

## **XEQUE-MATE: UMA PROPOSTA DIFERENCIADA PARA O ENSINO DA SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO**

**CIGALES, Marcelo Pinheiro<sup>1</sup>; GANDRA, Edgar Àvila<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Autor: Universidade Federal de Pelotas/ Graduando em Ciências Sociais;  
[marcelocigales@hotmail.com](mailto:marcelocigales@hotmail.com)

<sup>2</sup> Orientador: Universidade Federal de Pelotas/ Professor do ICH - Doutor em História.  
[edgar\\_gandra@hotmail.com](mailto:edgar_gandra@hotmail.com)

### **1 INTRODUÇÃO**

Este trabalho tem como tema o ensino da sociologia através do xadrez. A intenção é demonstrar a possibilidade de analogias que se pode fazer dos conceitos da disciplina com o jogo, com a perspectiva de desenvolver um recurso didático que seja mais atrativo ao olhar dos alunos da educação básica, sendo uma contribuição para uma prática de ensino mais profícua.

O trabalho foi realizado em forma de oficina nos meses de agosto a novembro de 2010, numa escola de Ensino Médio na cidade de Pelotas. Primeiramente foi transmitido aos alunos participantes, as regras básicas do jogo, (movimento das peças, distribuição destas no tabuleiro, sistema de notação, valoração, regras de conduta dos jogadores e etc), como material de orientação para esta primeira etapa, foi utilizado o Manual Prático de Xadrez de Frits Van Seters (s.d.), que aborda de forma clara a parte teórica e prática do jogo. Após esta etapa, os alunos foram instigados a levantar analogias sobre conceitos sociológicos de autores como Karl Marx (1989) e Émile Durkheim (2008) com o jogo. Essa ação, no nosso entender, favorece o interesse dos alunos, de uma forma participativa e reflexiva.

O xadrez é um jogo de tabuleiro de natureza recreacional e competitiva para dois jogadores sendo especialmente conhecido por sua complexidade. O surgimento do jogo remonta várias lendas e histórias, segundo Seters (s.d. p. 11), “(...) encontramos a prática desse jogo na Índia, no século VII, sob o nome de tschaturanga. Era jogado igualmente na Arábia, no século VIII; de lá, ganhou a Europa pela Espanha e Itália”. Ainda, conforme o autor, após a longa estagnação que o jogo teve na Idade Média, a Renascença marcou uma primeira etapa de avanço, sendo que sob o reinado de Felipe II da Espanha, o jogo foi modernizado e assumiu a forma com a qual se conhece hoje. Apesar de não haver bibliografia específica sobre o uso do xadrez no ensino da sociologia, estudos apontam que a utilização de jogos na educação é um tema bastante trabalhado. Huizinga em seu livro *Homo Ludens* (2000), enfatiza as características antropológicas do jogo, apontando sobre a noção de que o jogo é tão antigo quanto à sociedade e que é tão presente a nós que fica até difícil de defini-lo com precisão, porém, com um papel bem determinado, proporciona envolvimento, relação entre os praticantes, de forma a se beneficiar, única ou mutuamente.

A hipótese deste trabalho é demonstrar que o xadrez traz benefícios para seus praticantes desenvolvendo habilidades como: raciocínio lógico, concentração,

abstração e autoconfiança. Além de auxiliar na transposição de conteúdos da sociologia na Educação Básica através de um melhor entendimento sobre os conceitos da disciplina a partir da visualização concreta que o cenário do jogo possibilita.

## 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

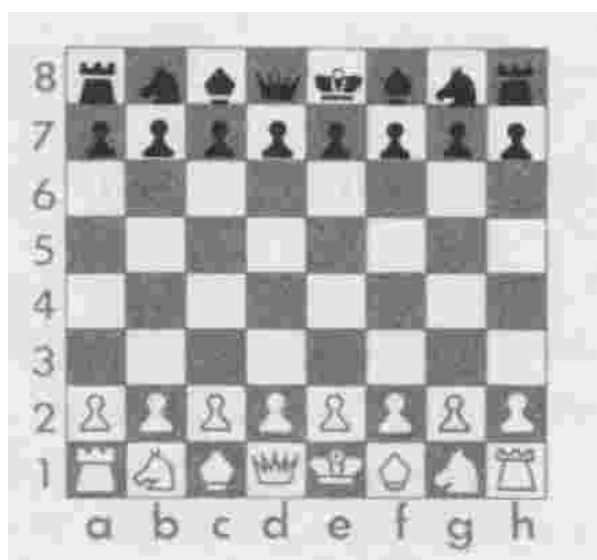
A metodologia deste trabalho foi desenvolvida em duas etapas, sendo que a primeira visou desenvolver nos participantes o domínio do jogo, para posteriormente relacioná-lo com conceitos da disciplina de sociologia. Sendo assim, optamos por uma abordagem qualitativa que segundo Paulilo apud Minayo (1999, p.135) “trabalha com valores, crenças, hábitos, atitudes, representações, opiniões e adequa-se a aprofundar a complexidade de fatos e processos particulares e específicos a indivíduos e grupos”. Através desse método foi possível constatar as relações que eles estabeleceram dos conceitos sociológicos com o jogo.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das explicações do xadrez e seu funcionamento, realizado na oficina, foi possível refletir sobre analogias do jogo com a sociologia. A seguir, são apresentados dois exemplos.

No primeiro exemplo, foi abordado resumidamente a teoria de Karl Marx (1989), sobre a divisão de classes na sociedade capitalista, ou seja, entre a burguesia que detém os meios de produção e o proletariado que necessita vender sua força de trabalho em troca de um salário. No jogo de xadrez existe duas classes bem definidas, que são composta pelas Torres, Cavalos, Bispos Dama e Rei que se localizam na primeira fila do tabuleiro e os peões que estão na segunda fila, como pode ser visto na figura 1.

**Fig 1. O Tabuleiro de xadrez e a posição inicial das peças**



Fonte: Manual Prático de Xadrez. SETERS, s.d.

Os peões não apresentam uma mobilidade dentro do jogo tão ampla nem um valor tão elevado, o que lhes deixa em desvantagem e de certa forma subordinados as peças da primeira coluna, sendo assim, se torna fácil comparar essa característica do jogo com o conceito marxista de divisão de classes, pois para Marx (1989), em praticamente toda sociedade, seja ela pré-capitalista ou caracterizada por um capitalismo desenvolvido, existe a classe dominante, que controla direta ou indiretamente o estado, e as classes dominadas por aquela.

No segundo caso abordou-se o conceito de suicídio, do autor clássico da sociologia, Émile Durkheim (2008), que para ele, suicídio é todo o caso de morte resultante direta ou indiretamente de um ato positivo ou negativo da própria vítima que ela sabe que produzirá tal resultado. O autor diferencia o suicídio em três tipos, o egoísta, quando existem poucos laços sociais entre o indivíduo e a sociedade; o suicídio altruísta, que é o oposto do egoísta, onde um indivíduo está extremamente ligado à sociedade de forma que não tem vida própria; e o suicídio anômico, que o autor atribui a mudanças dramáticas nas circunstâncias econômicas e/ou sociais da sociedade em que o indivíduo está inserido. No tabuleiro de xadrez estas tipologias foram visualizadas em diferentes momentos. Primeiro, quando o rei estava em xeque<sup>1</sup>, e uma peça se sacrificava em favor dele, sendo um exemplo de suicídio altruísta. Segundo, quando o rei estava sozinho no tabuleiro e o jogador o derrubava, em outras palavras, ocorria um suicídio, pois o mesmo não tinha capacidade de dar o xeque-mate<sup>2</sup>, sendo um exemplo de suicídio anômico ou egoísta, dependendo do ponto de vista do jogador, pois a interpretação pode se dar pelo fato de o rei ter perdido todo seu patrimônio, ou por se encontrar sozinho e isolado no tabuleiro.

O interesse dos alunos participantes fez com que surgissem outras possibilidades de comparação entre o jogo e a sociologia, como por exemplo, o fator histórico de transição da sociedade feudal para a sociedade capitalista que pode ser visualizado a partir da forma e característica das peças do jogo, que retratam uma sociedade feudal e monárquica.

É importante considerar que o jogo de xadrez por não ser obrigatório nos currículos da educação básica, torna-se desconhecido por muitos, o que dificulta sua utilização. Apesar de alguns esforços já terem sido realizados com o objetivo de implementá-lo em alguns lugares, como nas escolas municipais de Recife (PE), Belo Horizonte (MG), Campo Grande (MS) e Teresina (PI), com resultados positivos confirmados (Portal eletrônico do MEC, 2005), ainda falta muito para estabelecer-se como uma prática comum no ambiente escolar. O que pode favorecer, inclusive, uma maior permanência na escola.

Por último, a obrigatoriedade da sociologia no currículo da educação básica em 2008, trazido pela lei nº 11. 684 ampliou o debate sobre uma série de problemáticas nas área das Ciências Sociais, como a falta de professores formados na área, a metodologia imprópria utilizada em sala de aula e a carência de conteúdos característicos da disciplina. Estudos como o de (CIGALES; et al., 2010), demonstram que se torna cada vez mais importante que os alunos, professores e

---

<sup>1</sup> Para (SETERS, s.d, p.42). O rei está em xeque quando é atacado por uma peça adversária. A praxe quer que se anuncie o xeque, ainda que não seja uma obrigação, já que o xeque exige uma parada imediata com exclusão de qualquer lance que negligencie a proteção do rei.

<sup>2</sup> Para (SETERS, s.d, p. 43). O mate, lance supremo do jogo, produz-se quando o rei não pode escapar ao xeque, por estarem todas as casas contíguas dominadas por pedras adversárias. Aquele que conseguir dar o mate ganha automaticamente, porque a tomada do rei não ocorre nunca.

pesquisadores se dediquem a buscar novas estratégias de ensino para a disciplina na educação básica, e desta forma melhorar as condições da atual realidade. Por esta razão é válido que se pense a respeito de possibilidades de ensino não somente da sociologia, mas em todas as disciplinas da educação básica que ultrapassem o quadro e o giz.

#### 4 CONCLUSÃO

O trabalho tentou mostrar como é importante o xadrez no contexto escolar, e que ele pode ser utilizado não apenas na sociologia, mas em outras áreas do conhecimento. Entretanto, para que isso aconteça às escolas devem ofertar o ensino do xadrez aos alunos e professores, pois não se podem fazer analogias com o jogo se o corpo discente e docente não tiver conhecimento sobre o tal. Pensa-se também que através desta metodologia a disciplina de sociologia poderá ter alguns dos seus conteúdos transmitidos de uma forma melhor e mais lúdica, e para isso é preciso um estudo mais aprofundado que consiga medir tanto resultados quantitativos como qualitativos, é o que pretende-se realizar neste ano de 2011, onde conteúdos de outras disciplinas como matemática e história se relacionarão com a sociologia de uma forma interdisciplinar através do xadrez.

#### 5 REFERÊNCIAS

CIGALES, Marcelo; GOUVEIA, Daniela; RITTA, Maurício; RADTKE, Júlia; PHILOMENA, Diana. Considerações a partir do PIBID sobre o ensino da sociologia na escola Sylvia Mello em Pelotas. In: **II ENCONTRO INTERINSTITUCIONAL DO PIBID III ENCONTRO INSTITUCIONAL DO PIBID-UFRGS**. Porto Alegre, Março de 2011. Rodas de conversa, Eixo 6: Ações com a comunidade. 1-19. Disponível em <<http://www.prograd.ufrgs.br/pibid/anaisdoevento/rodasdeconversa/eixo6/Consideracoes%20a%20partir%20do%20PIBID%20sobre%20o%20ensino%20da%20sociologia%20na%20escola%20Sylvia%20Mello%20em%20Pelotas.pdf>>. Acessado em 10 de Agosto de 2011.

DURKHEIM, Émile. **O suicídio**. São Paulo, Martin Claret, 2008. 445p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 248p.

MARX, K. **O Capital: Crítica da Economia Política**. Livro 1. Vol I. 13a edição, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

PAULILO, M. A **pesquisa qualitativa e a história de vida**. Soc Rev, Londrina, v. 2, n. 2, p.135-148, JUL./DEZ. 1999.

SETERS, Frits Van. **Manual prático de xadrez**. São Paulo. Hemus. (s.d.). 152p.

Ministério da Educação. **Xadrez nas Escolas será estendido à todo o país**. 2005. Disponível em <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2551&catid=211](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2551&catid=211)>. Acessado em 6 de agosto de 2011.