores. A metodologia

aplicada, geralmente, reduz-se a aulas expositivas, teóricas e práticas, demonstrando-se a limitação dos mesmos nas ofertas de outras formas de transmissão de conhecimento.

É interessante ressaltar que a utilização restrita de métodos de ensino explorados pelos professores evidencia, inclusive, a falta de publicações acadêmicas que contemplem esta deficiência. Existe uma gama enorme de livros sobre xadrez, porém, o conteúdo retrata mais as bases teóricas da modalidade, com suas regras e partidas de grandes jogadores. Entretanto, no Brasil, há uma carência de informações referentes ao modo de ensino, às adequações a diferentes faixas etárias, às possibilidades de estratégias a serem exploradas, tornando-se um campo fértil para futuros estudos.

As próprias estratégias apontadas pelos participantes do estudo envolvem algumas formas lúdicas, utilizadas no treinamento, bem como, os estímulos que os professores elegem estão em torno do próprio xadrez, com competições, partidas rápidas, histórias de grandes jogadores, alguns trabalham com o aspecto afetivo, elogiando os alunos por algum bom lance feito, ou resultado positivo em competições. Entretanto, estas ações são limitadas ao bom senso ou à personalidade do técnico/professor, não possui o conhecimento adequado para intervir e motivar, considerando as expectativas das diversas faixas etárias.

Das estratégias lúdicas citadas, foram apontadas apenas algumas brincadeiras, como massinha, teatro, dominó, palavras-cruzadas, gincanas entre outras poucas, utilizadas para auxiliar o ensino das habilidades necessárias para

um bom fluir do jogo de xadrez, tornando-se prementes novas investidas, no sentido de se ampliar às ofertas, favorecendo maior possibilidade de inclusão, especialmente no contexto escolar.

Quando tomado em consideração o **terceiro indicador**, sobre a preparação psicológica dos atletas antes das competições, as respostas elegeram a conversa como a maior aliada. Por meio do diálogo, os professores buscam passar para seus alunos que o torneio é uma extensão das aulas, que eles estão preparados e são capazes de enfrentar a situação. Eles buscam motivar seus alunos para que não se decepcionem com a atuação no evento.

Diversos outros aspectos podem ser explorados, quando entra em jogo a questão da motivação, mas, este conhecimento precisa ser reciclado, com base na participação constante dos técnicos e professores em cursos de atualização, bem como, na perspectiva de ingresso em cursos de graduação, para que estas bases psicológicas sejam mais bem exploradas, atendendo as expectativas e as capacidades do aluno.

Nota-se uma deficiência nesta questão referente ao preparo psicológico do atleta, fazendo-se evidente, inclusive, a falta do psicólogo do esporte participando nesta modalidade em conjunto com o técnico, para se garantir, como em outras manifestações esportivas, melhor preparação do jogador.

No caso do xadrez escolar, cabe ao professor atuar neste aspecto, entretanto, com base nos resultados do estudo, pode-se perceber a inadequação desta tarefa feita pelo profissional atuante, pelo fato deste não ter uma formação

adequada para lidar com este conhecimento.

Outro fator de extrema importância é a possibilidade de se trabalhar os aspectos da ética, com os envolvidos. Os professores, durante a preparação, levam ao conhecimento dos jogadores que seus oponentes podem fazer usos de artimanhas extra-tabuleiro, porém, são orientados a não revidarem e agirem com cordialidade, ignorando as provocações e mostrando que a partida se vence no tabuleiro.

Esta se manifesta como uma grande oportunidade para se evidenciar as noções sobre moralidade e ética durante os jogos e perante a vida, tendo em vista a situação vivenciada. O que chamou a atenção nos dados é que bem poucos aproveitam esta chance para discorrerem sobre estes elementos e, quando o fazem, privilegiam apenas o jogo em si, sem fazerem as devidas ressonâncias com outros âmbitos da vida fora da partida, evidenciando-se o despreparo em lidarem com estas temáticas e a urgência em aprenderem a tratar destes e de outros aspectos bastante relevantes.

Ainda que nem todos percebam a necessidade de se adaptar o ensino do jogo de xadrez conforme as exigências contextuais, adequando-o aos contextos do lazer, da escola e da competitividade, os participantes do estudo, salientaram diferenciações importantes, nas respostas às questões do **quarto indicador**, em que, ao se tomar em foco o xadrez escolar, devem ser enfatizadas as regras do jogo, envolvendo a movimentação e fundamentos básicos, buscando conciliar esta aprendizagem a benefícios educacionais e sociais.

Já no xadrez ensinado como atividade do contexto do lazer, o

profissional envolvido costuma enfatizar o ensino básico, mostrando exemplo de combinações fascinantes e os aspectos históricos e filosóficos do xadrez poético, o que, muitas vezes, não ocorre no dia-a-dia do ensino desta modalidade em outros âmbitos ou com outros propósitos.

Com relação à competição, esses profissionais do xadrez sugerem um treinamento teórico diário, estudando-se os adversários que serão enfrentados em determinada competição, para que se obtenha um pré-conhecimento das aberturas, facilitando o desenvolvimento do meio-jogo e do final de partida.

Pode-se identificar, então, com base nos dados do estudo, que há certa preocupação em se adaptar o ensino nos diferentes contextos, entretanto, diversos outros elementos fundamentais são deixados de lado, como estratégias mais lúdicas nas diferentes faixas etárias, a utilização de recursos audiovisuais como suporte para o aprendizado, as trocas de experiências com pessoas mais adiantadas, entre diversas outras possibilidades que não foram sequer citadas, merecendo maior atenção por parte de todos os envolvidos.

Ainda que o jogo de xadrez não envolva diretamente a utilização de habilidades motoras mais abrangentes, existe um desgaste físico natural, que acompanha esta atividade, especialmente provocado pela manutenção da postura sentada, da atenção a um foco imóvel e daquela proveniente da tensão nervosa, que envolve uma partida disputada desta modalidade.

Sendo assim, uma preparação em nível físico, assunto abordado no **quinto indicador**, elaborada com base no fortalecimento de grupos musculares importantes para a manutenção da postura sentada, além de um trabalho

cardiovascular e que abranja também os elementos coordenativos, pode auxiliar sobremaneira a participação e a disposição para a partida.

No olhar de todos os entrevistados a atividade física foi citada como relevante para o treinamento do enxadrista e as justificativas confirmam exatamente esta preocupação com a necessidade de muita concentração e atenção, fazendo com o que jogador fique sentado, analisando a partida para escolher o melhor lance durante horas, sem fazer movimentos bruscos.

Além disto, foi também evidenciado pelos participantes que a atividade física poderia promover certo relaxamento ao extenuante trabalho cognitivo desenvolvido durante uma partida de xadrez.

Mais uma vez se torna importante a formação em Educação Física, no sentido de favorecer as bases de conhecimentos específicos para que este trabalho seja desenvolvido.

Por fim, o **último indicador** procurou apontar a diferença entre ser professor, técnico ou instrutor e, no olhar dos participantes: o professor é o profissional que ensina o jogo para o aluno ou atleta, sendo apontada, por eles próprios, a necessidade de uma habilitação para exercer esta função, além de saber jogar xadrez. Já para a categoria de instrutor, apesar de se assemelhar à de professor, este não teria a necessidade de habilitação em curso superior, trabalhando com grandes turmas, apenas auxiliando em algumas dificuldades.

Com relação ao técnico, foi evidenciada a necessidade deste ser graduado em Educação Física, possuir o CREF, exigido nas competições, saber trabalhar com a parte psicológica de seu atleta e, ter um alto nível de

conhecimento enxadrístico.

O que se mostrou interessante nesta pesquisa é o fato de que, apesar deles pontuarem estas diferenças, em muitos casos, eles próprios atuam como técnicos e professores, sendo que o mesmo profissional desempenha, então, as duas funções, ainda que não tenha a graduação apontada por eles próprios como importante para isto.

Com base nos resultados da pesquisa, torna-se relevante a realização de novos estudos, capazes de aprofundar os conhecimentos acerca do ensino desta modalidade, tendo em vista as diferentes possibilidades de atuação profissional com o xadrez, bem como, a conscientização dos envolvidos sobre as necessidades de adaptações para cada contexto, aprimorando a metodologia utilizada por eles na passagem do conhecimento.

Também é importante atentar para a presença de profissionais envolvidos diretamente com a preparação psicológica, visto que a necessidade de um psicólogo esportivo pode fazer a diferença no treinamento, inclusive do xadrez, mesmo com sua especificidade em relação aos demais esportes.

Para que a difusão do xadrez se faça de modo mais intenso e com qualidade, torna-se premente a inserção desta modalidade no âmbito escolar, além da perspectiva de inclusão nos cursos de formação em Educação Física, para que o mesmo possa ser devidamente desenvolvido, respeitando-se as exigências profissionais e a adequação dos métodos de ensino, oportunizando a disseminação dos frutos obtidos pela prática do xadrez.

VI. REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, N..Dicionário de filosofia. 2 ed. São Paulo: Mestre Jou, 1962.

ALBARELLO, L.; DIGNEFFE, F.; HIERNAUX, J. P.; MAROY, C.; RUQUOY, D. e SAINT-GEORGES, P. Práticas e métodos de investigação em ciência sociais. Lisboa: Gradiva, 1997.

ALMEIDA, P. N. de. Educação lúdica – técnicas e jogos pedagógicos. 6 ed. São Paulo: Loyola, 1990.

ALVES, R. A gestação do futuro. Campinas: Papyrus, 1986.

ALVES-MAZZOTTI, A. J.; GEWANDSZNAJDER, F. O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa. 2. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001.

ARAUJO, J. Treinador: saber estar, saber ser. Lisboa: Caminhos, 1998.

BARDIN, L. Análise de Conteúdo. 3 ed. Lisboa: Edições70, 2004.

BARNEKOW-BERGKVIST, M.; HEDBERG, G.; JANLERT, U.; JANSSON, E. Physical activity pattern in men and women at the ages of 16 and 34 and development of physical activity from adolescence to adulthood. Scand J Med Sci Sports CIDADE, v.6, p.359-70, 1996.

BARRETO, J. A.. Psicologia do esporte para atleta de alto rendimento. Rio de Janeiro: Shape, 2003.

BARROS, J. M. de C. Preparação profissional em educação física e esporte: propostas dos cursos de graduação. MOTRIZ, Rio Claro, v. 4, n 1, Jun. 1998

BARROS, J.M.C. Preparação profissional em Educação Física e esportes: Um estudo das principais oportunidades no Brasil e nos Estados Unidos. In: IV SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Rio Claro. Anais do IV Simpósio Paulista de Educação Física, 4, 1993, Rio Claro. Rio Claro: UNESP, 1993.

BATISTA, G. Entrevista com Gérson Batista. 2006. [Entrevista a José Antonio Nogueira]. Disponível em <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10>. Acesso em 20/mar/2007

BECHARRA, E. C., CORRÊA, U. C., Jogo: Conceitos e utilidades da Educação Física. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE GINÁSTICA. 15, 1995, Pelotas. Educação Física: textos. Rio Grande do Sul: E/UFRG, 1995, p. 193-209.

BECKER, F. Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos. Educação e Realidade, Porto Alegre, v.18, jan/jun. 1994.

BETTI, M. Educação física e sociologia: novas e velhas questões no contexto brasileiro. In: CARVALHO, Y.M. de; RUBIO, K. (Org.). Educação física e ciências humanas. São Paulo: Hucitec, 2001. p. 155-169.

BETTI, M. Imagem em ação: a televisão e a educação física escolar. In: SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 8, 2005, São Paulo. Anais... São Paulo: Universidade de São Paulo, Escola de Educação Física e Esporte, 2005. 1 CD-ROM.

BLOOM, B. S. Developing talent in young people. New York: Ballantine books, 1985. 557 p.

BOMPA, T. Periodização: teoria e metodologia do treinamento. São Paulo: Phorte, 2002.

BOMTEMPO, E. (Org.). Psicologia do brinquedo: Aspectos teóricos e etodológicos: São Paulo: Nova Stella; Edusp, 1986.

BORGES, J. C. Projeto Escolar de São Sebastião do Paraíso, 2003. Disponível em http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp. Acessado em 20.mar.2007

BRAMANTE, A. C. Lazer: concepções e significados. Licere, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 9-17, 1998

BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: SEF/MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (SEB/MEC). Secretaria Nacional de Esporte Educacional do Ministério dos Esportes. Notícia. Brasília: SEF/MEC, 2004

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. Tradução de Maria Alice de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1995. 110p.

BRUNS, H.T.; GUTIERREZ, G.L. (Org.). O corpo e o lúdico: ciclo de debates Lazer e Motricidade. Campinas: Autores Associados, 2000.

CAGIGAL, J.M.. José Maria Cagical: obras selectas. Madrid: Comité Olímpico Español. 1996.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, L. O. L. O que é Lazer. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CAMPAGNA, J. ; SCHWARTZ, G. M . As emoções da caminhada nos espaços públicos de lazer: motivos de aderência e manutenção. Lecturas. Educación Física y Deportes, Buenos Aries, ano 10, n. v.85, junho, 2005

CANDAU, V. Escola e violência. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

CARNEIRO, C.F.; LOUREIRO, L. A importância do jogo de xadrez na educação das crianças./São Paulo. Federação Paulista de Xadrez; Gráfica e Editora Adonis, 2005.

CARVALHO, H. A guerra da inteligência. 2004. Disponível em: <<http://www.clubedexadrez.com.br/portal/grupodediscussao/221220043.htm>> acesso em 15/mar/2007.

CERRI, M. F. O lúdico como recurso para o professor de Educação Física atuar sobre a agressividade e a violência dos alunos nas aulas do ensino fundamental. 2001. 78 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Educação Física - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2001.

CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. ; CAMPAGNA, J. ; SCHWARTZ, G. M. ; CAPARROZ, G. P. ; MOREIRA, J.C.C. . A história do Xadrez na implementação e renovação do ensino desta modalidade. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E EDUCAÇÃO FÍSICA DOS PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA, 11., 2006, São Paulo. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 20, p. 428-428, 2006.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. ; SCHWARTZ, G. M. . A ética no jogo de xadrez. In:

ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 17., 2005, Campo Grande. Caderno de resumos - XVII ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER. Campo Grande. Caderno de Resumos...Campo Grande: UCDB, v. 1. p. 67-68. 2005.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. ; SCHWARTZ, G. M. . A Prática do Xadrez no Desenvolvimento do Raciocínio. In: Congresso Brasileiro de psicologia do Esporte, 9., 2002, Jundiaí - SP. Anais... Jundiaí: ESEF Jundiaí: Fontoura, 2002

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. A prática escolar de xadrez e o jogo na educação matemática no ensino fundamental. 1999, 78f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em licenciatura da Pedagogia - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 1999.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. As ressonâncias Emocionais do Xadrez no Ambiente Escolar. Motriz, Rio Claro, v. 11, n. 1, p. 45-46, 2005.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A. Xadrez. Programa SESI atleta do futuro: perspectiva de inclusão e diversidade na aprendizagem esportiva/SESI-SP. São Paulo: SESI, p.191-207, 2006.

CHRISTOFOLETTI, D.F.A.; SCHWARTZ, G. M.; CARNICELLI FILHO, S. . Fatores intervenientes na prática regular de Atividade Física. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2006, São Paulo. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, São Caetano do Sul,. v. 14. p. 96-96. 2006.

CLEVELAND, A. The psychology of chess and of learning to play it. The American Journal of Psychology, v.3, p269-308,1907.

COELHO, L.. Surge um novo mestre. 2003. [Entrevista a Tais Julião]. Disponível em < http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em: 18 mar.2007.

COELHO, N. N.. Literatura Infantil: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.

COSTA, M. R.. Eu também quero falar. Um estudo sobre infância, violência e educação. 2000. Mestrado em Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2000.

COSTA, V.L.M. A formação universitária do profissional de educação física. In: PASSOS (Org.). Educação física e esporte na universidade. Brasília: Universidade de Brasília, MEC, 1988.

CRATTY, B.J. Psicologia no Esporte. Rio de Janeiro: Prentice-Hall do Brasil, 1984.

D'AGOSTINI, O. G. Xadrez Básico. 2 ed. São Paulo:Difusora, 2001.

DÂMASO, D. C. O. . O jogo de xadrez: um olhar sobre a formação moral nas crianças. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Educação Física Faculdade de Educação e Estudos Sociais, Universidade Presidente Antônio Carlos, Uberlândia, 2006.

DE GROOT, A. Thought and choise in chess. 2 ed. New York: Mouton Publishers, 1978.

DELLORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2001, 288 p. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI.

DIC MICHAELIS dicionário digital. [S.l.]: UOL, 2000. 1 CD.

DIETRICH, K. ; DURRWACHTER, G. ; SCHALLER, H-J. Os grandes jogos: metodologia e prática. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.

DUMAZEDIER, J. Sociologia Empírica do Lazer. São Paulo: Perspectiva,SESC,1999.

EBERSPÄCHER, H. Entrenamiento mental: um manual para entrenadores y deportistas. Zaragoza: Inde-Publicaciones. 1995.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE XADREZ – FPX. 2007. em < <http://www.fpx.com.br>> Acesso em 15/mar/2007.

FENALTI, R. C. S. A conduta lúdica e a terceira idade. In: SCHWARTZ, G. M.(Org.) Dinâmicas Lúdicas: novos olhares. São Paulo: Manole, 2004.

FIANI, R. Teoria dos jogos: para cursos de administração e economia.Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ – FIDE. Leis do xadrez da Fide. 2004. Disponível em: <<http://www.persocom.com.br/bcx/leisfidecalvia2004.htm>> acessado em: 15 mar. 2007.

FIER, A. H. T. S. S.. Entrevista com Alexandr Fier. 2005. [Entrevista a Carolina Araújo]. Disponível em<http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em: 28 mar. 2007.

FRANCESCHI NETO, M. Recreação aquática. Brasília: Hildebrando e Autores Associados, 1995.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender – o regaste do jogo infantil. São Paulo: Moderna. 1996.

GARDNER, H. Inteligências múltiplas: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

- GOHN, M. da G. M. (2001) Conselhos Gestores e Participação Sócio – Política. São Paulo: Cortez.
- GOLDENBERG, M. A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Record, 1998.
- GOLDIN, S. E. Recognition memory for chess position: some preliminary research. American Journal of Psychology, v. 92, n. 1, p. 19-31. 1979.
- GOLEMAN, D. Inteligência emocional: A teoria revolucionária que define o que é ser inteligente. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GOMES, A. C. Treinamento desportivo: estruturação e periodização. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- GOODE, W.J. Métodos em Pesquisa Social. São Paulo: Editora Nacional, 1979.
- OLIVEIRA, S.L. Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira; Thomson Learning, 2001.
- GRANDO, R. C. O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino/aprendizagem da Matemática. 1995 – Mestrado em Educação. Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, Campinas, 1995.
- GUARRESCHI, P. A. Sociologia Crítica: Alternativas de Mudanças. Porto Alegre: Mundo Jovem, 1993.
- GUEDES, D. P. et al. Níveis de prática de atividade física habitual em adolescentes. Revista Brasileira de Medicina do Esporte., Niterói, v. 7, n. 6, 2001
- HARTMANN, C. M. Linguagem e ferramenta de autoria para promover o desenvolvimento de perícias em xadrez. 2005 Dissertação de Mestrado em Informática - Setor de Ciências Exatas, Universidade Federal do Paraná, 2005.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: O Jogo Como Elemento Da Cultura. São Paulo. Perspectiva, EUSP, 1971.
- INTERNET XADREZ CLUBE – IXC 2007. Disponível em < <http://www.ixc.com.br>> Acesso em 15/mar/2007.
- JULIÃO, T. S. Xadrez escolar: uma lição gostosa de aprender. 2003. Disponível em <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp> Acessado em 20 mar. 2007.
- KISHIMOTO, T. M (Org). O jogo e a Educação infantil. In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, T.M. O jogo, a criança e a educação. 1992. 220p. Tese de Livre-docência - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 1992.

LAPERTOSA, J. Busco tirar o conhecimento técnico do abstrato e passar para o concreto. 2006. [Entrevista a Gerson Batista]. Disponível em <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em 20 mar. 2007

LASKER, E. História do Xadrez. 2ª ed. São Paulo: Ibrasa, 1999.

LEMOS, A. P. R. . Centro de Estudos e Pesquisa de Xadrez Universitário. 2006. 45p. Trabalho de conclusão de Graduação em Matemática - Instituto Superior de Educação, UNIARAXA, Araxá, 2006.

LIMP, E. Atualmente a maior influência no meu estilo de jogo é a idade. 2006. [Entrevista a Tais Julião.] Disponível em <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em: 18 mar. 2007.

LINCH, J.; HUANG, C.A. Tao do esporte. 1 ed., São Paulo: Best Seller, 1992.

LOCKE, J., Ensaio Sobre o Entendimento Humano, Lisboa.:Fundação Calouste Gulbenkian, 1999, v. 1 – 2.

MACEDO, L. Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 3. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MACHADO, A. A. . Psicologia do Esporte: da educação física escolar ao esporte de alto nível. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006. v. 1. 308p

MAKOWER, M.S.; WILLIAMSON, E. Operational research. Londres: Teach Yourself Books, 1972.

MARCELLINO, N. C. Lazer e educação. 2 ed. Campinas: Papyrus, 1990.

MARCELLINO, N.C. Lúdico, educação e educação física. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. São Paulo: Atlas, 1999.

MARIVOET, S. Aspectos sociológicos do desporto. Lisboa: Livros Horizonte, 1998.

MARIZ DE OLIVEIRA, J.G. Preparação profissional em educação física. In: PASSOS (Org.) Educação física e esporte na universidade. Brasília: Universidade de Brasília - MEC. 1988

MATHEUS, E. Terapia com xadrez melhora a sociabilidade, autoconfiança e raciocínio analítico das crianças. 2005. Hotel Virtual. Disponível em <<http://www.hotelvirtual.com.br/mostratexto.asp?ID=2875&GR=Treinamento%20e%20Desenvolvimento>> Acessado em: 20 mar. 2007.

MATVEEV, L. P. Fundamentos del entrenamiento deportivo. Madrid: Mir, 1980.

MATVEEV, L. P. Treino desportivo: metodologia e planejamento. Guarulhos: Phorte, 1997.

MELÃO JR., H. Tributo a Deusa Caissa, Sigma Society, São Paulo, 2000. Disponível em <http://www.sigmasociety.com/xadrez/sigma_tributo-caissa.asp> Acesso em 27 fev. 2007.

MIAH, A. Olympic athletes & Science: ethics & possibilities for improvement. JOINT INTERNATIONAL SESSION FOR EDUCATORS & OFFICIALS OF HIGHER INSTITUTES OF PHYSICAL EDUCATION. Olympia, Paper ... Olympia, 2003.

MILLER, G. The magical number seven, plus or minus two: some limits on our capacity for processing information. *The Psychological Review*, v.63, p81-87, 1956.

MOLINA, R. Entrevista com Roberto Molina. 2007. [Entrevista a Gerson Batista.] Disponível em: <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em: 20 mar. 2007.

MORAES, L. C. Ansiedade e desempenho no esporte. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, v. 4, n. 2, p. 51-56, 1990.

MORENO, B. S. E; MACHADO, A. A. O simbolismo inconsciente de jovens atletas frente à figura do o técnico esportivo. Movimento & Percepção, Espírito Santo de Pinhal, SP, v.4, n.4/5, jan./dez.

MURPHY, J. K. E DAHL, R.F. The right to leisure expression. Parks and Recreation v. 26, n° 9, p106-109,1991.

NEGRINE, A. A. Instrumentos de coletas de dados na pesquisa qualitativa. In: Triviños, A. S.; Neto, V. M.; Gil, J. M. S. et al (Org.) A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas. Porto Alegre: UFRGS/Sulina, 2004.

OECH, ROGER VON Um “toc” na cuca. São Paulo: Cultura, 1988.

OLIVEIRA, I. C. C. de e Francischini, R. A importância da brincadeira: o discurso de crianças trabalhadoras e não trabalhadoras. Psicologia: Teoria e Prática – 2003, v. 5, n. 1, p.41-56, 2003.

OLIVEIRA, S. L. Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI,

TCC, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001.

PAIM COSTA, G. A repercussão da violência social no cotidiano escolar. Dissertação de Mestrado Não-Publicada, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2000.

PEREIRA, J.C.G. Xadrez: o lúdico na cultura. Clube de Xadrez on line. 2002. Disponível em: <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?s=cmdview1249> Acessado em: 27 fev. de 2007.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro : Zahar, 1971.

PIAGET, J. O Julgamento moral na criança. Tradução de Elzon Lenardon. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1977.

PIAGET, J. O raciocínio na criança. Rio de Janeiro: Real, 1967.

PIASSI, E. A. Xadrez: uma visão de ensino. 2005. Disponível em: http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp. Acessado em 18 mar. 2007

PLATÃO. A República. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian; 1987.

POLGAR, J. Será um evento incrivelmente difícil e desgastante... 2005. [Entrevista a Marcos Domingues]. Disponível em: <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?s=cmdview1249>. Acesso em: 15 mar. 2007.

PROENÇA, J. E CONSTANTINO, J.P. Olimpismo, desporto e educação. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1998.

RADJABOV, T.. E. Aceite veneno de um sábio, mas não aceite bálsamo de um tolo. 2006. [Entrevista a Misha Savinov]. Disponível em: <http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em: 18 mar 2007.

RAITAKARI OT, PORKKA KVK, TAIMELA S, TELAMA R, RASANEN L, VIIKARI JSA. Effects of persistent physical activity and inactivity on coronary risk factors in children and young adults. Am J Epidemiol, v. 140, p. 195-205, 1994.

RAMIREZ, F. de A.. A Psicanálise enquanto elemento das ciências desportivas. EFEDEPORTES Revista Digital, Buenos Aires – v. 7, n 35, Abril de 2001

RAMPAZZO, L. Metodologia científica: para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação. São Paulo: UNISAL, 1998.

RESENDE, C.. Os benefícios do xadrez para crianças. 2006. Disponível em:<http://www.fexpar.esp.br/eventos_exterior/eventos2004/pancolombia/benefici_osxadrezi.htm>. Acesso em: 27 fev. 2007.

RIBEIRO, Mário. O ensino de xadrez no mundo. Disponível em: <http://www.portogente.com.br/texto_htrtp>. Acesso em: 12 nov 2006.

RICHARDSON, R. J. Pesquisa Social: métodos e técnicas. 3 ed. Rev. e ampl.. São Paulo: Atlas, 1999.

RODRIGUES NETO, A. Geometria e Estética: experiências com o jogo de xadrez. Tese Mestrado. São Paulo, 2003. Universidade de São Paulo. 2003.

RODRIGUÉZ, E.L.. La Sociología del Deporte y el estudio de la cultura contemporánea: observaciones en torno a la difusión de nuevos deportes. In: Fernández, J.L.G. (Ed.), Sociología del Deporte. Bilbao: Editorial Universidad del País Vasco, 1987.

ROHLFS, I. C. P. de M. et al . Relationship of the overtraining syndrome with stress, fatigue, and serotonin. Revista Brasileira de Medicina do Esporte, Niterói, v. 11, n. 6, 2005.

ROOS, L. Le jeu d'échecs et le joueur d'échecs en psychologie expérimentale et psychophysiologie. 1984. Tese Doutorado. Université Louis Pasteur, Strasbourg. 1984.

ROSAMILHA, N. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Livraria Pioneira, 1979.

RUBIO, K. O imaginário da derrota no esporte contemporâneo. Psicol. Soc., Porto Alegre, v. 18, n. 1, 2006

RUBIO, K.. O trabalho do atleta e a produção do espetáculo esportivo. Scripta Nova, Revista Eletrônica de Geografia y Ciências Sociales, VI, 119, 95. 2002.

RUIZ, J. A. Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

SÀ, A. M. et all. Xadrez: Cartilha. Brasília: Edição dos autores, 2003.

SÀ, A. M. ; TRINDADE, J. T. Jr. . O xadrez como instrumento pedagógico: manifesto pela sua inclusão curricular nos cursos de pedagogia e de licenciatura. COLÓQUIO INTERNACIONAL DE POLÍTICAS E PRÁTICAS CURRICULARES: IMPASSES, TENDÊNCIAS E PERSPECTIVAS, 2, 2005. Anais..., Universidade Federal da Paraíba – Centro de Educação – Campus I João Pessoa, 2005.

SÁ, A. O Xadrez e a Educação. Preto & Branco. Revista Brasileira de Xadrez, 1990, v.6 n.º 39 a 50. 1991, v. 7, n.º51 a 57.

SÁ, A. O Xadrez e a Educação: Experiências nas Escolas Primárias e Secundárias da França. Rio de Janeiro, 1988

SÁ, A. V. M. Série Documental: Eventos (Seminário sobre novas perspectivas da educação matemática no Brasil), Brasília: Inep, v. 2, n. 4, parte 2, p. 51-64, abr. 1994.

SAMULSKI, DIETMAR M. Psicologia do Esporte. Manual para Educação Física, Psicologia e Fisioterapia .Barueri:Manole,2002

SAMULSKI, Dietmar. Psicologia do Esporte., Belo Horizonte/MG: Imprensa Universitária/UFMG, 1992.

SCHWARTZ, G.M. Atividades Lúdicas e Educação Física: possível dissonância?. São Paulo: Instituto de Psicologia, 1997. 181f. Tese Doutorado em Psicologia - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo,1997.

SCHWARTZ,G.M. Lazer e empresa: peças do mesmo quebra-cabeça. In: MARCELLINO, N. C. (Org.) Lazer & Imprensa. Campinas: Papyrus, 1999.

SCHWARTZ,G.M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. Revista Licere, v.6, no.2, p. 23-31, 2003.

SCHWARTZMAN, H. B. Transformations – the antropology of children’s play. New York, Plenum, 1978.

SILVA, M. L. e RUBIO K. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, v. 3, n 3 p. 69–76, 2003.

SILVA, W. Processos cognitivos no jogo de xadrez. Tese Mestrado em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.

SILVA, W. Xadrez nas escolas. Curitiba, 1997. Disponível em <<http://www.quimica.ufpr.br/%Etoneguti/brchess/artigos/ensino/ensino1.htm>.> Acessado em : 21 maio 2005.

SIMON, H. A.; CHASE, W. G. Skill in chess. American Scientist, v. 61, p. 394-403, 1973.

SKILLEN, A.. Sport is for losers. In: McNamee, M.J. ; Parry, S.J. (Ed.), Ethics & Sport. London: Routledge, 2000.

SOUZA, J.P.M. Refletindo sobre o jogo. Motriz. Rio Claro, V2, n.11, p. 86-97, dez, 1996.

SUNYÉ, J.. Projeto "Criança". Ensino do jogo de xadrez nas escolas: apostila básica, Curitiba, FPX 1981, 15 p.

SUNYÉ, J.. Xadrez Escolar - Um Instrumento Multidisciplinar numa Escola de Qualidade. Disponível em: <http://www.fexerj.com.br/texto_sunye.htm> Acesso em: 29 ago. 2006.

TAKHVAR, M. Play and theories of play: a review oh the literature. Early child and care, 1988.

TANI, G. Perspectivas para a educação física escolar. Revista Paulista de Educação Física, v. 5, n. ½, p. 61-69, 1991.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 1992.

TIKHOMIROV, O. K. e VENOGADOV, Y. E.. Emotion in the functions of heuristics. Soviet Psychology, v. 8, n. 3-4, p. 198-223, 1970.

TIRADO, A.; SILVA, W. Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares. 5. ed. Curitiba: Expoente, 2003.

TUAN, Yi Fi. Espaço e lugar. São Paulo: Difel, 1983.

TUBINO, M. G. Metodologia do treinamento desportivo. 8. ed. São Paulo: HARBRA, 1980.

TUBINO, M.G. Metodologia Científica do Treinamento Desportivo. 9 ed.. São Paulo: Ibrasa, 1993.

VESCOVI. G. O GM Giovanni Vescovi encerra carreira profissional como campeão brasileiro de 2006. 2006. [Entrevista a Tais Julião]. Disponível em< http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em 20 mar 2007.

VESCOVI. G.. Entrevista com Giovanni Vescovi. 2002. [Entrevista a Gerson Batista]. Disponível em< http://www.clubedexadrez.com.br/menu_artigos.asp?S=10> Acesso em 20/mar/2007.

VITIELLO, N. (org.), Manual de Dinâmicas de Grupo. São Paulo: Iglu Editora, 1997.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WEINECK, J. Treinamento ideal. São Paulo: Manole, 1999.

WIKIPÉDIA, <http://pt.wikipedia.org>. Acessado em 20 mar. 2007.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. Jogo e educação infantil :Mais sobre o jogo. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.pro.br.>> Acesso em: 02 set. 2006.

APÊNDICE

ENTREVISTA DE XADREZ

Dados Pessoais

Sexo: Masc.() Fem.() Idade: _____

Formação:

Tempo de atuação como professor de xadrez: _____

1. Qual seu objetivo ao ensinar o jogo de xadrez?
2. Você ministra aulas coletivas ou particulares? Explique.
3. Qual a faixa etária dos enxadristas com quem você trabalha?
4. Qual o método de treinamento usado para crianças de 6 a 10 anos? O que é enfatizado para esses alunos? Como você estimula esses alunos a treinarem?
5. Qual o método de treinamento usado para crianças de 11 a 16 anos? O que é enfatizado para esses alunos? Como você estimula esses alunos a treinarem?
6. Qual o método de treinamento usado para crianças com idade acima de 17 anos? O que é enfatizado para esses alunos? Como você estimula esses alunos a treinarem?
7. Qual(is) a(s) estratégia(s) utilizada(s) para preparar psicologicamente o enxadrista para as competições?
8. Como você lida com os alunos nas situações de derrota ou vitória em uma partida?
9. Como você orienta seu(s) aluno(s) para lidar(em) com as pressões psicológicas utilizadas pelos adversários?
10. Você ensina estratégias ou artimanhas para intimidar o adversário? Explique
11. Você utiliza alguma estratégia lúdica no ensino de xadrez? Explique
12. Há diferenciação nas estratégias utilizadas para ensinar, para a competir ou para se divertir com o xadrez?
13. Você adota alguma bibliografia? Qual? Em que fase da formação do aluno?
14. Assim como um atleta tem a preparação física, existe alguma atividade extra utilizada para contribuir com a formação e preparação de seu aluno para jogar o xadrez? Explique e, em caso afirmativo, relacione-a(s).
15. Para você, há diferença entre ser técnico, professor ou instrutor de xadrez?

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____, RG. _____, do sexo _____, nascido em _____, Morador e domiciliado à (Rua/Av.) _____, n° _____, na cidade de _____, Estado de _____, Telefone _____ Declaro estar informado e plenamente esclarecido peça Sra. Danielle Ferreira Auriemo Christofolletti, mestranda de Pedagogia da motricidade Humana, do Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” _ Campus de Rio Claro, localizada na av. 24-A, 1515 – Bela Vista na cidade de Rio Claro-SP, CEP.: 13.506-900, Fone 35264125, sobre minha participação no projeto de pesquisa cujo título é “Atuação do professor de xadrez no ensino e na preparação competitiva”, tendo como Orientadora a Sra. Gisele Maria Schwartz Profa. Dra. dessa Instituição, fone 19 – 35264335.

Fui informado que o propósito da pesquisa é investigar como o professor de xadrez atua no processo de ensino e na preparação competitiva desta modalidade.

Minha participação será concedendo uma entrevista, ação que não envolve riscos ou desconfortos previstos. Fui também informado que não serei remunerado pela minha participação, bem como pelo uso de imagens.

Compreendo que os resultados do estudo da pesquisa podem ser publicados, mas que meu nome ou identificação não serão revelados. Para manter a confiabilidade dos meus registros, a Sra. Danielle Ferreira Auriemo Christofolletti, usará códigos para os sujeitos, como “sujeito 1” o que garante o sigilo da informação, bem como restrição de acesso à informação confidencial.

Fui também informado de que quaisquer dúvidas que tiver em relação à pesquisa ou a minha participação, antes ou depois de meu consentimento, serão respondidas por Danielle Ferreira Auriemo Christofolletti, RG 24.626.209-6, RESIDENTE À RUA M-3, 1357/JARDIM FLORIDIANA – RIO CLARO-SP. FONE: 19 – 3527 – 1769.

Declaro ter sido plenamente esclarecido sobre a natureza, demanda e riscos e benefícios do projeto e compreendo que posso interromper minha participação a qualquer momento.

Declaro ainda, que recebi cópia deste Termo.

Data,

RG.: _____

Danielle Ferreira Auriemo Christofolletti
Pesquisadora responsável

Prof. Dra. Gisele Maria Schwartz
Orientadora