



A UTILIZAÇÃO DO JOGO NA REFLEXÃO SOCIAL

Eixo Educação Inovadora e Transformadora

Maíra Lara Couto¹

Vitor Rodrigues Pujol²

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 entre 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

¹ 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

² 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

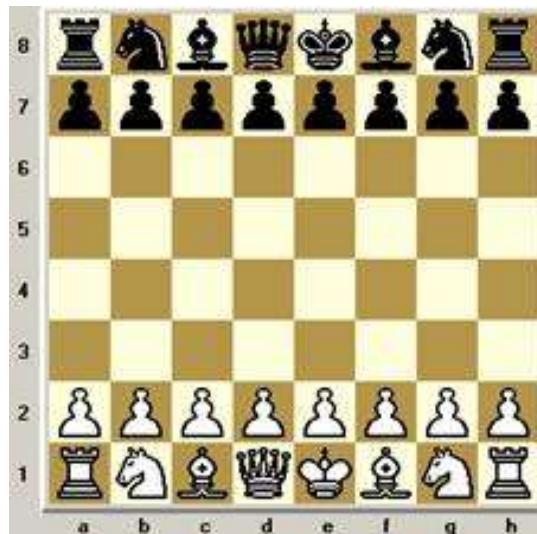


do xadrez através da organização hierárquica da população daquela época, organizando no tabuleiro as peças por ordem de importância: Rei e Rainha são as principais pessoas na estrutura social daquela época, portanto ficam no centro e recuados no tabuleiro. Na Idade Média a Igreja tinha papel primordial, 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.

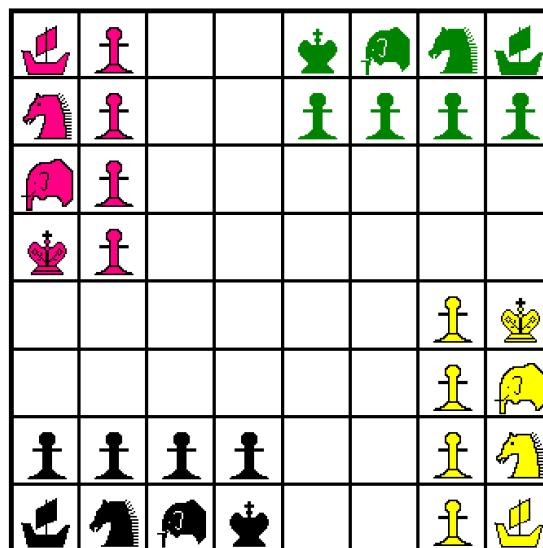
2ª parte – A historicidade do jogo

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 avaliar 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. Debatemos 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 interpenetrantes 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 (professor, médico, motorista, cosiznheiro, pescador, faxineiro, agricultor)





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

3^a 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



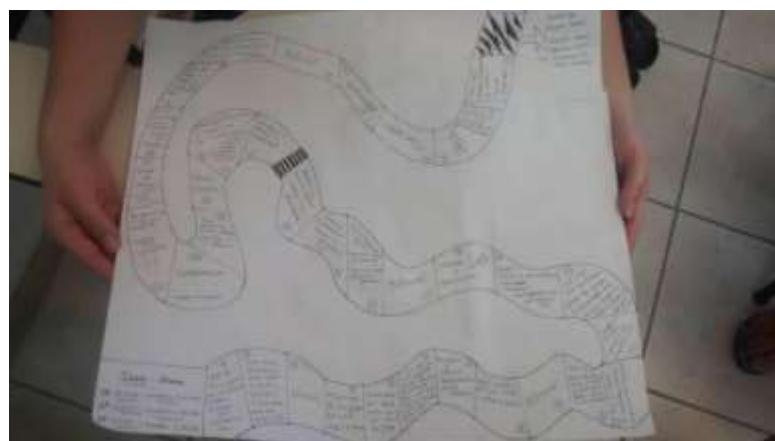


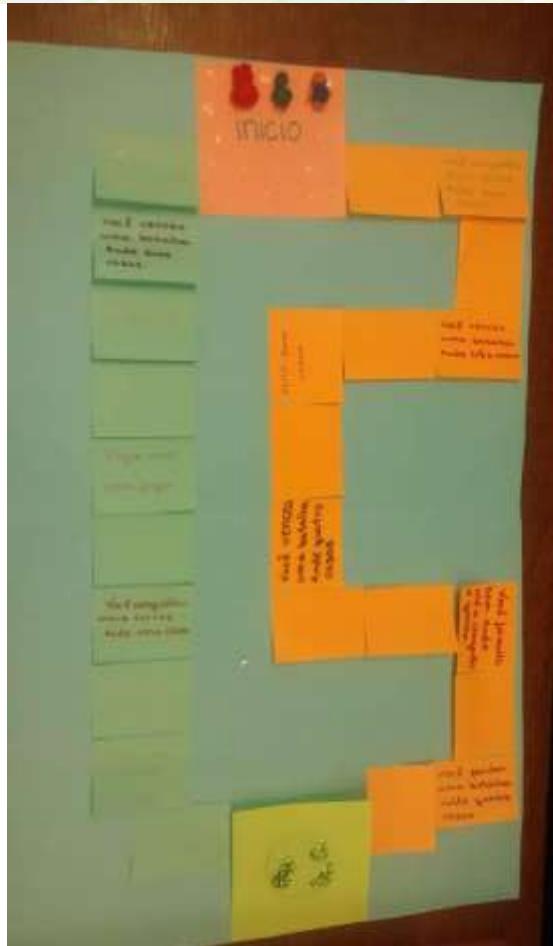
compartilhando
saberes

PROGRAD



www.ufsm.br/compartilhandosaberes





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 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 contrário, 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 define 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.