



## A UTILIZAÇÃO DO JOGO NA REFLEXÃO SOCIAL

Eixo Educação Inovadora e Transformadora

Maíra Lara Couto<sup>1</sup>

Vitor Rodrigues Pujol<sup>2</sup>

### Resumo

Este trabalho é o relato de experiência das aulas de xadrez desenvolvidas na disciplina de Educação Física, para turmas de 2º e 3º anos na Escola Estadual de Ensino Médio profª Maria Rocha. Durante o ano, os jogos de tabuleiro foram abordados como uma representação das estruturas sociais, tanto do atual sistema social como nas sociedades antigas, discutindo a relação de poder entre cada setor da sociedade. Ao final do ano os alunos foram desafiados a pensar e propor um sistema social que, na sua compreensão, seria o ideal. Cada trabalho foi apresentado na forma de um jogo. Esta experiência foi importante para instigar os alunos a refletirem sobre a sociedade em que eles vivem, as relações sociais entres os diversos setores da sociedade, e fundamental para entenderem as relações sociais como históricas, que mudam no decorrer do tempo e são passíveis de mudanças.

**Palavras-chave:** Jogo, Xadrez, Sociedade.

### Introdução

Desde a antiguidade o homem vem criando diferentes formas de representar seu modo de vida e a realidade que ao seu redor, segundo Caillois (1990), o jogo é uma forma que as sociedades se utilizam para reproduzir o meio onde vivem e suas

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Maria, professora da rede estadual de educação do Rio Grande do Sul. E-mail: mairalaracouto@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmico do curso de Mestrado em Educação Física na Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: vitor.ray@hotmail.com

relações sociais. Como elucida Bruhns (1996) o jogo é uma das especificidades da Educação Física, um elemento que deve ser mais explorado tanto pedagogicamente como academicamente. Por ser um jogo que possibilita o desenvolvimento de várias habilidades importante do ser humano, Pujol (2015) considerada que o xadrez é um conteúdo da Educação Física.

## **Desenvolvimento**

Desde o ano de 2016 o xadrez vem sendo trabalhado na escola na perspectiva de: 1) entender o jogo como reprodução/reflexo da realidade, e, desta forma construir a ideia de que nada existe sem a conexão com a realidade; 2) propor a reflexão no sentido de entender a realidade/sociedade em que vivemos, assim como sua relação com as sociedades antigas; 3) compreender a realidade como fruto de relações sociais, passíveis de mudança, instigando o pensamento de outras relações sociais possíveis/necessárias.

Este projeto vem sofrendo mudanças ao longo dos anos, conforme avaliação contínua, mas a estrutura se mantém a mesma. Assim, o conteúdo é dividido em três partes, conforme a divisão dos trimestres do ano letivo.

### **1ª parte – Aprendendo o jogo de xadrez**

Começamos o ano partindo do princípio de que na turma existem muitos alunos que nunca tiveram contato com o jogo de xadrez, por isso essa primeira parte se baseia em aulas expositivas e jogos para fixação e experiência do jogo. Mas antes cada aluno faz um trabalho colocando seu objetivo para o ano e as táticas para alcançá-lo, atividade que será retomada ao longo do ano.

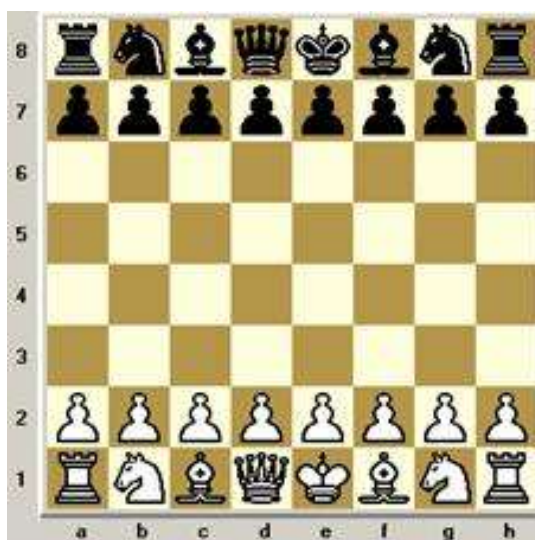
Privilegiando o entendimento do jogo, ao contrário da aprendizagem tecnicista que se dá a partir de decorar regras e movimentos, entendemos a luz de Caillois (1990), o jogo como uma manifestação margeada pela organização social de sua época. Assim, fazendo referência a batalhas da Idade Média, iniciamos a explicação

do xadrez através da organização hierárquica da população daquela época, organizando no tabuleiro as peças por ordem de importância: Rei e Rainha são as principais pessoas na estrutura social daquela época, portanto ficam no centro e recuados no tabuleiro. Na Idade Média a Igreja tinha papel primordial, logo, os Bispos ficam cada um de um lado do Rei/Rainha. Pessoas poderosas na Idade Média não tinham dinheiro, mas sim terras, mas se não existia dinheiro as terras tinham que ser conquistadas, daí a importância dos cavalos, que ficam cada um ao lado dos Bispos. E nas extremidades ficam as torres, como proteção do território. À frente, na linha de batalha, os 8 peões. Conforme a importância de cada peça, ela terá maior ou menor mobilidade, com exceção do Rei, que como peça mais importante do jogo, não realiza movimentos longos.

#### PEÇAS DO XADREZ



#### ORGANIZAÇÃO DAS PEÇAS NO TABULEIRO DE JOGO



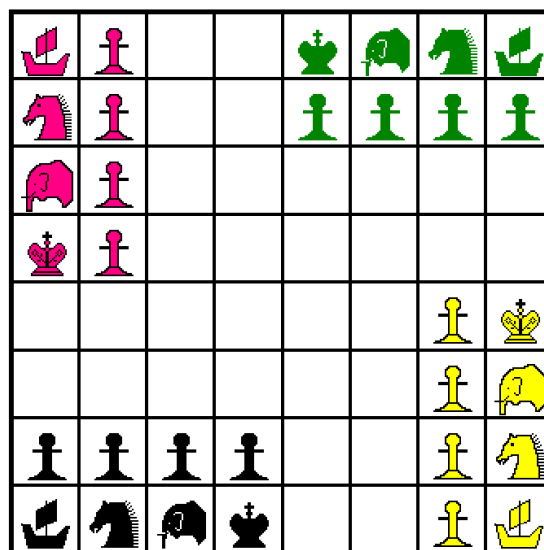
Depois de entender como se dá a organização das peças no tabuleiro, é repassado ao longo das aulas o movimento de cada peça, a diferença entre xeque e xeque-mate, os movimentos especiais, as principais táticas, uma base de aberturas, e exercícios de xeque-mate no computador. Aqui são possíveis algumas relações com a realidade, como por exemplo, o racismo, onde sempre as peças brancas começam o jogo, a “promoção do peão”, quando um peão chega no outro lado do tabuleiro, se transforma em qualquer outra peça, mas a possibilidade de isso acontecer é pequena pela pouca mobilidade do peão.

## **2ª parte – A historicidade do jogo**

Iniciamos o 2º trimestre devolvendo aos alunos o trabalho que escreveram no 1º dia de aula, sobre seus objetivos e táticas para o ano. Nesse momento eles avaliam o andamento do ano até então e revêem, caso necessário, suas táticas.

Nesta parte, ampliamos a compreensão do jogo relacionando sua origem e como seria se tivesse acompanhado as mudanças sociais. Composta por uma primeira parte expositiva, explicando a “Chaturanga”, jogo que deu origem ao xadrez, e sua igual relação com a sociedade da época (criado na Índia no século IX, suas peças eram o Raja, Conselheiro, Elefante, Navio, e Soldado), abordando também a origem do Xadrez segundo a Mitologia Grega (onde o pai de Ares, Deus da Guerra, criou o jogo para seu filho). Por mais que haja uma modificação da função social do jogo de xadrez, assim como suas formas de jogar, notamos e destacamos que sua natureza não acompanha esse movimento de transformação, tal como é apontado por Caillois (1990) sobre as funções do jogo ao longo do tempo.

## JOGO CHATURANGA



Também assistimos o filme “O dono do jogo” que relata a história dos dois maiores enxadristas do mundo, competindo no campeonato mundial e sofrendo pressões dos seus países (URSS e EUA) durante o período da Guerra Fria. Debatermos como o esporte é utilizado também para interesses externos à ele.

Depois de vermos a origem do xadrez e exemplos de sua relação com a realidade, os alunos são questionados a refletir sobre como seria o xadrez se tivesse acompanhado as mudanças sociais, quais seriam as peças? Quem nós seríamos? Essa parte a professora é somente questionadora, fazendo com que a turma monte o um “xadrez na atualidade”.

De início os alunos tendem a reproduzir o sistema político na forma do presidente, senadores etc, mas quando questionados se o presidente tem poder absoluto e, em torno do que gira nossa vida hoje, a resposta geralmente é o dinheiro. Esse movimento entre vida, jogo e processo de aprendizagem e ensino, concorda com a relação de vida e jogo posta por Caillois (1990), sendo esses dois

elementos interpenetrastes e se influenciam simultaneamente, onde o jogo, relacionado com a sociedade apresenta possibilidade de leituras de distintas culturas, uma relação fecunda e complementar que gera distintas imagens de suas épocas. A partir daí conseguimos ter uma visão de como funciona a sociedade para além da organização Estatal, e, para além de fazer um esboço da sociedade, debatemos temas como “o papel da polícia”, “para que vem servindo a educação escolar”, “se somos população ou classe trabalhadora” e demais temas que surgem relacionados com a atualidade.

### ESTRUTURA DO JOGO CONSTRUÍDA PELOS ALUNOS



Turma 1: Rei = capital, Rainha = Estado, Bispo = mídia, Cavalo = escola, Torre = Exército Brasileiro, Peão = trabalhadora 9 professor, médico, motorista, cosizneiro, pescador, faxineiro, agricultor)



Turma 2: Rei = capital, Rainha = internet, Bispo = mídia, Cavalo = polícia, Torre = Exército, Peão = trabalhadores (professor, mecânico, médico, gari, pedreiro)

### 3ª parte – Criando um jogo

Depois de representar a atual sociedade no jogo de xadrez, procuramos ver se a sociedade também é representada em diferentes jogos. Aqui jogamos Jogo da Vida, Banco Imobiliário, e realizamos o Jogo do opressor e do oprimido, sempre procurando desvendar a lógica do jogo, e conversando sobre possíveis reproduções da realidade neste.

Ao final, a turma é questionada como pensam que será a sociedade daqui a 100 anos e se é possível passarmos a viver em outro modelo de sociedade diferente do atual. Em grupos, a turma deve fazer um trabalho primeiramente escrito, explicando como seria a sociedade ideal, e quais seriam seus atores e a relação entre eles. Na segunda parte do trabalho, devem representar este modelo na forma de um jogo, sendo necessário ter definido como começa e como termina o jogo, e quem ganha.

### JOGOS CONTRUÍDOS PELOS ALUNOS





compartilhando  
saberes

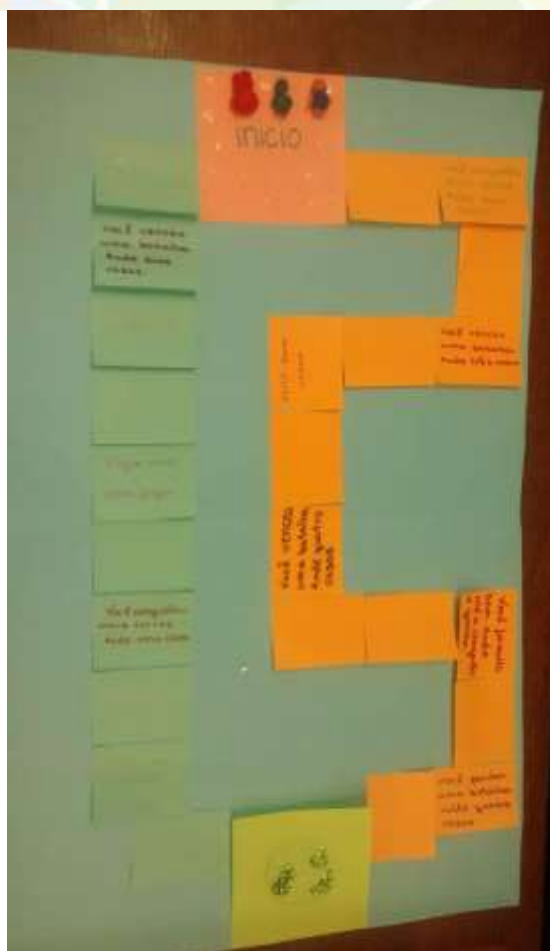
PROGRAD



[www.ufsm.br/compartilhandosaberes](http://www.ufsm.br/compartilhandosaberes)







Chegando ao final do ano letivo, o trabalho realizado no 1º dia de aula é novamente entregue para os alunos lerem o que escreveram ao longo do ano e avaliarem como foi sua tática, se, como jogo, tiveram que rever a tática durante o ano e como avaliam o alcance no objetivo principal. É solicitado também que cada aluno faça uma avaliação das aulas durante todo o ano, apontando pontos negativos, que devem ser melhorados, e pontos positivos, que seria interessante dar continuidade nos próximos anos, sempre justificando sua resposta.

Para finalizar, realizamos um torneio na turma, todos contra todos, onde a participação, na forma de maior número de jogos, é mais valorizada do que algumas poucas vitórias. Isso para valorizar quem vai na aula e realiza os jogos (mesmo já tendo passado de ano). A premiação é feita através de prêmios temáticos, o que

sempre comparece à aula, o que teve mais vitórias no torneio, o que não ganhou mas teve grande número de jogos, o que evolui no jogo durante o ano, entre outros.

## Conclusão

Desta forma, buscamos dar uma outra visão da vida e da sociedade, como um jogo, em que existe regras pré-determinadas mas que podem ser mudadas, a necessidade de ter um objetivo para ir ao encontro, criar/avaliar/reconstruir táticas conforme o transcorrer do jogo, sempre avaliando-as e reformulando-as se necessário. O entendimento de que nem sempre não acontecer o planejado quer dizer que está errado, assim como no jogo de xadrez, a vida vai abrindo possibilidades que por vezes não foram planejadas mas que podemos reconstruir nossa rota a partir daí.

Através dos exercícios de pensar a sociedade e sua forma de organização, não buscamos uma evasão da realidade que o jogo, segundo Huizinga (2010) nos proporciona. Pelo contrario, ele representou uma possibilidade de construção, criação e reflexão perante a lógica do modo que produção que vivemos. Isso implica com o compromisso que cada professor possui em buscar a autonomia de seus alunos (BRUHNS, 1996).

Assim desenvolvemos uma noção geral da organização da sociedade, entendendo que cada um cumpre um papel importante para este modelo de sociedade se manter, e que a dinâmica social é a relação entre os diversos atores sujeitos sociais, desmistificando a visão que muito se vê de que a política partidária, ou o Estado, é quem defini tudo e que nós somos apenas espectadores.

## Bibliografia

BRUHNS, H. T. **O jogo nas diferentes perspectivas teóricas.** Revista Motrivivência. Vol. 8. nº 9, p 27-43, 1996.

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

HUIZINA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

PUJOL, V. R. **O xadrez na educação física escolar: proposta pedagógica do professor e sentidos atribuídos pelos alunos.** Trabalho de conclusão de curso (Educação Física – Bacharelado) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria: 2015.