

O JOGO DA GEOPOLÍTICA NA EDUCAÇÃO EM GEOGRAFIA: O USO DO XADREZ COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

VANDERSON VIANA RODRIGUES

Mestrando em Geografia - Programa de Pós-graduação em Geografia - PPGG/UEPA - Belém/PA; Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas Sobre a Questão Agrária e Movimentos Sociais - GEPQAM/UEMA/CNPQ e do Grupo de Pesquisa Territorialização Camponesa na Amazônia - GPTECA/UEPA/CNPQ; bolsista de Mestrado pela FAPEMA sob o Edital 12/2020 - 2021/2022; vanderson2016rodrigues@gmail.com

ELIEZER HENRIQUE DA SILVA SOUSA

Graduando em Geografia Licenciatura pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA; Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas Sobre a Questão Agrária e Movimentos Sociais - GEPQAM/UEMA/CNPQ; Bolsista do programa institucional de Bolsas de Iniciação Científica - IC BIC/UEMA/FAPEMA - 2020/2021, henriqueeliezer060@gmail.com

RESUMO

Este artigo tem como proposta principal apresentar uma estratégia de ensino de geopolítica e geografia política para a educação básica a partir do uso do jogo de xadrez, assim apresentamos um contexto histórico e a aplicação do jogo na prática escolar, ressaltamos que a metodologia está no aguardo de condições epidemiológicas para aplicação em sala de aula. O ensino de Geografia na educação básica ainda é focado em práticas atreladas ao livro didático e às aulas expositivas, que apesar de serem necessárias no processo de ensino aprendizagem não são suficientes para despertar o interesse pela disciplina de geografia como ciência que possibilita entender a realidade, desta forma, entendemos o xadrez como um jogo que proporciona a inserção do aluno no mundo das estratégias de dominação de espaços para garantir a conquista de territórios, desta forma, o uso do xadrez no ensino de geografia pode assegurar um primeiro contato por parte do aluno com o cenário estratégico da geopolítica mundial.

Palavras-chave: Geopolítica, Jogo de Xadrez, Geografia Escolar, Ensino de Geografia.

INTRODUÇÃO

Quando propomos uma discussão teórico-metodológica ligada ao ensino da Geografia, devemos diretamente ligá-la a prática docente que vem sendo exercida na escola e na sala de aula sobre a perspectiva dessa disciplina estratégica e historicamente articulada politicamente e espacialmente.

A geografia escolar, seus elementos formas e conceitos tem sido debatida nos últimos anos de maneira descrita na medida em que se percebe as gritantes diferenças entre os pensamentos teóricos a respeito, e a realidade encontrada nas escolas e salas de aula – nas vivencias cotidianas dos professores e alunos.

Essa ação oposta permeia a falta de relação da identidade das práticas da geografia escolas, ou seja, a teoria desconexa das realizações e realidades, neste sentido apresentamos de forma lúdica e didática uma maneira das professoras articularem tais processos. Assim, através da concepção geográfica encaixamos o percurso histórico das mudanças mundiais, o ensino de geografia e o estudo da geopolítica, isso metodologicamente a partir da utilização do jogo de xadrez.

Com o advento da Guerra fria e a corrida espacial afim de avançar em ciência e tecnologia, protagonizado pela União das Repúblicas Socialistas Soviéticas - URSS e Estados Unidos da América - EUA, o Geógrafo Milton Santos (2006), entende esses esforços como a nova tendência do mundo globalizado, o avanço técnico-científico-informacional começa após a Segunda Guerra Mundial, contudo tem seu *boom* nos anos setenta.

O atual período, que caracteriza o meio produtor, de novas formas de comunicação, com o uso cada vez mais intenso, da técnica, da ciência e da informação sendo estes componentes dos sistemas de ações que formam o espaço geográfico, trazendo a foco uma das colocações de Santos remetentes a isto:

[...] A componente informação é quem vai ser, nesse período “o grande regedor das ações definidoras das novas realidades espaciais”, dando ao meio e aos seus objetos uma organização típica desse processo, tornando esse meio um território com a ação direta ou indireta da ciência, da tecnologia e da informação (SANTOS, 2009 *apud* VISENTINI *et al.*, 2011).

Este período, é marcado pela supremacia da técnica, da ciência e da informação na vida social. Hoje a informação é divulgada instantaneamente pela televisão, internet e telefones celulares em escala planetária.

Por tanto esses novos recursos devem ser empregados em sala de aula, buscando-se uma maior interação entre o contexto vivido atualmente e o medo contemporânea que é desenvolvido nas escolas brasileiras e maranhenses, trazendo-se essas novas tecnologias já presentes nas vidas dos alunos de todas as idades escolares, para aulas mais didáticas nas escolas.

Com os meios digitais globalizados e interligados, utilizar-se de conteúdos como os jogos para didáticos, para estudos das regiões geográficas, geopolítica e o conhecimento aprimorado no ganho do espaço geográfico nacional e mundial, relatada através das estratégias de conquista dos territórios.

Santos (2006) nos assevera que, para ter eficácia, o processo de ensino aprendizagem deve considerar o geohistorico, partindo da consciência da época em que se vive, desta forma, é preciso estar atento para o atual momento, considerando os desafios docente da atualidade e a importância da educação para uma nação e sua formação social.

Sobre isto Freire (1996) nos afirma que:

Não é possível refazer este país, democratizá-lo, humanizá-lo, torná-lo sério, com adolescente brincando de matar gente, ofendendo a vida, destruindo o sonho, inviabilizando o amor. Se a educação sozinha não transformar a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda (FREIRE, 1996, p. 57).

Giroto (2011) em seus estudos sobre geopolítica e o ensino da geografia, nos apresenta a discussão acerca da importância do conhecimento da geopolítica como meio didático a fim da implantação dos outros temas geográficos e sua melhor compreensão, de forma ampla, fácil e envolvente aos alunos em suas multiformes de aprendizagem.

Para Giroto, “[...] os conhecimentos geopolíticos não servem apenas para leitura de fenômenos mundiais. O aluno deve compreender que as relações entre o poder e o território estão presentes cotidianamente” (GIROTO, 2011, p. 146).

É nesta conjuntura estruturante que o aspecto que se conduz a alfabetização política, geopolítica e social, e em que o olhar espacial/territorial supõe um desencadeamento do estudo das geograficidades da geopolítica em suas múltiplas formas e escalas, facilitando o aprimoramento em outros diversos campos geográficos.

Neste sentido é a partir dessa percepção que surgiu a ideia da elaboração este trabalho doravante a metodologia da utilização do jogo de xadrez no ensino da geopolítica, a qual envolve em seu planejamento a tentativa de conscientização do objetivo e da colaboração que a geografia apresenta ao estudo político e estratégico.

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma estratégia de ensino de geopolítica e geografia política para a educação básica a partir do uso do jogo de xadrez, neste sentido, apresentamos um contexto histórico e a aplicação do jogo na prática escolas, ressaltamos que a metodologia está no aguardo de condições epidemiológicas para aplicação em sala de aula, haja visto que por conta do surto pandêmico da Covid-19 as aulas estão suspensas em grande parte das escolas brasileiras e não se pode realizar as ações de aplicação da metodologia do uso do xadrez.

Desta forma, afim de dinamizarmos o processo de ensino e aprendizagem, buscamos utilizar, métodos que possibilitem uma metodologia simples e didática, o presente trabalho buscará apresentar um recurso didático de fácil acesso no setor educacional, e que poderá auxiliar os professores na sala de aula de forma motivadora e interessante, visto que a utilização de jogos como recurso em uma aula, pode se dar de várias formas, o ensino e aprendizado da geografia da partir da inserção de jogos e brincadeiras é uma nova forma de dinamizar o ensino e a própria educação geográfica.

METODOLOGIA

Inicialmente, realizou-se uma revisão bibliográfica onde se deu ênfase ao tema principal proposto nesta pesquisa que é a utilização do jogo de xadrez no ensino de geografia, geopolítica e geografia política, sendo que esta pesquisa versa ser aplicada em uma escola pública da rede estadual do Estado do Maranhão.

Utilizamos o método materialista histórico e dialético, pois entendemos que o mesmo é imprescindível a esta pesquisa, pois é através dele que a equi do trabalho se orienta “para chegar a algo ou mesmo fazer algo” (TURATO, 2003, p.149).

Richardson considera-o como:

“[...] procedimentos sistemáticos para a descrição e explicação de fenômenos”. Esses procedimentos sistêmicos consistem em definir um problema, efetivar observações e

interpretações com base nas relações encontradas, fundamentando, se possível, nas teorias existentes (RICHARDSON, 2012, p.70)

Quanto à abordagem, a pesquisa é qualitativa, mesmo se tratando de aspectos da realidade que podem ser quantificados. Quanto à natureza será uma pesquisa aplicada, pois objetiva gerar conhecimentos que possam ter aplicação prática, desta forma o pesquisador tem interesse na interpretação dos participantes sob a situação analisada, bem como exerce influência sobre a situação de pesquisa e é por ela também influenciado (VESENTINI, 2004, p.10).

Este artigo busca contribuir para a formação de conceitos teóricos, de acordo com as manifestações dos estudantes a partir do jogo de xadrez, e articular uma base de conhecimentos, pois sabemos que um professor não deve ministrar aulas sem que exista um preparo específico para lecionar com mais segurança de forma dinâmica.

Pensando nisso Pontuschka afirma que:

O trabalho do Professor na escola básica envolve atividades que vão desde a preparação de um programa de curso e o planejamento de aulas até a participação na produção e na execução de projeto pedagógico institucional, além de projetos didático-pedagógica que impliquem uma atividade investigativa (PONTUSCHKA 2007, p. 101).

Cavalcanti (2010) ressalta a importância de a Geografia escolar não ser apenas tradicionalista e buscar práticas alternativas, que se distanciem do verbalismo, formalismo, memorização e conteúdos considerados inquestionáveis.

A educação brasileira apresenta inúmeros problemas, é o que comumente ecoa e escutamos diariamente nos espaços acadêmicos. Este trabalho é relevante no tocante a produção de conhecimento acadêmico didático pedagógico por meio do curso de graduação em Geografia, fornecendo assim instrumentos e novas informações a sociedade.

Também sendo relevante socialmente para compreendermos e obter informações sobre uma forma com maior dinamicidade didática para as aulas de Geografia política e geopolítica. Também tem um grande teor de relevância pessoal envolvida no trabalho, pois como professor em formação, busca-se uma nova forma de contribuir com o aprendizado dos alunos e a melhora didática nas aulas de geografia.

Um dos mais referidos é a falta de relação entre a teoria e a prática dos conteúdos e temas abordados em sala de aula. Outra que pode ser consequência desta é a falta de motivação e interesse do aluno.

Oliveira (1994, p. 4), afirma que “o saber que vem sendo ensinado nas escolas, sobretudo de primeiro e segundo graus ainda está muito longe de permitir aos jovens a compreensão do mundo em que vivem e muito menos permiti abrir-lhes horizontes para sua transformação”. Nesse sentido demonstra que falta o elo entre o conteúdo ensinado com a vida.

Histórico do jogo de xadrez

No que diz respeito a história do xadrez, se tornou conhecido porque sua divulgação entre diversos povos gerou uma adaptação mais fácil para cada civilização. Em cada país que iniciava a prática do jogo, normalmente o xadrez recebia um novo nome e novas regra, assim como mostra Castro (1994, p. 24):

No século VII existia na Índia um jogo chamado *chaturanga*, considerado precursor direto do xadrez, ele foi disseminado no continente asiático principalmente pelos budistas, e adaptado ao acervo cultural de diversos países, como China, Coréia e Japão. O jogo alcançou a Pérsia em 625 d.C., recebendo o nome de *chatrang*. Após a conquista árabe da Pérsia (631-51), o jogo, agora batizado com o nome árabe *shatranj*, conheceu uma época de grande florescimento. O islamismo proibia os jogos de azar, mas o *shatranj* era considerado um jogo de guerra, por isso, foi permitido. Vários califas tornaram-se aficionados do jogo, e os melhores jogadores recebiam dinheiro para jogar, ensinar e escrever livros. O *shatranj* foi levado para a Rússia a partir do século IX, através da rota de comércio Mar Cáspio-Volga. Cristãos bizantinos difundiram o jogo pelos Bálcãs e Vikings fizeram o mesmo na região do Báltico, tudo isso num período anterior à conquista mongol de 1223. Os mongóis também apreciaram o jogo, especialmente na corte do imperador Tamerlão.

Por ser um jogo que normalmente suas partias são registradas, o xadrez tem origem incerta. Existem relatos de pesquisadores apontando que o xadrez teve origem na China ou no Egito, só que Castro (1994) mostra que o xadrez teve origem num jogo com o nome sânscrito de *chaturanga*, que já existia na região do Ganges, na Índia, no início do século VII. Desta forma, o

xadrez poder ter milhares de anos, sofrendo poucas modificações em suas regras implantadas em algumas culturas.

O xadrez é um jogo especial por combinar várias características. Em primeiro lugar, o acaso não existe no xadrez: ninguém ganha uma partida porque “teve sorte”, nem perde porque “teve azar”. Trata-se de um jogo movido apenas pelo raciocínio dos dois jogadores, que são os únicos responsáveis pelo resultado. Nesse sentido, pode ser dito que trata-se de um jogo perfeitamente existencialista nele estamos, como numa expressão de Sartre, “sós e sem desculpas” (CASTRO, p. 2, 1994).

Na idade média, o xadrez foi proibido pela igreja pois existia muitas apostas durante as partidas, até o clero foi proibido de jogar devido as apostas. Ainda sobre isto Castro (p. 2, 1994) nos conta um pouco dos registros históricos do xadrez a partir da especialização do jogo por diversas culturas e costumes sociais, além disso como ele foi usado na arte da guerra como estratégias de ataque e resolução de conflitos.

Há passagens sobre reis resolvendo questões de Estado através do jogo, condenados jogando enquanto esperavam a execução, tabuleiros mágicos feitos pelo mago Merlin etc. Rabelais tem uma longa descrição de um jogo de “xadrez vivo”, isto é, com pessoas ocupando o lugar de peças (CASTRO, p. 2, 1994).

Já no séc. XVI, o xadrez foi bem mais reconhecido na Europa, tendo disputas mais sérias e jogadores de ponta sendo patrocinados. Desta forma, o xadrez ganhou força para atravessar gerações e se modernizar com novas regras e a sofisticação de suas peças.

Contudo a história do jogo de xadrez, com o passar dos anos e as novas modificações não deslancharam em termos de apropriação, pois, colocou alguns problemas à universalidade do jogo como um todo, porque trata-se de um jogo transcultural, presente em culturas e mesmo civilizações muito distantes no tempo, no espaço e em características culturais.

Peças e movimentos do xadrez

O xadrez é um jogo de tabuleiro com 64 casas e 32 peças de 6 tipos diferente, cada uma de suas peças com sua importância e movimentação específica. Uma das peças mais importante é a Rainha, ela captura peças

adversárias com movimentos diagonais; a Torre é o justiceiro que percorre o tabuleiro em linha reta; o Cavaleiro se movimenta em linha reta e torta; os Bispos tem movimentos oblíqua e tortos para duas casas; e os Peões se movimentam em linha reta (Foto 01).

...característica notável do xadrez é que as partidas podem ser registradas e posteriormente reproduzidas, lance a lance. Com isso, o acervo histórico de partidas vai sendo sempre aumentado -- e, como todo acervo, o do xadrez possibilita a existência de uma memória sobre o jogo que é uma fonte de aprendizagem e prazer estético (CASTRO, p. 2, 1994).

Foto 01 –As peças do xadrez



Fonte: Xadresedu.com. 2020.

Logo após a igreja liberar as partidas de xadrez, os jogadores começaram a implantar moral aos que jogavam o xadrez, trazendo um novo olhar de respeito ao jogo e aos jogadores. Desta forma, Castro (1994, p. 27) aponta uma melhor explicação de *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes para o xadrez:

A *Rainha* move-se e toma (captura peças adversárias) na diagonal, de modo torto, pois a mulher é tão cobiçosa que só toma tortamente, por obra da rapina e da injustiça. A *Torre* é o justiceiro que percorre toda a terra em linha reta como sinal da justiça com que tudo julga e de que por nada deve seu ofício corromper-se. [...] O movimento do *Cavaleiro* é composição de reto e torto. O reto, representando o direito que tem, em justiça, como senhor da propriedade, de cobrar impostos e de impor justas penas conforme o exija o delito; representando as injustas extorsões a que submete os

súditos. [...] Os *Bispos* movem-se oblíqua e tortuosamente duas casas porque muitos prelados se pervertem pelo ódio, amor, presentes, ou favores para não corrigir os delinquentes nem ladrar contra os vícios, tratando os pecados como um terreno arrendado por uma taxa anual. E assim enriquecem o diabo, fomentando os vícios ao invés de extirpá-los e se tornam procuradores do diabo. Os *Peões* são os pobres que andam uma casa em linha reta, pois enquanto o pobre permanece na sua simplicidade vive honestamente, mas, para tomar, se corrompe e o faz tortamente, pois pela cobiça se bens ou honras, sai do reto caminho com falsos juramentos, adulações ou mentiras.

A moral do jogo é implantada para cada peça específica do jogo, tendo movimentos retos peças que indica o posicionando certo; o movimento torto para peças cujo nome lhes caracterizam algo errado, assim como a rainha, que mesmo sendo da nobreza tem movimentos tortos por ser mulher (Foto 02).

Foto 02 – Tabuleiro de Xadrez e suas peças



Fonte: Xadresedu.com, 2020.

A capacidade de modificar o nome das peças do xadrez, lhe dá a possibilidade de se adaptar a algumas situações de vida, guerra, e até mesmo no ensino-aprendizagem. No ensino de Geografia, o xadrez pode ser usado para explicar os vínculos socioespaciais, a rivalidade entre a conquista do espaço e as disputas de poder.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Evitarei a soberba intelectual de “explicar” ou “decifrar” o “significado” do xadrez, reduzindo-o a fórmulas do tipo “o xadrez representa não-sei-o-quê” - a guerra, a luta, a vida etc. [...] o jogo em si não se pode explicar. Ele possui um caráter estético, de divertimento, que resiste a toda análise e interpretação lógicas: o importante do jogo está no próprio jogo, e não, como nos rituais, em algo além dele, que ele “representa” (HUIZINGA, 1938)

Os conhecimentos geopolíticos não servem apenas para a leitura de fenômenos mundiais. O aluno deve compreender que as relações entre o poder e o território estão presentes cotidianamente. Servem para explicar os conflitos entre grupos rivais por um território com interesse econômico associado, assim como as relações no interior da escola e dos diferentes territórios que nela existem.

Para isso, as categorias de estudos como “extensão territorial”, “população” e “posição geográfica” correlacionado com a linguagem cartográfica são de extrema importância para a materialização dos fenômenos.

O xadrez é considerado um excelente suporte pedagógico visto que se relaciona com diversas disciplinas, incluindo Matemática, Artes, História e Geografia. Outro ponto fundamental é que o esporte desenvolve o espírito ético de seus praticantes. Não há formas de burlar a regra no xadrez (COBERTURA, 2019¹).

O mundo atual está aberto a todo tipo de possibilidades de investigação e de explicação, mas nunca a dimensão política dos fenômenos (seja ele local, regional ou global) teve tanta visibilidade e nunca se precisou tanto do olhar geográfico para desvendar a complexidade dos fatos em suas diferentes escalas

No que se refere ao ensino de geografia e o xadrez (Foto 03), entendemos que a prática de atividades referente a jogos que exercitam tanto o lado físico como mental, assegura o desenvolvimento da vida pessoal e profissional de um indivíduo, visto que há um exercício físico e mental, onde o bem estar de mente e alma prevalece “*Mens sana in corpore sano*” (JUVENAL, 2004, p. 33).

1 <https://impulsiona.org.br/xadrez-na-escola/>

Foto 03 - Geografia e xadrez na didática de ensino de geopolítica



Fonte: [geo.edu](https://geo.education), 2020.

Sobre isso, mediante o exposto, nota-se que a educação tem uma influência de extrema significância na vida das pessoas de uma sociedade, e o poder de decidir seu futuro, desta forma, a educação propicia uma vida melhor a quem têm a oportunidade de conhecê-la, oportunidade esta que contraditoriamente ao que fala a constituição brasileira de 1988, depende das condições socioeconômicas do indivíduo e de sua localização geográfica.

Podemos usar como exemplo a cidade de Medellín na Colômbia, cidade está que na década de 90 foi vítima de um “forte sistema de cartel de drogas” (VALENCIA, 2005, p. 131), chegando a se tornar uma das cidades mais violentas do mundo, mas através de medidas de programas sociais, inclusão dos periféricos nas áreas mais desenvolvidas da cidade, desta forma criando um sentimento de pertencimento entre os cidadãos, e como medida principal, o modelo de inclusão na educação, construindo bibliotecas públicas em pontos estratégicos seguindo um modelo de capacitação profissional, comprovando o poder da educação através da ressocialização (CAVALCANTE, 2005).

Partindo deste pressuposto, compreendemos que as práticas do ensino de geografia atrelada apenas aos livros didáticos, não conseguem mais manter a atenção e interesse dos alunos e alunas da educação básica, desta

forma, podemos entender o modo socializador da educação, o qual pode ser um potencializador.

Visto que uso de jogos como o xadrez no ensino de geografia na educação básica, tem o poder de assegurar a manutenção da atenção do aluno, por ser uma forma dinâmica de construção do conhecimento em sala de aula, para além disso a utilização do jogo ajuda o professor desmistificar os modos tradicionais de ensino.

Cada movimento no xadrez abre uma infinidade de opções. E como cada peça tem seu movimento particular, somadas essas duas características, a criança tem à sua frente um universo inteiro para criar e imaginar. Precisarás usar da versatilidade para aplicar as regras e tentar superar o adversário (LEITÃO, 2015²).

O neoliberalismo, uma das facetas do sistema capitalista moderno, viabilizou a internacionalização do capital, onde os processos macroeconômicos foram/são estabelecidos, desconsidera as singularidades socioeconômicas e ambientais locais. Sobre esta questão Santos (2004) esclarece que:

Havia, com o imperialismo, diversos motores, cada qual com sua força e alcance próprios: o motor francês, o motor inglês, o motor alemão, o motor português, o belga, o espanhol etc., que eram todos motores do capitalismo, mas empurravam as máquinas e os homens segundo ritmos diferentes, modalidades diferentes, combinações diferentes. Hoje haveria um motor único que é, exatamente, a mencionada mais-valia universal (SANTOS, 2000, p.14).

Ainda neste sentido, compreendemos como a economia global, se volta as readequações das dinâmicas, a serviço do mercado. Esse motor único, nos remete ao carrossel de giro econômico mundial, que deturpa as tradicionalidades socioespaciais, utilizando-se de inverdades da noção de um país único. Neste sentido, Santos (2000) considera que:

Aldeia global tanto quanto espaço-tempo contraído permitiriam imaginar a realização do sonho de um mundo só, já que, pelas mãos do mercado global, coisas, relações dinheiros, gostos largamente se difundem por sobre continentes, raças, línguas, religiões, como se as particularidades tecidas ao longo, de séculos houvessem sido todas esgarçadas. Tudo

2 <https://rafaelleitao.com/beneficios-xadrez-educaco-criancas/>

seria conduzido e, ao mesmo tempo, homogeneizado pelo mercado global regulador (SANTOS, 2000, p. 21).

Neste sentido, ao entendermos a conceituação de conceitos como o motor único, podemos correlacioná-los com peças do jogo de xadrez, em exemplos utilizaremos o rei, peça esta que é a mais importante, visto que se o rei for capturado o jogo acaba, desta forma, a proteção dos piões, cavalos, torres, bispos e rainha ao rei devem ser máxima, sendo assim podemos observar e despertar a criticidade do aluno, levantando questionamentos do porque todas as peças são subordinadas e desta forma devem servir ao rei (Foto 04).

Foto 04 – A geopolítica mundial



Fonte: Xadrez verbal.

Ainda nesse seguimento, conseguimos perceber que o rei tem total liberdade entre as casas do tabuleiro, o rei pode andar quantas casas quiser, sejam elas na horizontal, vertical ou diagonal, ou seja o rei assim como a lógica do mercado capitalista possui “carta branca” para desenvolver-se em todas as áreas do globo (representado pelo tabuleiro no jogo).

Com estes simples exemplos, podemos compreender de forma didática maneiras de correlacionar o uso do jogo com situações reais de vivência em sociedade, exemplos concretos tais como: desigualdades socioespaciais, problemáticas socioambientais, socioeconômicas entre outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Tática é saber o que fazer quando há algo a fazer; estratégia é saber o que fazer quando não há nada para fazer.” Savielly Tartakower

A proposta de busca pedagógica de inserir o jogo de xadrez no processo de ensino-aprendizagem tem em vista preparar o aluno para que ele seja capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido, dinâmica e estratégica, e em busca de formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica.

É importante ressaltar que a prática educativa possibilita a tentativa de outras discussões. Esta prática traz como reflexão a possibilidade de diálogo entre os conceitos, conteúdos e o lúdico. O raciocínio geográfico trabalhado em sala de aula, pode demonstrar a importância dos conceitos e a viabilidade de integrar ensino e o jogo do xadrez.

Haja vista que, se o aluno consegue se aproximar dos conceitos, os instrumentos utilizados no ensino de geografia serão mais uma ferramenta complementar na leitura de mundo, e de outras formas de compreender os espaços e as relações socioespaciais, mesmo dentro de um jogo de xadrez.

Podemos afirmar que o xadrez é um elemento promotor de um maior desenvolvimento cognitivo do sujeito aprendente, facilitando o processo ensino-aprendizagem. Além de uma prática de ensino diferenciada, o jogo de xadrez possibilita uma reflexão e concentração para os discentes, em suas diversas atividades cotidianas.

Desta forma, mais explicitamente, as relacionadas à sala de aula, aumentando e estimulando um maior senso crítico e concentração dos alunos, tendo em vista que esse jogo estimula a capacidade de concentração do aluno e o instiga a ser mais participativo, no momento em que ele está participando ativamente do processo ensino-aprendizagem, de uma maneira diferente e divertida.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão – FAPEMA, pelas concessão da bolsa de Mestardo; a Universidade Estadual do Maranhão em cooperação com a FAPEMA pela concessão da bolsa de Iniciação científica, e por fim ao Governo do Maranhão pelo incentivo e investimentos no ensino, pesquisa e extensão.

REFERÊNCIAS

CASTRO, C. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v.1, n°2, p.3-12, 1994.

CAVALCANTI, L. S. Ensino de Geografia e diversidade: Construção de conhecimentos geográficos escolares e a atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. In: CASTELLAR, S. (org.). **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2010.

COBERTURA. **Xadrez**: origem, regras e como ensinar na escola. Disponível em <https://impulsiona.org.br/xadrez-na-escola/> acesso em 28 de jul. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GEO.EDU. Disponível <https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%-2Fbas%20RxqFwoTCKiYpsuSleOCFQAAAA>. Acesso em 20 de nov. 2020.

GIROTTI, E. D. A geopolítica e o ensino de geografia: estratégias didáticas para a retomada do diálogo. **Geografia Ensino & Pesquisa**, v. 15, n.3, set./dez. 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 1938.

JUVENAL. B. SUSANNA M. **Juvenal and Persius**. Cambrígia, Massachusetts; Londres, Inglaterra: Harvard University Press, 2004.

LEITÃO, R. **Os Benefícios Do Xadrez Na Educação Das Crianças**. Disponível em <https://rafaelleitao.com/15-melhores-frases-xadrez/> acesso em 28 de jul. 2021.

LEITÃO, R. **As 15 Melhores Frases Já Ditas Sobre Xadrez: Savielly Tartakower**. Disponível em <https://rafaelleitao.com/beneficios-xadrez-educaco-criancas/> acesso em 28 de jul. 2021.

OLIVEIRA, A. U. Ensino de Geografia: horizontes no final do século. **Boletim Paulista de Geografia**. São Paulo: AGB, nº 72, 1994.

PONTUSHKA, N. N.; PAGANELLI, T. I; CACETE, N. H. **Para ensinar e aprender Geografia**. São Paulo: editora Cortez, 2009.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**/ Roberto Jarry Richardson; colaboradores José Augusto de Souza Peres ... (etal.) – 3. ed. -14. São Paulo: Atlas, 2012.

SANTOS, 2009 apud VESENTINI ET AL., 2011; VESENTINI, J. W. **Por uma geografia crítica na escola**. São Paulo, Contexto, 2004.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**. São Paulo, Edusp, 2006.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 1ª Edição. Ed. Redord, São Paulo - SP, 2000.

TURATO, E. R. **Tratado da metodologia da pesquisa clínico-qualitativo: construção teórico-epistemológica, discussão comparada e aplicada nas áreas da saúde e humana**. Petrópolis: vozes, 3003.

VESENTINI, J. W. **Por uma geografia crítica na escola**. São Paulo, Contexto, 2004.

XADRESEDU.COM. em Disponível <http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/3070/1576>. Acesso em 20 de nov. 2020.

XADREZ VERBAL. Disponível em <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2Fenacionalcomum.mec.gov.br%2Fimplementacao%2Fpraticas%2Fcaderno-depraticas%2Fensino-fundamental-anos-> em. Acesso em 20 de nov. 2020.