

O XADREZ COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO SOCIAL EM ALUNOS PARTICIPANTES DO SERVIÇO DE CONVIVÊNCIA E FORTALECIMENTO DE VÍNCULOS

THE CHESS AS A TOOL FOR SOCIAL INTERACTION IN STUDENTS PARTICIPATING IN THE CONVIVANCE AND STRENGTHENING OF LINKS SERVICE

Emerson Nunes Brasilino¹ 

Valério Brusamolin² 

Resumo: O objetivo desse artigo é estudar os atores que configuram a rede de desenvolvimento da socialização no âmbito do projeto SCFV- Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos, utilizando o xadrez como ferramenta tecnológica para a socialização dos alunos do SCFV com base na Teoria de Bruno Latour. A rede é composta por determinados atores, dentre eles destaca-se o xadrez aliado ao Sociodrama, ao projeto SCFV, ao professor/oficineiro, interação social. Com base na óptica de cada ator as conexões e interações são observadas mediante a configuração da rede.

Palavras-chave: Xadrez, Interação Social, Sociodrama, SCFV, Teoria Ator-rede.

Abstract: The purpose of this article is to study the actors that configure the socialization development network within the scope of the SCFV - Service of Coexistence and Linkage Strengthening, using chess as a technological tool for the socialization of SCFV students based on Bruno Latour Theory. The network is composed of certain actors, among them chess allied to the Sociodrama, the SCFV project, the teacher / clerk, social interaction. Based on the optics of each actor the connections and interrelationships are observed through the configuration of the network.

Keywords: Chess, Social Interaction, Sociodrama, SCFV, Theory Actor-network.

¹ Mestrando em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS). Instituto Federal do Paraná (IFPR) emerson.xequemate@gmail.com

² Doutor em Ciência da Informação, Professor do Instituto Federal do Paraná (IFPR). valerio.brusamolin@ifpr.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

O Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV) é um serviço de Proteção Social Básica, criado pelo Governo Federal com a finalidade de complementar o trabalho social com o núcleo familiar visando evitar situações de vulnerabilidade, de exclusão e risco social de crianças e adolescentes com idade entre seis a dezessete anos.

Para isso, oferece uma jornada de contra turno escolar com caráter preventivo mediante oficinas que incentivam as relações de afetividade e socialização por meio de atividades culturais, lúdicas, esportivas e de lazer.

As vagas desse serviço socioassistencial são destinadas aos alunos que possuem um perfil ou um enquadramento definido como prioritário.

Considera-se público prioritário para a meta de inclusão no SCFV crianças e , ou adolescente nas seguintes situações: em situação de isolamento ; trabalho infantil; vivência de violência, ou negligência; fora da escola ou com defasagem escolar superior a 2 anos; em situação de acolhimento; em cumprimento de MSE em meio aberto ; egressos de medidas socioeducativas; situações de abuso e/ ou exploração sexual; com mediadas de proteção do ECA; crianças e adolescentes em situação de rua; vulnerabilidade que diz respeito à pessoas com deficiência. (BRASIL, 2013, p.9)

Della Torre (1973) afirma que socializar consiste em interiorizar no indivíduo, desde o seu nascimento, normas e valores da sociedade na qual está inserido e do modelo de comportamento exigidos pela mesma.

Já Latour (2012) refere-se à socialização ou construção social de um grupo como um processo infundável constituído por relações frágeis onde os atores deste contexto social estão em constate mudança e controvérsia.

Para Bee (2003), a dificuldade de socialização no ambiente escolar com atos de rebeldia e exclusão pode ser ocasionada por fatores sociais coadjuvantes como: a família, os amigos e pela própria mídia, gerando uma desestruturação e prejuízo aos conceitos de limites e convivência social, tornando frágil o desenvolvimento psicossocial da criança que passa a apresentar dificuldades diretamente relacionadas à evolução sócio afetiva e cognitiva influenciando no desempenho escolar.

Algumas crianças, porém, acabam sendo vítimas de exclusão por não conseguirem se adequar às suas classes, devido ao comportamento rebelde de

alguns alunos em não saber lidar com o relacionamento interpessoal originada por alguma característica individual do colega não aceito. Aliadas a essa situação, há as dificuldades encontradas por professores de diferentes áreas da Educação em auxiliar os alunos nesse processo pedagógico, pois esse programa requer:

Um alfabetizador que conheça os estágios cognitivos e os níveis psicogenéticos de seus alunos saberá conduzir o processo ensino-aprendizagem de forma prazerosa e dinâmica, colocando atividades e desafios para os alunos, proporcionando-lhes, sempre, avanços na construção da inteligência. (PIAGET, 1990, p.35).

Dentro dessas atividades prazerosas e desafiadoras surgem os jogos pedagógicos, que visam desenvolver as habilidades operatórias, tais como: enumerar, desmontar, deduzir, comparar, localizar no tempo, medir, localizar no espaço, entre outras. Nessa visão:

Entende-se por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (ANTUNES, 2003, p.38).

Nesta perspectiva, nem todo jogo serve de material pedagógico e ele deve ser utilizado como ferramenta de reforço e instrumento de desafios. Sendo o xadrez um jogo milenar, possuidor de regras e condutas, ele pode ser entendido não somente como um jogo lúdico de tabuleiro, mas, definido também como jogo/arte/ciência capaz de exigir a destreza da mente e ao mesmo tempo desenvolver a capacidade de expressão cognitiva e social do seu praticante (FERRACINI, 1998).

Becker (2002), define a expressão do xadrez como jogo/arte/ciência de da seguinte forma;

O jogo de xadrez é um esporte intelectual. É ainda, uma arte: pode criar beleza – em partidas e problemas que produzem, no enxadrista, a emoção estética. E responde a regras, leis e situações, cuja pesquisa e estudo norteiam os jogadores e lhes dão maior domínio no jogo – o xadrez é, também uma ciência. (BECKER, 2002, p.9)

Diante do exposto, qual seria a contribuição do xadrez como um artefato na abordagem da tríade Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) para a melhoria da interação social de crianças no âmbito escolar? Para que o objetivo deste artigo seja atingido, serão estudados e analisados o conceito da

teoria Ator-Rede, teoria do Sociodrama, professores/oficineiros de xadrez, o SCFV enquanto mediador no âmbito escolar, teoria de jogos, suas finalidades, habilidades e competências desenvolvidas pelo mesmo.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Teoria Ator-Rede e o Jogo de Xadrez, um diálogo para a interação social

A teoria Ator-Rede (TAR) surgiu na década de 1980, como uma corrente de pesquisa social focada na área da Ciência, Tecnologia e Sociedade. Seus principais pesquisadores foram John Law (1946), Michel Callon (1945) e Bruno Latour (1947).

Para Latour (2012), a teoria Ator-Rede visa explicar o surgimento científico dos fatos, mediante a comunicação formada por uma rede de conexões interligadas por associações entre os atores humanos e não-humanos, abordando dessa forma o campo da sociologia das Associações e da Translação, utilizando a relação da simetria entre “natureza” e o “social” para explicar o desenvolvimento verdadeiro e falso dos estudos científicos se empenhando em redefinir a construção da natureza e da sociedade.

Dessa forma, o mesmo autor questiona os paradigmas da sociologia clássica, que inicia os seus estudos mediante a análise da “sociedade” ou dos “grupos sociais”, quando na realidade deveriam considerar que a definição e o arranjo do “social” não são tarefas dos cientistas sociais e sim dos próprios atores.

Já o xadrez, segundo a teoria mais difundida pelo historiador britânico Harold James Ruthven Murray (1868-1955) foi inventado na Índia no início do século VII e era conhecido pelo nome sânscrito de chaturanga que significava chatour (quatro) e anga (membros) e representava o exército Indiano que era formado por: carruagens, cavalaria, elefantes e Infantaria. (Murray, 1913).

Para Murray (1913), o jogo de tabuleiro criado há séculos na Índia com o nome de chaturanga, passou por muitas mudanças ao longo do tempo até chegar a sua composição atual como a conhecemos hoje.

O formato atual do jogo de xadrez é composto por um Tabuleiro com 64 casas, com cores alternadas em preto e branco, que representa o campo de batalha. Está dividido em dois exércitos com 16 peças para cada.

As brancas são, definidas como claras (normalmente na cor branca) e escuras (na cor preta). Cada exército é composto por um Rei, uma Dama (Rainha), duas Torres, dois Cavalos, dois Bispos e oito peões. Vale ressaltar que cada peça possui um valor numérico relativo e um valor simbólico. (TIRADO; SILVA, 1999).

Rabey (2007), considera que as transformações sofridas pelo xadrez ao longo da sua trajetória como a renomeação das peças, a posição ocupada por elas no tabuleiro e o seu poder de movimentação, demonstram que essas modificações foram realizadas para satisfazer a vontade da sociedade ocidental e sua cultura.

A dama nem sempre foi a dama, mas “fazier”; o bispo originalmente era um elefante para simbolizar tropas montadas em elefantes, mas também foi conhecido como um espião, um confidente e um vidente (essa é a mais ambígua de todas as peças); o cavalo simbolizou tropas montadas ou unidades de cavalaria; a torre se originou do termo árabe carruagem, “ruhkh”, e seu significado tem se modificado por causa das muitas interpretações idiomáticas sobre o significado desse nome. (RABEY, 2007, p.76)

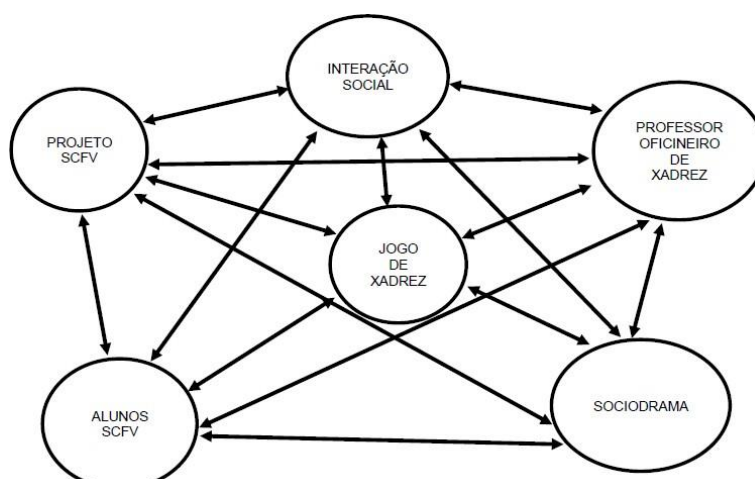
As transformações realizadas no jogo de xadrez pela sociedade, constituem-se como uma forma de construção coletiva de conhecimento, agindo sobre o jogo de xadrez representado aqui como o ator não-humano. A associação composta pela rede sociedade e o xadrez dão voz ao jogo permitindo que a sua história seja contada pela tradução dos fatos. (LATOURET, 2012).

Sendo assim, a definição de TAR está ligada ao jogo de xadrez, pois de acordo com Callon (1995), o desenvolvimento e tradução do mundo “natural e social” é mediado por um porta-voz e ocorre de forma progressiva, sendo exercida por uma relação de poder de um determinado ator sobre os demais atores, da mesma forma que ocorre no jogo em que uma peça se sobressai à outra e cada peça tem seu valor definido, mas que uma peça depende da ação da outra para que o jogo aconteça.

2.2 Os atores da rede de Interação Social do Xadrez

Para que a teoria Ator-Rede seja funcional, existe a necessidade de comunicação entre todas as partes. Latour (2012, p.193) refere que “uma comunicação formada pelos mediadores e sua Rede social, onde uma conexão ponto por ponto se estabelece, fisicamente rastreável e, portanto, pronta para ser registrada empiricamente”. A complexidade da rede dos atores envolvidos no desenvolvimento do xadrez como ferramenta de interação social no âmbito SFCV e suas conexões estão representadas na figura 1. A rede mostra a interligação de atores que possuem um papel de extrema importância para o desenvolvimento da interação social dos alunos em estudo.

Figura 1 – A rede de conexões e desenvolvimento da interação social no SCFV.



Fonte: Os autores (2019).

Podemos observar o mapeamento da interligação dos atores/mediadores e suas conexões na rede formada por atores humanos e não-humanos exercendo cada qual o seu papel para o desenvolvimento da interação social dos alunos participantes do projeto SCFV.

O jogo de xadrez posicionado no centro da rede é representado como um ator não-humano, suas possibilidades de ações e dinâmicas enquanto jogo lúdico facilitam sua associação ao ator-humano “alunos/SCFV” que são os porta-vozes do jogo.

O xadrez utilizado como ferramenta para o desenvolvimento da

interação social dos alunos, também atua como porta-voz das relações interpessoais dos alunos/SCFV, auxiliando a tradução dessas relações e emoções juntamente com outro actante não-humano denominado como Sociodrama.

O sociodrama é uma metodologia social de intervenção e investigação das relações interpessoais nos grupos e entre os grupos. (SOEIRO,1976).

O projeto socioassistencial (SCFV) - Serviço de Convivência e fortalecimento de Vínculos desempenha o papel de Instituição Social, desenvolve atividades recreativas, de lazer e potencialização de diversas áreas do conhecimento. (BRASIL, 2017). O actantes profissionais/oficineiros do SCFV, atuam no projeto socioassistencial como mediadores das oficinas de esporte, lazer, arte e cultura que são ofertadas no projeto/SCFV. (BRASIL,2010)

2.3 O Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos

O SCFV é um programa do Governo que atende todos os tipos de pessoas que se encontram em situação de vulnerabilidade, sendo assim

Podem participar crianças, jovens e adultos; pessoas com deficiência; pessoas que sofreram violência, vítimas de trabalho infantil, jovens e crianças fora da escola, jovens que cumprem medidas socioeducativas, [...]inseridas no Cadastro Único. (BRASIL,2012).

O direito e a garantia de permanência da criança e do adolescente na escola são assegurados pela Constituição na escola são assegurados pela Constituição Federal de 1988 (BRASIL,1988), pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB nº 9.394 (BRASIL,1996), e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (BRASIL, 1990). Mesmo sabendo que tais direitos existem, eles não são usufruídos por inúmeros motivos, e um deles é que não há escolas de período integral suficientes para suprir a necessidade da permanência das crianças e adolescentes a escola.

Algumas crianças e ou adolescentes que frequentam apenas meio período escolar encontram-se em situação de vulnerabilidade por causa das adversidades socioeconômicas. Nesse cenário, é que entra o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos SCFV. De acordo com o Caderno de

Orientações do Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome.

[...]. O serviço deve incluir crianças e adolescentes com deficiência, retirados do trabalho infantil ou submetidos a outras violações de direitos. Aos usuários, deve oferecer atividades que contribuam para ressignificar vivências de isolamento e de violação dos direitos, propiciando experiências favorecedoras do desenvolvimento de sociabilidades e atuando no sentido preventivo de situações de risco social. (BRASIL,2010, p.43)

No caso do artigo em estudo, deter-se-á apenas a um grupo de pessoas que usufruem desse serviço que são as crianças e adolescentes de 6 a 15 anos de idade, considerados como o público prioritário das oficinas de xadrez ofertadas no SCFV.

2.4 O Profissional Oficineiro do SCFV

O SCFV não tem caráter educacional e, sim, social. As atividades nesse local, não devem ser caracterizadas como reforço escolar e, sim, como atividades de recreação, Lazer e potencialização de diversas áreas do conhecimento. Sendo assim, o grupo de recursos humanos que foram a equipe do SCFV é bem específico como mostra a afirmação abaixo:

[...]. Orientador Social – função Social exercida por profissional de, no mínimo nível médio, com atuação constante ao (s) Grupos (s) e responsável pela criação de um ambiente de convivência participativo e democrático; Facilitadores de Oficinas – função exercida por profissional com formação mínima em nível médio, responsável pela realização de oficinas de convívio por meio de esportes, lazer arte e cultura. (BRASIL,2010, p.62)

Cabe ao orientador Social coordenar e acompanhar os facilitadores de oficinas durante a elaboração e planejamento das atividades que serão desenvolvidas com as crianças e adolescentes nas Oficinas ofertadas pelo SCFV, articulando-as às necessidades dos usuários.

Ficando a cargo dos facilitadores de oficinas, além do planejamento, a organização, desenvolvimento e execução das oficinas envolvendo atividades esportivas, artística, de lazer e cultura. Os oficineiros atuam de forma fundamental no desenvolvimento pessoal e social das crianças e adolescentes do SCFV.

Dessa forma, existe um cuidado muito grande com o perfil desse profissional, pois suas habilidades, capacidades e práticas metodológicas enquanto educador devem ser adequadas às atividades que irão desenvolver, bem como à faixa etária que irão trabalhar.

2.5 Conceito de jogos lúdicos e de Competição

Na escola, o conceito de jogo é muito mais do que mera diversão. Seu objetivo é o de divertir, mas, principalmente o de ensinar. Através dos jogos a criança se diverte, aprende, desenvolve o intelecto, respeita regras e se socializa. (ANTUNES,2003)

A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. (ANTUNES 2003, p.11).

Segundo Piaget (1990), os jogos podem ser classificados em três categorias, jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos com regras, em que cada um possui uma característica particular, recebendo um objetivo diferente ao ser aplicado. Para Vygotsky (1990), o jogo deve possuir um significado. Sendo capaz de promover mudanças na zona de desenvolvimento proximal e real, mediante atividades Cooperativas que abordem o imaginário e o representativo.

Na visão do filósofo Johan Huizinga (1782-1945), o jogo é definido como fator histórico e social sendo,

[...] uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1993, p.33).

Roger Caillois (1990) considera a existência de inúmeros jogos de diversos tipos como: “Jogos de sociedade, de destreza, jogos de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc.” (Caillois,1990, p.9)

Caillois (1990) conceitua o jogo em uma compreensão formal em seis características, como sendo: *Livre*: a participação e a permanência não são

obrigatórias; *Delimitada*, por ocorrer dentro de um tempo e espaço; *Incerto*, pela não antecipação de resultado; *Improdutiva*, em relação às atividades que geram renda; *Regulamentada*, pelas convenções estabelecidas; *Fictícia*, envolvendo o imaginário.

Preocupado em classificar os jogos de acordo com a natureza social, interesses, habilidades e atitudes relacionadas ao jogo, dividiu-os em quatro grupos, denominados como: “Agôn, Alea, Mimicry e Illinx”. (CAILLOIS,1990, p.32)

Esses quatro elementos, Agôn, Alea, Mimicry e Illinx possuem características distintas que podem ser encontradas conforme a sua predominância em diferentes tipos de jogos. Dessa forma: o Agôn – aparecerá de forma predominante nos jogos de competição; Alea – nos jogos de azar; Mimicry – jogos de imitação; Illinx, – jogos de vertigem.

O entendimento e a compreensão da união desses conceitos e classificações permitem-nos saber determinados aspectos sobre as pessoas que os praticam e como são influenciadas por determinado jogo.

2.6 O papel do Jogo de xadrez na formação social do indivíduo

Na perspectiva da socialização, o objetivo do jogo é o de divertir, ensinar e socializar, pois através dos jogos a criança se diverte, aprende, desenvolve o intelecto e respeita regras.

Para que o jogo atinja seu objetivo é necessário que os jogadores se socializem, pois, precisa criar conexões com seu adversário para que as regras do jogo sejam respeitadas e a partida aconteça amigavelmente.

Ao olharmos sob a visão da arte/ciência, podemos considerá-lo como uma arte por exigir e permitir que o seu praticante crie diferentes variações a cada novo lance. Uma ciência por reunir em seu histórico de evolução, a organização e reorganização de conhecimentos envolvidos na sua prática, na observação e estudo das inúmeras jogadas que podem ser reconstruídas, vislumbradas e experimentadas mediante os vários registros elaborados ao longo da sua trajetória. (SILVA, 2002)

Vygotsky (1933, p. 64) refere que: “embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária”. Pode-se indagar que, mediante a aprendizagem do xadrez, o jogador desenvolve habilidades compartilha conhecimentos e informações por intermédio da comunicação recíproca, estabelecida pela interação social, propiciando avanços significativos no campo sócio-cognitivo. Algumas capacidades emocionais estimuladas e desenvolvidas pela prática do xadrez podem ser visualizadas, conforme o quadro abaixo:

Quadro 1 – Capacidades Emocionais Exercitadas com o Xadrez.

a) O conhecimento das próprias emoções (autoconsciência): ter clareza das emoções auxilia a dirigir melhor a vida.	
Autonomia	É necessário tomar decisões pessoais e ser consequente com elas. É também necessário, portanto, se conhecer e saber “o que faço bem e o que não faço”, “onde costumo cometer este erro” e “tentarei não errar mais desta forma”. Educação da autocrítica.
Autoestima	O xadrez ajuda o praticante a valorizar-se em termos desportivos (a vitória), artísticos (uma combinação brilhante, estética, ou elegante) e pessoais (estar no mesmo nível ou num nível melhor, comparando sua performance em dias diferentes, ou comparando-se com outro jogador).
b) A capacidade de controlar as emoções: de tranquilizar-se, de controlar a ansiedade, as tristezas, as preocupações, etc.	
Concentração	É a posição natural que se adota ante o tabuleiro. A situação de “ <i>stand by</i> ”. Momentaneamente as preocupações deixam de importar e procura-se seguir o fio do jogo. Aprende-se que é importante evitar as distrações.
Atenção	Considerar todas as peças. Colocar-se em guarda ante o que é evidente. A atenção é necessária para a reflexão.
c) A capacidade de automotivação: o autocontrole emocional (capacidade de atrasar a recompensa e reduzir a impulsividade) é um elemento chave na obtenção de objetivos	
Autocontrole	Saber esperar e não emitir respostas com excessiva rapidez. É necessário procurar ir mais além, mais adiante quanto maior seja a dificuldade, retendo a impaciência e a impulsividade.
Tenacidade	Qualidade de força interior que o jogo exige em momentos de dificuldade.
d) O reconhecimento das emoções alheias (empatia): habilidade fundamental que envolve sentir o que o outro sentiria, caso estivesse na situação e circunstâncias experimentadas pelo outro.	
Empatia	É necessário avaliar, a cada instante, os movimentos e as possibilidades de ação do adversário, juntamente com as suas reações físicas. Durante o jogo costuma-se dizer “agora ele está melhor do que eu” ou vice-versa. Aprende-se a sentir respeito ou certa compaixão pelo adversário que perde, sobretudo se o adversário for conhecido, ou se demonstrar reações de tristeza. Todos sabem o que é ganhar e perder e no início se aprende, ou deveria aprender, a moderar as reações excessivamente efusivas em caso de vitória por respeito ao adversário que não teve tão bom desenlace no final.
e) O controle das relações: relação com as emoções do outro.	
Socialização	Não se pratica o jogo só. É necessário respeitar o silêncio, a sua vez de jogar. Ao final da partida, analisa-se em conjunto o que foi e o que deveria ter sido jogado (<i>post-mortem</i>). Deve-se manter a cordialidade com todos os participantes. É necessário felicitar-

	se mutuamente no final da partida.
Aquisição de Regras	As regras do jogo são inalteráveis para todos. Ninguém pode estabelecer suas próprias normas nem impor condições diferentes.

Fonte: Garrido (2001, apud SILVA, 2010, p.14)

2.7 O Jogo de xadrez como ferramenta para o sociodrama

Jacob Levy Moreno (1889-1974), romeno, médico, filósofo, psicólogo e dramaturgo, desenvolveu na década de 1920 o Psicodrama, método de pesquisa social qualitativo/quantitativo/exploratório utilizado para intervir nas relações conflitantes e interpessoais de grupos, buscando solucioná-las por meio da ação e participação do próprio indivíduo como agente principal no problema mediante a utilização de jogos e dramatização, desenvolvendo uma ampla teoria social da terapia em grupo. (SOEIRO,1976).

As intervenções nas relações interpessoais eram realizadas em cima de um palco com grupos teatrais onde:

[...] os atores não tinham papéis decorados. Embora os papéis existissem, os atores tinham a liberdade de improvisar no decorrer da dramatização. O que existia era apenas uma linha geral do papel e não um roteiro a ser seguido, rigidamente. O mais importante era a improvisação. (SOEIRO, 1976, p.1)

O psicodramaturgo com base nessa experiência, desenvolveu o teatro da Espontaneidade pautado na improvisação, na troca constante de papéis entre os participantes e na utilização de jogos teatrais e jogos dramáticos como forma de interação entre os membros do grupo. (SOEIRO, 1976)

O Interesse de Moreno (1992, p. 188), pela análise e medida das relações interpessoais o levou ao desenvolvimento de uma teoria sociotécnica conhecida como o Sociodrama, “ método profundo de ação que trata de relações intergrupais e de ideologias coletivas” onde sócio – pode ser entendido como aliado, parceiro: e drama cujo significado expressa uma ação carregada de sentimentos.

Para Soeiro (1976), o sociodrama é uma dinâmica que busca tratar e compreender as desordens ocorridas na interação social de um determinado

grupo, definindo-a como “uma terapêutica de grupos naturais, ou seja, grupos que convivem normalmente entre si, como, por exemplo, grupos de trabalho, alunos de uma mesma classe, ou profissionais de uma mesma área de atividade”. (SOEIRO,1976, p.110)

Moreno (1975), com a intenção de avaliar as interações sociais e as relações interpessoais desenvolvidas pelas intervenções do sociodrama, criou a sociometria onde “metria” – possui o significado de medir, sendo possível, assim, mensurar as respostas e escolhas feitas com base nas aproximações, rejeições ou afastamentos dos “sócios” companheiros.

Derivado da sociometria, surge o Teste Sociométrico, cuja finalidade:

Consiste em pedir, a todos os membros de um grupo, que designem, entre os companheiros, aqueles com quem desejariam encontrar-se numa atividade bem determinada. Pode-se pedir-lhes igualmente que designem aqueles com quem preferiam não se encontrar. (MORENO,1994, p.15)

Em relação as escolhas Moreno (1994, p.215) ressalta que:

Escolhas são fatos fundamentais em todas as relações humanas contínuas: escolhas de pessoas e de coisas. É irrelevante o fato de as motivações serem do conhecimento de quem escolhe ou não; elas são significativas apenas como indicações de eu índice cultural ético. Também não importa se são desarticuladas ou altamente expressivas, irracionais ou racionais. As escolhas não necessitam de qualquer justificativa especial, contanto que sejam espontâneas e verdadeiras para o eu de quem escolhe. São fatos de primeira ordem existencial.

As escolhas e respostas após serem tabuladas com a utilização do teste sociométrico são expressas por gráficos denominados de sociograma que permitem a visualização das relações interpessoais.

Sociograma – descreve, através de um conjunto de símbolos as relações mútuas ou inter-pessoais que existem entre membros de um grupo. Se **A** escolhe **B**, isto é apenas metade de uma relação mútua. Para que o relacionamento seja sociometricamente significativo, é necessário que haja a outra metade. Pode ser que **B** escolha **A** ou que rejeite **A** ou ainda, que seja indiferente a **A**. como o sociograma pode ser considerado por qualquer pessoa que conheça os símbolos, podemos considerá-lo como alfabeto sociológico. (MORENO, 1994, p.213-214)

Moreno (1975) utilizava-se das dinâmicas do jogos, jogos teatrais e jogos de dramatização para despertar a espontaneidade nos membros do grupo e assim intervir nas relações socioafetivas.

Reverbel (1996) ressalta que o jogo é marcado por regras, pela ação dinâmica e pela prática individual ou em grupo. E que o jogo dramático, uma das técnicas do Psicodrama tem por finalidade diminuir a resistência do participante, proporcionando-lhe um ambiente calmo, deixando-o relaxado, desinibido e confiante para expor seus sentimento e emoções.

O jogo dramático é caracterizado pelo caráter simbólico das personagens constituídas no drama. “A linguagem simbólica e lúdica é a forma natural de expressão na infância e é por meio dela que a espontaneidade criadora se manifesta, possibilitando transformações nas estruturas relacionais”. (MAZZOTTA, 1995, p.20)

Os jogos dramáticos estão pautados nas atividades lúdicas e representativas e possuem uma identificação direta com os jogos teatrais que reúnem todos os elementos para a dramatização, como: espaço cênico, figurino, personagens, atores, marcação, improvisação, interpretação, dentre outros. (REVERBEL,1996)

Datner (1995, p.86), ressalta que “como todo jogo, o jogo dramático possui regras. Ao se entrar no jogo, aceitam-se suas regras. Por meio deste envolvimento e desta opção, a de jogar, separamo-nos do mundo real exterior, entrando em contato com nosso interior para viver a fascinação e a magia do lúdico”.

Os jogos teatrais são marcados pela ludicidade e imaginação dramática desenvolvendo no individuo a

Capacidade de perceber as possibilidades imaginativas, compreender as relações entre dois conceitos e captar a força dinâmica entre eles. Todo ser Humano possui imaginação dramática. Ela pode ser desenvolvida pela prática das atividades de expressão artística na escola. (REVERBEL, 1996 p. 15)

Nesse momento podemos utilizar o jogo de xadrez e seus elementos: o tabuleiro e suas peças: Rei, Dama, Torre, Cavalo, Bispos e Peões como uma ferramenta dinâmica para o sociodrama.

O jogo de Xadrez pode ser utilizado como uma ferramenta para o sociodrama como um jogo teatral e dramático, sua abordagem lúdica pode ser explorada pelos pontos-chaves do jogo teatral, como a “improvisação a partir de temas ou situações. O jogo dramático, também denominado de jogo teatral, é uma criação e representação coletiva, bastante aplicada em escolas”. (REVERBEL, 1999, p. 17)

O tabuleiro com suas 64 casas quadriculadas na cor preta e branca, metaforicamente representa o campo de batalha para o embate das peças, servindo também como cenário para o desenvolvimento do jogo.

O cenário teatral é definido por Reverbel (1996, p. 12-14), como:

Conjunto de elementos organizados no espaço cênico (palco). Representando o lugar, ou lugares, onde acontecem as ações dramáticas interpretadas pelo ator que representa uma peça. [...]. Espaço concretamente perceptível pelo público que consiste em cada uma das unidades de ação de uma peça. Lugar onde as personagens se movimentam: palco, estrado, tablado, etc”.

As linhas e demarcações do tabuleiro de xadrez também servem de marcação para o desenvolvimento das peças. A “movimentação dos atores em cena, em função do texto da peça teatral: entradas, saídas, posturas. A marcação pode ser representada por anotações gráficas ou maquetes”. (REVERBEL, 1996, p.17)

As peças do jogo de xadrez e os papéis que executam cada qual com a sua função e poder dentro do jogo, servem como personagens e podem ser interpretados. “O ator não é a personagem, mas representa-a para o espectador”. (REVERBEL, 1996,18)

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática do xadrez com a sua tecnologia e vertentes lúdicas colabora para a promoção de avanços na estrutura sócio cognitiva, capaz de proporcionar a interação social que é desenvolvida com base nas relações de afetividade humanas causadas pelas emoções e se dá pelas ações de aproximação e afastamento entre as pessoas, é marcada também pelos atos de reciprocidade e rejeição.

O Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos apresenta em

sua estrutura organizacional um ambiente propício ao desenvolvimento complementar das relações de afetividade e socialização dos alunos, prevenindo a ocorrência de situações de vulnerabilidade e risco social mediante atividades socioeducativas, dentre elas o próprio Xadrez.

O método do sociodrama investiga os processos que promovem as relações interpessoais nos grupos e entre grupos bem como do próprio indivíduo, utiliza o jogo da dramatização e a troca de papéis para resolver conflitos e intermediar aproximações e a reorganização do grupo, que atrelado ao xadrez se mostra como outra importante ferramenta na promoção da interação social dos alunos.

As organizações e reorganizações dos grupos sociais são configuradas por meio da sociometria, cuja finalidade é mensurar as escolhas feitas no sociodrama por cada membro do grupo a nível de satisfação, aceitação ou rejeição em atividades desenvolvidas com um ou demais colegas, gerando um gráfico sociométrico que facilita a observação das mudanças na socialização dos grupos.

Espera-se, por meio do presente estudo, que o jogo de xadrez seja recrutado pelos educadores (professor/oficineiro) como uma excelente ferramenta para o desenvolvimento das dinâmicas de interação social agregando a outros estudos que possam ser desenvolvidos sobre o mesmo tema aqui referenciado.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BEE, H. **O ciclo vital**. Porto Alegre: Artmed, 1997. 220p.

BERGER, Peter L. e LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

BECKER, I. **Manual de xadrez**. São Paulo: Nobel, 2002.

BUSTOS, **O teste Sociométrico**, São Paulo: Brasiliense, 1979.

BRASIL. **Orientações Técnicas Sobre o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos Para Crianças e Adolescentes de 6 a 15 anos:** Brasília: 2010.

BRASIL. Reordenamento do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos. Passo a Passo. Brasília, 2013. Disponível em <http://www.assistencialsocial.al.gov.br/sala-de-imprensa/Passo%20a%20Passo%20-%20Reordenamento%20SCFV.pdf/view>. Acesso em 14 dez.18

BRASIL. Lei nº9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, n. 248, 23 dez.1996. Seção 1, p.27833-27860. Disponível em http://portalmec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12907:ligisdlacoes&catid=70:ligisdlacoes.pdf. Acesso em 15 dez. 2018

BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente e legislação correlata [recurso eletrônico]: Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata. 12. Ed. –Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014. 241 p. Disponível em: <http://www.2camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/gestao-na-camara-dos-deputados/responsabilidade-social-e-pdf/estatuto-da-crianca-e-do-adolescente>. Acesso em 17 dez. 2018

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. Perguntas frequentes: **Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV)** Brasília: MDS/SNAS, 2017.

BRASIL, Ministério de Desenvolvimento e Combate à Fome. Secretaria Nacional de Assistência Social – SNAS. Brasília, 2016. Disponível em : https://www.mds.gov.br/webarquivos/arquivo/assistencia_social/cartilha_paif_251. Acesso em 15 dez. 2018.

CAILLOIS, R. **O jogo e os Homens:** Lisboa: Portugal,1990.

DATNER, Y. B. Jogando e aprendendo a viver. In Júlia M.C. (org.). **O Jogo no psicodrama.** São Paulo: Ágora,1995.

FERRACINI, L. G. **Xadrez no Currículo escolar:** ensinando xadrez para as crianças de 3 anos de idade. Londrina: Midiograf, 1998. 120p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** O jogo como elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971. 243 p.

LATOUR, B., WOOLGAR, S. **Vida de Laboratório:** a produção de fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume Dumará; 1997.

MAZZOTTA, M.C.E. Jogo dramático com crianças: a luta pela transformação. In: Motta, J.M.C. (org).(1995). **O jogo no psicodrama.** São Paulo: Ágora

MORENO, J.L. **Quem sobreviverá?** Fundamentos da Sociometria, Psicoterapia de Grupo e Sociometria Vol.I.II,III Goiânia: Dimensão, 1992 – 1994.

_____. **Psicodrama.** São Paulo: Cultrix, 1997.

MONTEIRO, Regina Foureaut. **jogos dramáticos.** São Paulo, 1994.

MURRAY, H. J. R. **A history of chess.** Massachusetts: Benjamin Press, 1913.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3ª ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1990. 370 p.

RABEY, Kelvin. A arte do xadrez – um ensaio para discussão. In: FILGUTH, Rubens (org.). **A importância do xadrez.** Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 73-78.

RIBEIRO, L E P. **Para casa ou para sala?** A teoria da prática construtivista. SP: Didática Paulista, 1999. 75p.

REVERBEL, Olga Garcia. **Jogos teatrais na escola:** atividades globais de expressão. São Paulo: Scipione, 2007. (Pensamento e ação no magistério).

SOEIRO, Alfredo Coreia. **Psicodrama e psicoterapia.** São Paulo: Natura, 1976.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Fontes, 1989.

SILVA, Wilson da. **Raciocínio Lógico e o jogo de xadrez: em busca de relações** – Campinas, SP: [s.n], 2010 Tese (Doutorado) Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Disponível em <http://repositorio.inicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/25144>. Acesso em: 11 dez. 2018.

SILVA, Wilson da. **Curso de Xadrez básico de Xadrez.** Curitiba, 2002. Disponível <http://www.cex.org.br/html/ensino/Apostila/pdf/apostilacompleta.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2018.

TIRADO, Augusto C.S.B.; SILVA, Wilson da. **Meu primeiro livro de Xadrez:** curso para escolares. 4. ed. Curitiba: Expoente, 1999.

Edição especial – Xadrex, Ciência & Tecnologia

Enviado em: 09 out. 2019

Aceito em: 20 fev. 2020

Editores responsáveis: Valério Brusamolin/ Mateus das Neves Gomes