

---

**LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

---

**SANTOS MOLINA GARCIA FILHO**

**EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O XADREZ  
ENQUANTO POSSIBILIDADE DE FORMAÇÃO  
HUMANA**



Rio Claro  
2008

Santos Molina Garcia Filho

***EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O XADREZ ENQUANTO POSSIBILIDADE DE  
FORMAÇÃO HUMANA***

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Suraya Cristina Darido

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física

*Rio Claro*

2008

794.1 Garcia Filho, Santos Molina  
G216e Educação física escolar : o xadrez enquanto possibilidade  
de formação humana / Santos Molina Garcia Filho. - Rio  
Claro: [s.n.], 2008  
29 f. : il., figs.

Trabalho de conclusão (licenciatura – Educação Física) –  
Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de  
Rio Claro

Orientador: Suraya Cristina Darido

1. Xadrez. I. Título.

## SUMÁRIO

Capítulos	Página
1- INTRODUÇÃO.....	06
2- OBJETIVO.....	10
3 - CAPÍTULO I.....	11
4 - CAPÍTULO II.....	15
5 - CAPÍTULO III.....	21
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
7 - REFERÊNCIAS.....	27

## I - INTRODUÇÃO

A sociedade moderna esta cada vez mais desenvolvida tecnologicamente, o que acaba provocando inúmeras transformações em diversos aspectos, como por exemplo, o social e o cultural e isso ocorre rapidamente, influenciando o desenvolvimento humano e científico em todas as áreas do conhecimento. E é nesse tipo de sociedade que a capacidade de pensar com autonomia é mais importante que a simples memorização de dados. A educação escolar deveria formar para essa autonomia, mas acaba transformando a formação num ciclo vicioso negativo.

O sistema educacional brasileiro enfrenta muitos problemas, como o da desvalorização da profissão professor. Os baixos salários, muitas vezes, funcionam tanto como o símbolo de greves como “o por quê” das jornadas duplas de trabalho ou então do descontentamento vivido por profissionais que se submetem a outros trabalhos que não o da sua área para aumentar a renda salarial no fim do mês. Desse modo, deixam de lado um dos pressupostos básicos da educação que é o de se manter em constante aperfeiçoamento e formação.

Vale mencionar os alunos dessas escolas públicas, que na sua maioria têm precárias condições econômicas, tendo muitas vezes que andar grandes distâncias a pé ou então gastar dinheiro com uma ou mais conduções como ônibus ou vans escolares e não encontram eco para suas indagações e anseios, desinteressando-se rapidamente pelas atividades escolares, o que os deixa próximos à repetência, e posteriormente, à evasão escolar.

O quadro torna-se ainda pior quando se observa a utilização de propostas pedagógicas desconectadas da realidade brasileira como as realizadas recentemente pela Secretaria Estadual de Educação (SEE/SP). O material que os

professores estão recebendo por bimestres tem pouca ou nenhuma participação deles e nem a preparação prévia dos professores que serão responsáveis pela implementação das mesmas.

E nesse momento histórico de intensas transformações sociais e debates em torno do papel da Educação que proponho o jogo de xadrez no campo educacional, pois esse 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.

O parágrafo acima justifica tanto o meu interesse neste trabalho quanto o interesse governamental na implantação deste nas escolas, conforme aponta a proposta do MEC (BRASIL, 2004), 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)

Embora presente desde 2004 nas propostas governamentais poucas são as iniciativas que estão sendo realizadas para que isto efetivamente aconteça.

Outro aspecto importante que justifica o interesse do presente estudo é a carência de referencial teórico, em âmbito acadêmico, principalmente no que diz respeito a atuação do profissional frente aos aspectos que permeiam a prática do xadrez na escola. Vale ressaltar dois fatos importantíssimos: a preparação do profissional que é de extrema relevância, uma vez que dele pode depender o caráter educacional ou não da participação neste jogo e o contexto desenvolvido acerca do xadrez, como jogo, lazer, esporte, enfim, suas bases teóricas.

Sendo assim, verificamos que algumas considerações acerca de como o jogo de xadrez pode ser inserido na grade curricular se tornam de extrema importância,

primeiramente atendendo as 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.

Embora, pouco ou quase nada, com raríssimas exceções, se obtém de informação sobre esta modalidade e suas aplicações, durante o período de formação do profissional de Educação Física. Essa afirmação é verdadeira, pois em minha graduação apenas ouvi o termo xadrez numa citação da professora de atividades lúdicas em uma aula cujo conteúdo era jogos de salão.

Essa formação não oferece subsídios para compreender o processo de ensino-aprendizagem e ainda mais, talvez esteja nesse fato a lentidão em implementar projetos de xadrez nas escolas brasileiras conforme proposições do MEC (BRASIL, 2004).

Minha história no contexto do xadrez se iniciou quando ainda não sabia distinguir o que eram aqueles jogos que se jogavam em cima de umas tábuas coloridas que tinham umas pecinhas, e ora eram todas iguais e ora eram diferentes, e tinha um cavalinho, um rei, etc. Ou seja, quando ainda era bem pequeno e com meus três, quatro anos de idade sem saber diferenciar o jogo de damas do jogo de xadrez via meu pai jogar constantemente com meu avô. E mesmo sem consciência o jogo já me fascinava. Com seis anos completos aprendi o movimento de cada peça, aos poucos meu pai me falava das regras e a cada dia minha paixão se traduzia em horas e horas de jogos, brincadeiras, leituras, disputas, derrotas e ainda assim vitórias com o xadrez.

Com o passar do tempo, dedicação e conhecimento acerca deste jogo meu pai começou a me levar em campeonatos abertos, ou seja, campeonatos em que qualquer um poderia participar o que foi um marco na minha história do xadrez, pois posso dizer que a competição esta no sangue da família. E assim, comecei a enxergar outro xadrez, diferente daquele o qual meu pai me ensinou. Aspecto que só consigo ter consciência hoje em dia, pois durante minha vida inteira o xadrez sempre foi um só, o mesmo jogo que sempre joguei, sempre com o mesmo número de peças e com as mesmas regras. Na verdade hoje vejo que o xadrez é um jogo, mas que pode ser visto e ensinado em diferentes aspectos, não só o xadrez esporte, mas um xadrez arte, um xadrez como ciência, como lazer, e por que não como um conteúdo nas aulas de educação física? E é nessa minha história relacionada ao

xadrez que tento desenvolver esta pesquisa buscando identificar os benefícios do xadrez enquanto um conteúdo das aulas de educação física escolar. Entendendo que esse jogo sirva de ferramenta para atingir os objetivos da escola, e esteja integrado ao projeto político pedagógico da escola.

A princípio discutirei a possível origem e um pouco da história deste jogo. Para assim, classificá-lo enquanto lazer, jogo e esporte, focalizando o binômio jogo-esporte e finalizar salientando a questão do xadrez no contexto escolar.



## **2 - OBJETIVO**

O objetivo do presente estudo foi analisar as possibilidades pedagógicas do xadrez para a Educação Física Escolar.

### **3 – CAPÍTULO I**

#### **História do xadrez**

O xadrez é um jogo muito antigo, tanto sua origem por data quanto o local, infelizmente são incertos até hoje. Embora haja uma “teoria” como a mais aceita, diversos são os países que se associam a invenção do xadrez.

Hoje em dia a “teoria” mais aceita pelos enxadristas e entusiastas deste jogo é a de que ele tenha se originado na Índia e a invenção seria atribuída ao sacerdote e filósofo Sissa. Essa “teoria” está relatada no senso comum da história enxadrística já que os historiadores não conseguem chegar a um consenso quanto à origem.

O conto nos diz que ele teria inventado o jogo a fim de curar o tédio do entediado rei Kaide. O rei por sua vez prometeu à Sissa que se ele conseguisse animá-lo ele atenderia a qualquer pedido do seu sacerdote. Sissa lhe apresentou o jogo de xadrez e o rei ficou maravilhado. Para cumprir o que houvera prometido, o rei Kaide, numa audiência pública pediu a Sissa que lhe declarasse o seu pedido. O sacerdote pediu um grão de trigo pela 1ª casa do tabuleiro, dois grãos de trigo pela 2ª casa, quatro pela 3ª, oito pela 4ª e assim sucessivamente, dobrando a quantidade até chegar à última casa do tabuleiro, ressaltando que o tabuleiro de xadrez possui 64 casas. O rei ficou espantado perante um pedido que lhe pareceu tão modesto e insignificante. Imediatamente o rei solicitou aos seus matemáticos que calculassem a quantidade de trigo a ser entregue ao sacerdote. Grande foi à surpresa do rei ao receber o cálculo feito, e verificar que todos os tesouros da Índia, que eram muitos na época, não pagariam à recompensa. O número de grãos a serem dados ao sacerdote equivale à conta:  $2^{64} - 1$ , ou seja, 18.446.744.073.709.551.615; tamanha

a quantidade de trigo que seria capaz de cobrir a superfície da Terra inteirinha com uma camada de 2 cm de altura.

Saindo do senso comum e entrando na comunidade científica verifico pela bibliografia que em: A History of Chess de Harold James Ruthven Murray, livro respeitadíssimo pela comunidade enxadrística mundial, a origem do xadrez é tida como incerta, mas que realmente a teoria que mais se aceita é a de que o xadrez tenha nascido na Índia.

Outra citação de Murray referente ao mesmo livro diz respeito ao fato histórico de que muitos militares durante o passar dos anos tem sido entusiastas deste jogo, pois ele representa uma grande guerra, só que em miniatura. Os nomes mais celebres foram Tamerlão e o grande Napoleão.

Naturalmente, o xadrez não era jogado como ele o é hoje, e nem seu nome era o mesmo. Particularmente prefiro pensar na história e conseqüentemente na origem do xadrez na divisão por períodos a partir do possível documento histórico mais antigo relacionado ao jogo, ou seja, a partir da pintura do mural da câmara mortuária de Mera, em Sakarah (perto de Gizé, no Egito) como podemos ler novamente em Murray. Ao que parece, essa pintura, que representa duas pessoas jogando xadrez, ou um jogo semelhante - é de uns 3000 anos antes da era cristã.

Da Silva (2002) divide essa longa história em dois períodos: período antigo e período moderno. Sendo a origem do xadrez incerta até os dias de hoje, o período antigo finaliza-se em 1600 e assim o período moderno de 1600 até hoje.

Dentre as características mais marcantes do período antigo eu ressalto um jogo que é tido como o ancestral do xadrez. Ele surgiu na Índia entre os séculos VI e VII e era chamado de Chaturanga (jogo dos quatro elementos). E embora tido como seu ancestral, o Chaturanga tinha muitos aspectos diferentes do xadrez como, por exemplo, o uso de dados para se realizar uma jogada, ou mesmo o fato de que até quatro jogadores poderiam participar do mesmo jogo. Ainda sim ele mantinha sua principal característica, simbolizar uma guerra entre dois, ou no caso quatro oponentes. A figura 1 nos dá uma noção de como os quatro exércitos se dispunham no tabuleiro que era monocromático (de uma só cor) e que possuíam soldados diferentes dos encontrados no xadrez hoje em dia como navios e elefantes, esses muito utilizados principalmente em seu país de origem nas batalhas reais da época.

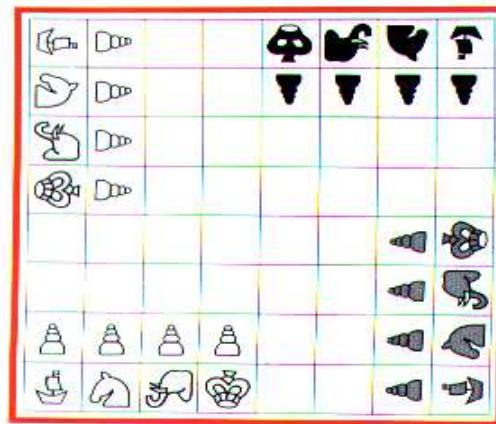


Figura 1: Chaturanga. Fonte: Da Silva (2002)

A disseminação e desenvolvimento deste jogo começaram por volta do século VII pelo Extremo Oriente onde destaco a Índia (origem) e a Pérsia pelo desenvolvimento até chegar a Europa Ocidental onde atingiu seu auge na antiga União Soviética. As causas dessa disseminação são remetidas ao casamento do brilhantismo do jogo com o caráter nômade das civilizações antigas e suas invasões como, por exemplo, a invasão da Espanha pelos mouros, fato que introduziu o xadrez em seu berço de maior desenvolvimento, a Europa.

O período moderno citado por Da Silva (2002) tem como característica a completa evolução do xadrez. Nessa época o tabuleiro ainda era de uma só cor e não existiam lances como o roque e a captura em passant. Isso significa que com o passar do tempo tivemos grandes jogadores e grandes pesquisadores do xadrez. Esses analistas começaram a não somente jogar por jogar, mas a estudar táticas e estratégias para o jogo. Isso fez com que o xadrez se difundisse ainda mais pelo mundo.

Hoje posso dizer que o principal meio de difusão do xadrez é a internet, ou seja, a evolução do xadrez acompanhou a evolução da tecnologia e da sociedade. Outro fator de grande importância para a difusão do xadrez foi uma criação da FIDE e da UNESCO, o Committee on Chess in Schools (CCS).

Atualmente o xadrez não faz parte das Olimpíadas, pois o COI – Comitê Olímpico Internacional – não o inseriu devido a uma conturbação. Kasparov se sagrou campeão de 1985 a 1993 e devido a uma briga dele com a FIDE, deixou de ser considerado o campeão mundial de xadrez. Sendo assim, Kasparov montou sua

própria associação de xadrez, a PCA – Professional Chess Association – cujo campeão foi ele próprio.

Esta situação durou até 2006, quando o título foi unificado. O campeonato mundial mais recente ocorreu em setembro de 2007, na Cidade do México tendo sido vencido por Viswanathan Anand.

No ano de 2006 as duas empresas de xadrez (FIDE e PCA), juntam-se numa só. Fazendo com que os atuais campeões de 2006 da FIDE (Veselin Topalov) e da PCA (Vladimir Kramnik) disputassem por um só campeão. Vladimir Kramnik ganhou a Veselin Topalov. Sendo ele o campeão de 2006. No ano de 2007 Viswanathan Anand venceu Vladimir Kramnik. Sendo ainda hoje o campeão oficial de xadrez. Todas essas informações estão disponíveis no site oficial da Federação Internacional de Xadrez ([www.fide.com](http://www.fide.com)) a FIDE.

Sendo assim, entendo que todas essas transformações desde à possível origem do xadrez até os dias de hoje contribuíram para a evolução deste jogo e conseqüentemente o transformou como uma possível ferramenta de trabalho para filósofos e educadores do mundo inteiro.

## **4 – CAPÍTULO II**

### **Xadrez enquanto instrumento pedagógico: jogo/esporte/lúdico/lazer**

O xadrez por ser um dos jogos mais antigos, encontra-se nele muitas lendas e histórias contadas ano a ano, geração a geração, sociedade a sociedade e muitas dessas histórias e lendas, ficaram marcadas. Como por exemplo, a vez em que um jornalista perguntou ao Grande Mestre Internacional<sup>1</sup> Savielly Tartakower quem era o melhor enxadrista de todos os tempos e recebeu a seguinte resposta: se o xadrez é uma ciência o melhor é Capablanca; se o xadrez é uma arte o melhor é Alekhine; se o xadrez é um esporte o melhor é Lasker<sup>2</sup>. Teceremos a seguir alguns comentários buscando identificar os possíveis objetivos do jogo de xadrez, mostrando o xadrez em suas diferentes abordagens e assim correlacionando-o a educação por suas características de jogo e do componente lúdico.

### **Lúdico**

Penso que para discorrer sobre o xadrez e suas características na educação temos que ter alguns conceitos bem claros. Como por exemplo, a diferenciação entre jogo e esporte. E para isso fica evidente um breve esclarecimento antecipado sobre o conceito de lúdico.

---

<sup>1</sup> Grande Mestre é um título concebido a um jogador de xadrez considerado por sua força pertencendo ao mais alto nível da cúpula enxadrística.

<sup>2</sup> Emmanuel Lasker (1868 - 1941) foi campeão mundial de 1894 a 1921, José Raúl Capablanca (1888 - 1942) de 1921 a 1927 e Alexander Alekhine (1892 - 1946) de 1927 a 1935, e de 1937 a 1946 conservando o título até sua morte.

Christofolletti (2005) nos revela: “... 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.”

Diversos outros autores definem o lúdico como explica Huizinga (1990) dizendo que o homem é um ser lúdico em todas as situações que comprovem sua existência. Não seria diferente com um jogo como o de xadrez.

O jogo tem suas próprias definições não cabendo entrar tão cedo nesses conceitos pois o termo lúdico ainda destaca pontos a serem tratados.

A questão referente a conduta lúdica tem como destaque o autor Franceschi Neto (1995) que destaca quatro pontos:

- ✓ 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.

No jogo de xadrez a existência da fantasia é válida já que o jogo representa uma guerra em miniatura, e é nessa guerra com seus vários personagens dentro de um jogo só, onde o praticante se predispõe a ser o “comandante” de um exército que lutara para sobreviver nas 64 casas do tabuleiro. Nesse aspecto relacionado à fantasia interpreto que o jogo de xadrez pode proporcionar vertigem aos seus jogadores já que lance após lance a situação de dominado – dominador pode-se inverter.

Para um bom praticante, a segunda característica que o autor nos coloca referente ao termo lúdico é de extrema importância neste jogo. Criar e ser criativo são de suma importância para se evoluir e sobreviver dentro do xadrez.

De acordo com essas características definidas por Franceschi Neto e relacionando-as ao xadrez, fica claro o envolvimento deste com a dimensão lúdica.

Verifico através de diversos autores renomados, conceitos e características para o termo “conduta lúdica” e sendo assim encerro esse capítulo me utilizando da idéia de Dumazedier (1999) sendo o lúdico um estado de espírito que estimula os indivíduos a brincar, divertir-se ser alegre e criativo, possibilitando a vivência dos conteúdos culturais como o xadrez.

## **Lazer**

O campo acadêmico do lazer vive uma escassez de estudos embora seja um campo em ascensão. Isso ainda é reforçado, pois quando se fala em lazer podemos relacioná-lo a diversas áreas como, por exemplo, a educação ou mesmo o lazer enquanto comércio de esportes de aventura, ou seja, vamos direcioná-lo para a educação.

Quando falamos em lazer, principalmente no Brasil, é impossível não utilizarmos as idéias de dois autores que muito nos ajudaram a entender o lazer, Dumazedier e Camargo. O primeiro 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)

Por essa sua concepção de lazer, o autor transformou-se na principal fonte de pesquisa sobre o tema. Ainda hoje ele é o mais citado em trabalhos sobre o lazer, pois sugeriu uma divisão pedagógica dos conteúdos culturais do lazer que foram atualizadas por Camargo (1989) e Schwartz (2003) e podemos encontrar da mesma forma em Christofolletti (2007), ficando assim classificados:



- ✓ Físico-esportivos
- ✓ Artísticos
- ✓ Manuais
- ✓ Intelectuais
- ✓ Sociais
- ✓ Turísticos
- ✓ Virtuais

De acordo com tais classificações e relacionando-os com o xadrez e seus aspectos pedagógicos verifico que este jogo se encaixa em pelo menos quatro dos sete conteúdos culturais do lazer: Físico-esportivos, pois se trata do xadrez enquanto jogo, mas não podemos descartar que este jogo em especial funciona também como um esporte.

As pessoas que relacionam o xadrez somente com lógica estranham ao ouvir que também pode ser uma forma de arte, ou seja, um conteúdo artístico relacionado ao lazer.

Sua característica marcante é justamente mais um dos conteúdos ligados ao lazer, se utilizar do intelecto para jogá-lo.

E com o sistema de comunicação avançado nos dias atuais, o xadrez esta difundido na internet onde é possível você jogar com qualquer pessoa do mundo estando na frente de um computador ligado a rede mundial. Esse conteúdo esta relacionado ao lazer virtual, cada vez mais utilizado pela infância moderna.

Para Schwartz (1999), "... 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", penso que a escola pode participar da gestão dessas experiências significativas através dessa vivencia do lazer principalmente nas aulas de educação física.

Tanto dentro destes conteúdos culturais do lazer quanto das histórias em que ouvia quando era criança dos meus avôs, que aprenderam a jogar xadrez justamente como distração após dia cansativo de trabalho, o xadrez se encaixa perfeitamente no cotidiano de crianças que estão em fase de aprendizagem motora e cognitiva seja em horário escolar ou mesmo como instrumento de suas horas de lazer. Eu acredito que essa situação tenha que ocorrer dentro da escola já que o

xadrez não faz parte da cultura popular brasileira de jogos, ao contrário de outros países como a Rússia.

### **Teorias do Jogo**

Definir jogo é uma tarefa tão difícil quanto buscar as origens do xadrez, e embora pouco se saiba a respeito da história dos jogos, acredita-se que todos os povos já o tenham praticado. Mesmo assim, acerca deste assunto encontro um vasto referencial teórico e fazendo uma analogia com o lazer, o que o autor Dumazedier representa em relação ao lazer posso dizer que o autor Huizinga significa o mesmo para o conceito de jogo.

O autor define jogo como: “uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.” (HUIZINGA, 1980)

Um aspecto importante a ser defendido por estarmos falando de jogos dentro da escola é que temos que aprender a diferenciar o que significa o jogo para o adulto e para a criança. Para nós é o que fazemos quando não se tem alguma coisa mais importante. Para as crianças é todo um compromisso no qual lutam e se esforçam se algo não sai como querem.

Piaget (1998) acredita que os jogos são essenciais na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos (fase Pré-operatória) nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o acontecido, mas também de executar a representação. Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança.

Por isso o xadrez merece crédito, pois se ensinado corretamente, atende a todas características aqui já citadas por Piaget em relação a infância. Desde o xadrez como forma de jogo simbólico até a aquisição de regras e situações com problemas para análise e desenvolvimento da criança.

Sá (2003) destaca que é possível apresentar argumentos favor da utilização pedagógica do jogo. Ele relata também o uso do jogo de xadrez, considerando-o

como uma atividade lúdica. Nesse sentido o aprendizado do jogo de xadrez é considerado benéfico, devido ao desenvolvimento de inúmeras qualidades necessárias para a vida do ser humano.

Fica evidente o quão o xadrez pode ajudar sendo tratado como um recurso essencial para a aprendizagem e desenvolvimento de qualquer criança.

### **Jogo-Esporte**

Tomemos a seguinte definição de esporte: “conjunto de exercícios físicos praticados com método, individualmente ou por equipes”. (FERREIRA, 1986). Tomando esta definição por base, esportes como Tiro com Arco, Tiro Esportivo ou mesmo o Xadrez não poderiam ser considerados como tal, pois quase não existe exercício físico, e, no entanto, não somente são esportes como são também esportes olímpicos, exceto o xadrez por razões que serão discutidas mais adiante.

Ou seja, alguns esportes têm como característica marcante a atenção, concentração, destreza cognitiva, ente outras habilidades ao invés da aptidão física muscular propriamente dita. O xadrez como já citado tem essa característica, fazendo parte tanto do conceito de jogo como o de esporte, pois ele esta associado e é reconhecido como esporte pelo COB (Comitê Olímpico Brasileiro).

A diferença entre o xadrez ser jogo ou esporte esta voltado no objetivo de quem o pratica. Por exemplo, o xadrez competitivo geralmente é encontrado fora das escolas. Mais propriamente dito em clubes onde a competição e a vitória são os principais elementos.

Já dentro do sistema escolar o objetivo do estudo do xadrez deve se encontrar voltado a pedagogia para auxiliar de maneira direta no desenvolvimento cognitivo, associando suas principais características para a formação da criança no âmbito de ser cidadão.

O jogo de xadrez chegou ao Brasil pela colonização portuguesa, durante o período colonial mais precisamente pelo interesse de D. Pedro II. A partir daí e das inúmeras transformações ocorridas desde sua origem, somente em 1924, em Paris é criada a FIDE, Fédération International Des Échecs, que atualmente é a segunda maior Federação esportiva do mundo com cerca de 150 países filiados, só perdendo para a FIFA ([www.clubedexadrez.com.br](http://www.clubedexadrez.com.br)). Mais um indicativo de que o xadrez é também considerado como esporte.

## **5 – CAPÍTULO III**

### **Jogo na Educação**

Até agora verificamos o quão difícil é conceituar o jogo pelos inúmeros motivos aqui já citados, agora nosso desafio é transferi-lo para dentro da escola e assim mostrar a importância dos jogos na educação.

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recrear quanto no de educar. A relação entre o jogo e a educação são antigas, Gregos e Romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança. As brincadeiras acompanham a criança pré-escolar e penetram nas instituições infantis criadas a partir de então. Nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação para o futuro, incluindo sua socialização na sociedade para assim ser um membro do grupo social a que pertença.

Sendo assim fica claro que o jogo acontece incansavelmente em nossas vidas, escola, igreja, rua, casa, shoppings e inúmeros outros lugares onde possa ocorrer o fenômeno jogo. Freire (2004) nos diz que tendo ambiente favorável, o jogo aparece em nós e nos torna jogadores.

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De acordo com a faixa etária da criança ela se encontra em determinado nível de aprendizagem motora em relação ao jogo. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer. Depois nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a

necessidade da criança de executar a representação. Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança. Para Piaget o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vygotsky (1989), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem à regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Tanto Piaget como Vygotsky, sendo por meio de fases ou não, acreditam que o jogo é essencial para a formação da criança e pelo jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso significa que ele deve ser incluído na educação e isso permitirá ao professor a observação de seus alunos jogando, o que lhe dará inúmeras informações a respeito das crianças com que trabalha.

Em alguns casos, o jogo se manifesta de maneira a servir bem aos propósitos educacionais, visto que pode ser controlado, domesticado, orientado de acordo com regras que o conduz aos objetivos pretendidos. Noutros casos, indomável, perigoso, indisciplinado, é afastado dos círculos educacionais; chega a ser punido. Esse a que me refiro por último não entra no contexto educacional. O que não quer dizer que não tenha o que educar e o que formar em quem o pratica, mas não se presta às regras do ensino formal (FREIRE, 2004).

Analisando a fala de Freire verifica-se que embora o jogo controlado seja de grande valia para os propósitos educacionais, e uma das propostas da educação é justamente formar para a vida, para a sociedade, enxergo o jogo indisciplinado como um instrumento riquíssimo já que podemos fazer inúmeras analogias com a sociedade e a vida fora da escola. Para isso, o professor tem que estar em constante atualização de sua formação. A aplicação de jogos, brincadeiras e

brinquedos em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas.

Visualizando o xadrez enquanto instrumento de lazer, ou esporte, entendo-o primeiramente enquanto manifestação de jogo e sendo assim, o xadrez se encaixa perfeitamente como um conteúdo da educação. Os PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais (1997 e 1998) “referencial de qualidade para a educação e o ensino fundamental em todo o País”, criados no governo anterior organiza os conteúdos da educação física em três blocos: o 1º trata de “esportes, jogos, lutas e ginásticas”; no 2º estão as “atividades rítmicas e expressivas”; enquanto o 3º engloba os “conhecimentos sobre o corpo”. Assim, há espaços para o xadrez no conteúdo dos jogos.

### **Jogo na Educação Física**

Pelos estágios que faço na Educação Básica e minha experiência profissional dentro de uma escola percebo grandes dificuldades, por parte dos professores de Educação Física atuantes, na seleção de conteúdos de ensino - em particular de jogos - na relação entre o ensino desses conteúdos com a determinação de objetivos e um referencial condizente com a abertura de possibilidades dos alunos de construir conhecimentos e elaborar novas formas de pensar.

Parte dessa dificuldade está no fato de que a educação física não possui materiais didáticos, como por exemplo, a matemática e a história, ou seja, essas disciplinas correspondem a conteúdos curriculares específicos que irão integrar os conhecimentos dos nossos alunos, diversas escolas utilizam inclusive as mesmas apostilas.

Por exemplo, nós da educação física nos acostumamos com a idéia de que o jogo é um dos nossos principais conteúdos. “De modo geral, podemos chamar de conteúdos da educação física o jogo e o exercício corporal” (FREIRE;SCAGLIA, 2003).

Quando me refiro a qualquer conteúdo da Educação Física, inclusive sobre jogos, verifico que o processo de ensino aprendizagem deve oportunizar aos alunos

a interação sujeito-objeto podendo assim garantir a construção de conhecimento. O ensino dos jogos nas aulas deve proporcionar ao aluno a aprendizagem por meio da abstração reflexiva, ou seja, deve-se dar a ele a oportunidade para ir além da inteligência prática sobre e por meio desse conteúdo, considerando-o como um conhecimento socialmente construído e historicamente contextualizado.

Um dos procedimentos de ensino que deve ser utilizado pelos professores, durante o trabalho com jogos nas aulas de Educação Física, pode ser baseado no ensino por meio de resolução de problemas, ou seja, se utilizando da abordagem construtivista que se resume pela orientação da CENP (1990), quando propõe como objetivo a educação física “respeitar o seu universo cultural (do aluno), explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica espontânea, e gradativamente propor tarefas cada vez mais complexas e desafiadoras com vistas a construção do conhecimento”.

De acordo com as características expostas desta abordagem, ela faz com que os estudantes entendam os jogos, compreendendo suas estruturas e se tornando assim mais participantes, desenvolvendo desse modo o gosto pelo jogo.

Portanto, para o ensino dos jogos os professores devem propor atividades que sejam compatíveis com o nível de habilidade dos alunos, e assim, através de desafios eles são levados a obter sucesso durante todo o processo de aprendizagem do jogo, sentindo-se competentes a cada passo. Para isto, o professor pode e deve modificar os jogos, alterando suas regras e equipamentos, criando um ambiente desafiador que leva os alunos a melhorarem suas habilidades e a rapidez nas tomadas de decisão no momento de solucionar um problema exigido por uma situação de jogo qualquer. (SCAGLIA, 2004)

Ou seja, fica evidente o quanto os jogos podem contribuir para os profissionais da educação, sabendo que o principal mérito da aprendizagem enxadrística enquanto manifestação de jogo repousa no fato de permitir que cada aluno possa progredir seguindo seu próprio ritmo, atendendo a um dos objetivos primordiais da educação moderna – cultivar a auto-estima e a motivação. Ou seja, é a prova de que o xadrez é uma importante ferramenta pedagógica se bem utilizada.

## **6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nesse momento histórico de intensas transformações sociais e debates em torno do papel da Educação, proponho o jogo de xadrez no campo educacional, pois esse 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.

Meu objetivo neste trabalho foi o de analisar as possibilidades pedagógicas do xadrez enquanto uma manifestação de jogo, ou seja, confrontar as características do sistema educacional vigente com os possíveis benefícios da entrada do xadrez nas escolas.

Penso que para discorrer sobre o xadrez e suas características na educação temos que ter alguns conceitos bem claros. O xadrez enquanto um instrumento ligado ao jogo, ao esporte, ao lúdico e ao lazer para assim esclarecê-lo dentro da área escolar.

Para esta pesquisa o lúdico e o lazer foram definidos de acordo com as idéias de Dumazedier, ou seja, como um comportamento primário da espécie humana e um elemento direcionado para a vivência de atividades de opção pessoal que gerem prazer, respectivamente.

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.



Piaget e Vygotsky acreditam que o jogo é essencial para a formação da criança e pelo jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso significa que ele deve ser incluído na educação e isso permitirá ao professor a observação de seus alunos jogando, o que lhe dará inúmeras informações a respeito das crianças com que trabalha.

Sendo assim, o xadrez possui todas as características necessárias para fazer parte dos conteúdos escolares. Ficando nítido que sua prática trás diversos benefícios, além de uma de suas principais características ser justamente um dos princípios do atual sistema educacional, o de que o aluno segue sobre seu próprio ritmo. Ou seja, não há impedimentos para este jogo fazer parte do cotidiano escolar.

## 7 – REFERÊNCIAS

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

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

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. As Ressonâncias Emocionais do Xadrez no Ambiente Escolar. Motriz, Rio Claro, v. 11, n. 1, 2005.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. O Xadrez nos Contextos do Lazer, da Escola e Profissional: Aspectos Psicológicos e Didáticos. 2007. Tese (Mestrado) Programa de Pós Graduação em Ciências da Motricidade, Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro.

DA SILVA, W. Processos cognitivos no jogo de xadrez. 2004. Tese (Mestrado) Faculdade de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

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

FERREIRA, A. B. O. Novo dicionário da língua portuguesa. 2ª edição revista ampliada, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ – FIDE. em: <[HTTP://www.fide.com](http://www.fide.com)>

Acesso em 21/set/2008.

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

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 30ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. Educação como prática corporal. São Paulo: Scipione, 2003.

HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 1990.

MURRAY, H. J. R. A History of Chess. Londres: Oxford University Press, 1913.

PARAMETROS CURRICULARES NACIONAIS. em: <<http://portal.mec.gov.br/seb>>

Acesso em 05/out/2008.

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

PIAGET, J. Sobre a Pedagogia. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

SÁ, A. M. et al. Xadrez: Cartilha. Brasília: Edição dos autores, 2003.

SCAGLIA, A. J. Dimensões pedagógicas do Esporte. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

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

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

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

---

Orientadora: Suraya Cristina Darido

---

Orientando: Santos Molina Garcia Filho

- BRCdigit@I Interativa do Campus de Rio Claro
- C@thedra - Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da Unesp

## AUTORIZAÇÃO

Nome do autor: Santos Molina Garcia Filho

RG: 345178312

Telefone: ( 19 ) 81718199

E-mail do autor: santiquinho@hotmail.com

(  ) TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

Título: Educação Física Escolar: O xadrez enquanto possibilidade de formação humana

Palavras-chave: Xadrez

Campus: Rio Claro

Curso de Graduação: Licenciatura em Educação Física

Orientador: Suraya Cristina Darido

Co-orientador:

Banca: Afonso Antonio Machado  
Gisele Maria Schwartz

(  ) **AUTORIZO**, nesta data, a Universidade Estadual Paulista – UNESP, a publicar na BRCdigit@I Interativa e, futuramente, na C@thedra – Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UNESP, sem ressarcimento dos direitos autorais, o texto integral da obra acima citada, em formato PDF, a título de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

---

Assinatura do autor (aluno)

Data:     /     /

Obs: Preencher este Termo em duas vias assinadas. Entregar junto com a Versão final do TCC em papel e a cópia digitalizada em formato PDF.