

Xadrez e seus aspectos técnicos, históricos e sociológicos

Flávio Nunes dos Santos Júnior

Ariane Bispo dos Santos

José Eduardo Rodrigues Ferreira

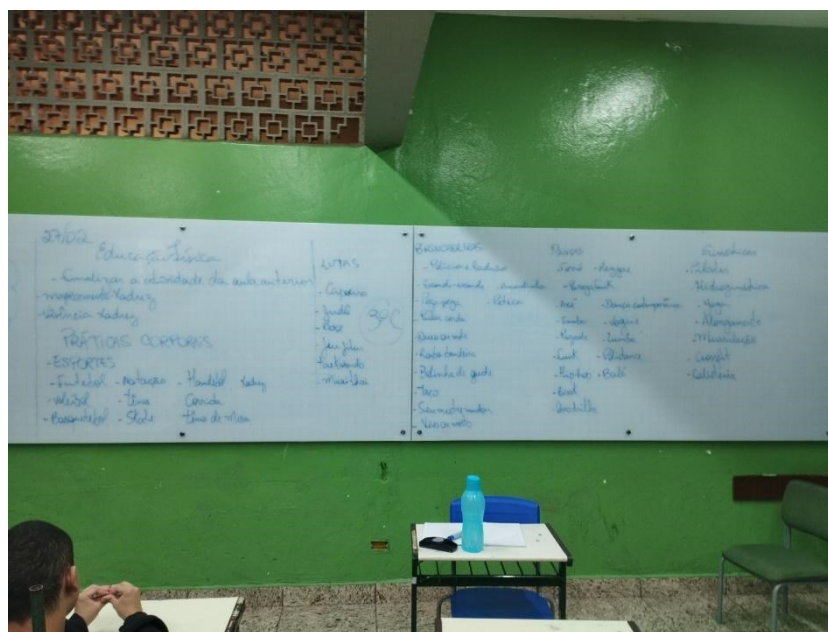
A tematização a seguir deu-se no primeiro semestre de 2023 junto às turmas da 3ª série do Ensino Médio da Escola Estadual Professor Tenente Ariston de Oliveira, situada no Jardim das Rosas, distrito do Capão Redondo, zona sul da cidade de São Paulo, que atende nos períodos manhã, tarde e noite, no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, cerca de 1600 estudantes. O professor Flávio Nunes, que trabalha na instituição há 11 anos, atribui grande importância ao contexto social que circunda a escola, e como isso pode influenciar diretamente no cotidiano de seus alunos.

A unidade educacional é fruto da mobilização das mulheres que passaram a ter, na década de 1980, a necessidade de adentrar o mercado de trabalho, e por meio de manifestações de rua obtiveram êxito com a construção precária de uma escola de madeira, apelidada de “Barracão”. Atualmente está construída em alvenaria e foi ampliada com o passar dos anos, mas, ainda que tenha ocorrido evolução em relação à estrutura física da instituição, é uma escola composta apenas por um prédio, que não dispõe de área externa ou área verde, e não possui biblioteca. Porém há um laboratório de química, uma sala de informática, uma quadra e um pátio. Infelizmente, a sala de leitura, no momento, está servindo apenas para acomodar materiais diversos. Em suma, verifica-se uma arquitetura que pode ser considerada hostil, que da forma como está configurada tende a tolher a diversificação pedagógica.

Sendo assim, compete ao professor criar situações que permitam aos(as) estudantes vivenciar, dialogar, expor e enunciar seus conhecimentos a respeito da ocorrência das práticas corporais. Afinal, em uma escola em que há dezoito turmas, com uma média de seiscentos estudantes por período, há muito a se compartilhar e acessar por meio de significativas tematizações.

Primeiramente, com as turmas da 3ª série do Ensino Médio, o professor Flávio realizou um mapeamento no início deste ano, para decidir o que seria tematizado. Pontuou que a Educação Física tem como objeto a chamada cultura corporal, e que isso envolve tudo o que diz respeito às práticas corporais que conhecemos como brincadeiras, danças, lutas, ginásticas e esportes, e aos seus participantes. E, ao questionar os grupos sobre o

que estudaram nas aulas de Educação Física nos anos anteriores, obteve como resposta, principalmente, os esportes futebol, basquete e vôlei, além de algumas brincadeiras como as variações da queimada.

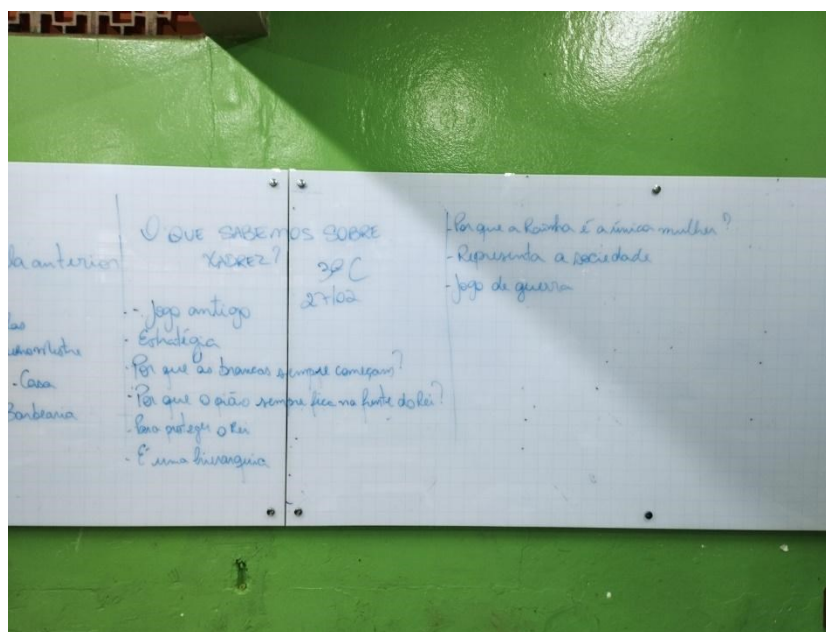


Ao propor que o(a)s estudantes mencionassem práticas corporais que conheciam relacionadas à ginástica, responderam calistenia, musculação, ginástica aeróbica, e com relação às lutas, as respostas foram capoeira, jiu-jitsu, karatê, judô e boxe. Sobre as danças, o(a)s aluno(a)s trouxeram ritmos como samba, funk, pagode, forró, zumba, balé, dança de rua, reggae, axé e sertanejo, e quando questionados sobre os esportes, mencionaram futebol, basquete, vôlei, xadrez, tênis, corrida, skate, natação e até mesmo a queimada foi citada. O que suscitou uma discussão se queimada seria brincadeira ou esporte.

O professor decidiu por realizar uma tematização do xadrez, afinal, em sua trajetória profissional ainda não havia abordado o assunto e por entender que dentro daquele contexto seria bom mergulhar nessa prática específica, uma vez que alguns(mas) estudantes possuíam vasta experiência em decorrência de atividades acessadas ao longo do Ensino Fundamental, enquanto outro(a)s manifestaram falta de oportunidade de vivenciá-lo. Estava imerso em um cenário marcado pela heterogeneidade. A diferença marcava tanto quem já tinha acumulado vivências, por terem frequentado o Ensino Fundamental em escolas da rede municipal, onde o jogar xadrez é estimulado, quanto

quem desconhecia a prática, ao passo que alguns(mas) já haviam assistido partidas e sabiam ao menos o nome das peças.

Seu próximo passo então foi elencar o que esses estudantes sabiam sobre o jogo, registrando na lousa as respostas que variaram entre “uma estratégia”, “inteligência”, “paciência”, “um jogo que exige cautela”, “um jogo de muita técnica”, “precisa ter noção de tempo”, “o relógio não para”, “originou-se na Ásia”, “o jogo começa com a movimentação das peças brancas”, “uma boa estratégia é controlar o centro”, “nos campeonatos tem pontuação, tempo, regulamentação de regras”, “o objetivo do jogo é encurralar o rei”, “dar o xeque mate”, “ao todo são 16 peças de cada lado”, “existem aplicativos de xadrez, tem jogos de damas também”, “o jogo é antigo”, “é um jogo que representa a sociedade de uma certa forma”, “é um jogo de guerra”. E dando continuidade a esse processo, o professor Flávio também deu aos(às) estudantes a oportunidade de criarem indagações a respeito da ocorrência dessa prática. O que foi bastante oportuno porque com isso surgiram perguntas que mexeram com ele: “O xadrez interpreta um jogo de guerra?”, “É um jogo de oportunidades porque é preta contra branca?”, “Por que o rei é o mais importante?”, “Por que o nome é xadrez?”, “Por que se associa a cadeia ao xadrez?”, “Existe uma luta por poder?”, “Por que sempre as brancas começam?”, “Por que o peão fica sempre na frente do rei?”, “Por que para proteger o rei é uma hierarquia?”, “Por que a rainha é a única mulher?”.



Na continuidade, o(a)s discentes formaram duplas, trios ou mesmo quartetos para jogar xadrez. Alguns(mas) optaram por apenas observar, inicialmente. Enquanto outro(a)s revezaram na entrada do tabuleiro. Em um primeiro momento, o(a)s aluno(a)s permaneceram em seus pequenos grupos, com o(a)s colegas de mais afinidade, sem circular para acompanhar os jogos do(a)s colegas.



O professor foi passando pelas mesas explicando a organização das peças no tabuleiro, como começar a partida, qual a função de cada peça, e pedindo para que aquele(a)s com mais experiência partilhassem seus conhecimentos com quem contatava o jogo pela primeira vez. Circulando pela sala, algumas dúvidas foram surgindo e ele passou a ser bastante solicitado, porém, sem conseguir atender a todo(a)s, demorava a dar atenção a quem o solicitava, o que causou certa frustração a uma parcela do(a)s estudantes. Como as conversas que surgiam entre o professor e os pequenos grupos acabavam se prolongando muito, o(a)s demais estudantes que estavam à espera acabavam se impacientando e passavam a mover as peças desordenadamente ou abandonavam o jogo por desinteresse.

Essa situação o preocupou porque percebeu que precisava encontrar uma forma de alcançar a todo(a)s de uma maneira mais eficaz. Ao pesquisar e conversar com colegas, recebeu a indicação de um site chamado Lichess, passando a utilizá-lo nas aulas. Projetou as imagens do aplicativo na televisão da sala para explicar o jogo enquanto mostrava o tabuleiro, as peças e suas diferentes movimentações.

Assim, depois disso, voltou a distribuir os tabuleiros e as peças entre o(a)s estudantes e notou que muito(a)s compreenderam melhor, fazendo surgir novas dúvidas ao longo das partidas. No decorrer da tematização, estudantes com mais experiência passaram a interagir com mais frequência com o(a)s colegas. Aos poucos, passaram a se relacionar com outros grupos e com outro(a)s estudantes, e também buscaram alguns desafios ao jogar com pessoas que tinham o mesmo nível de conhecimento sobre o jogo.

Posteriormente, convidando o(a)s aluno(a)s a analisarem e refletirem sobre as experiências, o professor ouviu depoimentos positivos sobre o uso do site, que ele auxiliou-o(a)s a sanarem dúvidas, deixando-o(a)s mais motivado(a)s para aprender a jogar, outro(a)s falaram da dificuldade para internalizar a movimentação de cada peça e também opiniões de quem teve muita dificuldade de vencer os oponentes. Houve ainda um aluno que comentou sobre o estereótipo que existe acerca do(a)s jogadore(a)s de xadrez, que são considerado(a)s mais inteligentes que a média da população, contudo, pontuou também que isso decorre de muito treino e de um processo de memorização.

Na semana seguinte, as turmas assistiram a um [vídeo](#) que conta uma história do xadrez, que busca identificar o território de origem do jogo e as suas transformações. Entenderam que se tornou um jogo aristocrático porque, inicialmente, estavam autorizados a jogar apenas homens nobres como cavaleiros e reis, ou aqueles envolvidos em atividades militares.

Com uma discussão que se desencadeou após a assistência, o professor solicitou que identificassem elementos do jogo como, por exemplo, qual seria a peça que representa a igreja, ao que responderam que se tratava do bispo. Fato desconhecido até mesmo para uma das alunas com longa experiência e que já participou de campeonatos de xadrez, evidenciando que apesar de ela ter se apropriado das questões técnicas, ainda não participara de discussões envolvendo o caráter histórico e político do esporte.

Durante as discussões foi possível olhar para a sociedade contemporânea. As turmas perceberam que no xadrez há marcas da estrutura que acompanha a configuração social. Outro ponto relevante tratado se refere à subjetividade envolvida. Entre o(a)s praticantes existe uma certa soberania masculina. Fato corroborado por uma estudante que afirmou que, no projeto em que jogava xadrez em sua antiga escola, inicialmente, participavam apenas duas garotas. O que demonstra que, mesmo na atualidade, ainda é muito presente o marcador de gênero na ocorrência do xadrez. No diálogo ainda surgiram falas sobre aborto, maternidade, respeito às diferentes religiões, e até mesmo sobre a

imposição de algumas famílias para frequentar determinada religião. Alguns garotos se sentiram incomodados com o rumo das conversas e optaram por sair da sala.

Em outra oportunidade, o professor agrupou duas turmas da 3ª série. Recebeu também estudantes de outras séries, que ao verem a movimentação naquela sala de aula, pediram para participar. O(A)s discentes se dispuseram a explicar a dinâmica do jogo ao(à)s recém-chegado(a)s. Nesse mesmo encontro, também contaram com a participação do professor Luca de Matemática, um entusiasta do esporte.



Para algumas outras aulas, o(a)s estudantes propuseram a assistência de vídeos: uma cena do desenho infantil [Masha e o urso](#), em que a menina Masha aprende a jogar xadrez com o tigre e o urso e rapidamente apresenta ótimo desempenho, o que os deixa transtornados; e uma cena do filme [Harry Potter](#) na qual três personagens se veem envolvidos no xadrez de bruxo, um jogo cujas capturas literalmente destroem as peças tomadas. Nesse momento um dos alunos chegou a sugerir para jogarem o xadrez humano com as outras turmas.

O professor Flávio sugeriu aos(às) aluno(a)s uma análise da presença do xadrez na comunidade onde residem. Os grupos perceberam a inexistência de pessoas jogando em bares como acontece com a sinuca e o dominó, e nem nas ruas, como o futebol e o taco. Notaram, então, que o xadrez estava restrito ao ambiente escolar ou a algumas instituições como o Sesc, por exemplo.

Com mais dois vídeos ([XIV Final Municipal de Xadrez por equipes](#) e [Torneio de xadrez reúne cerca de 300 participantes em SP](#)), o professor gerou novos questionamentos, provocando as turmas a pensarem sobre quem são o(a)s praticantes desse esporte e como os campeonatos acontecem. Perceberam que há uma variedade de enxadristas, crianças, jovens, adulto(a)s e idoso(a)s e que, ao contrário de outros esportes,

não há grandes premiações financeiras e a plateia, quase sempre bem pequena, acompanha as partidas em silêncio. Os discursos mobilizados para justificar a importância do xadrez foi outro aspecto debatido com as turmas, que constataram uma narrativa instrumental de viés psicológico: melhora o rendimento escolar, ensina o espírito competitivo, favorece a concentração, ensina disciplina.

Com a anuência das turmas, o professor convidou o João, um praticante experiente para uma conversa. O convidado, ao longo Ensino Fundamental, participou de projetos ofertados no contraturno pela escola da rede municipal de São Paulo onde estudou, compondo o quadro de discentes representantes em torneios de xadrez organizados pela Secretaria Municipal de Educação. Atualmente, é responsável pelo clube de xadrez na unidade do Centro Educacional Unificado Cantos do Amanhecer, instituição que se situa nas proximidades da escola.

João narrou suas experiências com os grupos e apresentou aquilo o que na sua opinião constitui o xadrez. De forma descontraída, falou do trabalho que vem realizando, como vivencia o xadrez em seu cotidiano e do surgimento do seu interesse pela prática, ainda durante o Ensino Fundamental. Disse que se sentia motivado para tentar melhorar seu jogo porque sempre perdia para sua amiga Evilyn, quem havia lhe ensinado a jogar, então, quando possível, treinava e se esforçava para obter cada vez mais conhecimento a respeito do xadrez. Buscava jogar com o(a)s colegas de turma, e a participação nos projetos de contraturno e em campeonatos contribuíram para a melhoria do seu jogo.

Essa conversa focalizou assuntos como: o primeiro contato com o xadrez; a organização de campeonatos promovidos pela Secretaria Municipal de Educação; uso do relógio durante as partidas em campeonatos; outras formas de jogar, principalmente com vários adversários em partidas simultâneas; acontecimentos em competições de xadrez e nos projetos oferecidos pela escola; as condições para ser mestre de xadrez; a ausência de mestres na região onde moram; as exigências para fazer parte do clube de xadrez. Também comentaram a respeito dos discursos que se alinham aos supostos benefícios do jogo. João reafirmou que a prática constante do xadrez proporciona melhora da concentração, aprendizagem, atenção, raciocínio e disciplina. Nesse momento, o professor Flávio ponderou que as pessoas podem sim ser concentradas, tranquilas, respeitadas e pacientes durante a realização do jogo, porém fora dele podem demonstrar atitudes totalmente distintas.

O enxadrista também abordou os tipos de xeque-mate, a dinâmica de pontuação, a organização e funcionamento dos campeonatos pelo mundo e o efeito da pandemia na

disseminação do xadrez, visto que foi um momento em que muitas pessoas passaram a praticar online para preencher o tempo. Aproveitando a oportunidade do convidado, as turmas jogaram em pequenos grupos espalhados pela sala, enquanto o João passava em cada mesa para explicar as questões de abertura e as possibilidades de xeque-mate. Esse foi um encontro bastante estimulante, porque as turmas dialogaram com alguém que vive, que estuda, que pratica o xadrez cotidianamente, e que ainda trabalha com isso. Em suma, o(a)s estudantes tiveram acesso a mais um modo de entender a prática do xadrez.

Em virtude da grande exposição, a Evilyn, amiga do João, também recebeu o convite para conversar com as turmas. Ela se dispôs a relatar suas experiências atuais com o xadrez e aquelas as quais João havia se referido, dos tempos em que frequentavam a mesma escola. Ela contou que conheceu o xadrez na escola e que sempre andava com o jogo na mochila, tendo até mesmo problemas nas aulas de Educação Física porque queria jogar xadrez quando outras atividades estavam sendo propostas pelo professor. Considera que esse esporte foi algo muito importante em sua formação pessoal e que hoje ela é o que é por causa do xadrez, por isso ainda pratica e participa de campeonatos no modo online, em que é cobrada uma pequena taxa para se inscrever e também oferece premiações em dinheiro.

Os alunos e alunas viram as medalhas que ela ganhou em campeonatos, ficaram sabendo como é o processo para ir da etapa regional para a etapa municipal das competições promovidas pela rede municipal de ensino de São Paulo. Fase em que ela sempre chegou para concorrer entre os primeiros lugares. Alguns(mas) estudantes se sentiram encorajado(a)s e a desafiaram. Sua presença foi imprescindível também para abordar o tema de gênero nesse esporte, porque ela era uma das poucas meninas que participavam dos projetos e campeonatos de xadrez, o que fez com que ela tentasse estimular outras garotas para participar das atividades na unidade educacional e campeonatos interescolares.

Seu protagonismo ao questionar e mobilizar trouxe ainda uma grande mudança no cenário dos campeonatos organizados pela Secretaria Municipal de Educação, porque havia uma divisão entre masculino e feminino, entretanto, pela baixa adesão no campeonato feminino, este não ocorria tão bem como o masculino. Diante dessa situação, ela e outras garotas passaram a reivindicar disputas com os garotos também, o que resultou na criação de uma categoria chamada “Absoluto”, que é o formato de campeonato do qual participam meninos e meninas.

Como durante as conversas com o convidado e a convidada ocorreu novamente a sugestão de jogarem o xadrez humano, o professor organizou uma partida com as turmas. Ao ocuparem a quadra da unidade, desenharam o tabuleiro no chão, cada estudante segurou uma folha de papel com o nome da peça que representava. Enquanto alguns(mas) aluno(a)s ocuparam seus lugares no tabuleiro riscado no chão, outro(a)s movimentavam as “peças” no tabuleiro habitual. Entretanto, ao saírem do tabuleiro humano, o(a)s estudantes cercavam quem estava manuseando as peças para apresentar sugestões, porém, inicialmente, havia sido combinado que isso não seria permitido. Algumas reclamações sobre terem sido capturado(a)s ou por estar muito parado(a)s no jogo também ocorreram. Após refletirem sobre os acontecimentos, perceberam que o formato que acabara de ser praticado não é desenvolvido em lugar algum, mas que para aquele momento foi válido experimentar, uma vez que emergiu em uma das aulas a partir de uma fala de um estudante.

Por meio de vídeos previamente selecionados pelo professor ou indicados por estudantes, as turmas conheceram outros formatos, tais como, “xadrez boxe” e “xadrez mergulho”. Trata-se de hibridizações do xadrez com outras práticas corporais. A assistência levou o(a)s aluno(a)s a se sentirem autorizado(a)s a criarem um novo formato do jogo, envolvendo xadrez, pebolim e tênis de mesa. A prática consistia em jogar por dois minutos no tabuleiro de xadrez, depois mais dois minutos na mesa de pebolim e outros dois minutos de tênis de mesa, rodando por todas as estações.

Como encerramento da tematização, o professor propôs que o(a)s estudantes destacassem elementos que chamaram atenção ao longo do trabalho com xadrez, mencionando fragilidades e potencialidades. As respostas obtidas indicam como o(a)s discentes vivenciaram o processo. “No início eu achei uma perda de tempo, porque eu nunca tinha jogado, participado de uma partida de xadrez, mas depois que fui entendendo as peças e as jogadas passei a achar interessante”; “Se eu não tivesse aprendido xadrez há um tempo, eu estaria aprendendo agora, o que eu acho legal, de espalhar, principalmente pro pessoal mais periférico”; “Gostei de aprender coisas novas, mas achei um pouco chato, jogo muito demorado”; “As jogadas e o que cada peça faz, também é interessante, pois se assemelha com o nosso cotidiano”; “No começo das aulas não tinha a mínima ideia de como se jogava xadrez, agora tenho o básico do conhecimento a respeito”; “O xadrez se capilarizou em diversos outros assuntos interessantes, com pessoas convidadas para apresentar suas opiniões. Adorei a democracia das rodas onde as opiniões por mais

que divergentes puderam ser expressadas, testadas e questionadas educadamente por todos” e “Discutimos aspectos técnicos, históricos e sociológicos do jogo”.