

AS APROXIMAÇÕES E DIFERENÇAS ENTRE O XADREZ EDUCACIONAL E O DE RENDIMENTO *APPROACHES AND DIFFERENCES BETWEEN EDUCATIONAL CHESS AND PERFORMANCE CHESS*

Cristiana Fiusa Carneiro¹ 

Valério Brusamolin² 

Resumo: O campo do xadrez educacional cresceu nos últimos anos, aumentando o interesse da sociedade por este tema. A partir da publicação feita pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), em junho de 2020, surgem questões como: O que caracteriza o campo do xadrez educacional e do xadrez esportivo? Quais são os objetivos de cada um? O que os diferencia? Há controvérsias a respeito do local de ensino do xadrez de rendimento? Seria o ambiente escolar o local adequado para o desenvolvimento do xadrez esportivo? Em face destas questões, este artigo propõe aprofundar os temas apresentados na publicação da FIDE e traçar as aproximações e distanciamentos entre o xadrez educacional e o xadrez de rendimento com base na Teoria Ator-Rede (TAR) dentro da área de Ciência, Tecnologia, Sociedade (CTS). A revisão da literatura versou sobre os principais conceitos da CTS, da TAR e dos dois campos do xadrez acima citados. Para isso, consultou-se as bases de dados eletrônicos Scielo, Google Acadêmico, Research Gate e as bibliotecas virtuais da USP e IFPR. Utilizou-se os seguintes descritores para a busca: xadrez, teoria ator-rede, esporte, escola, rendimento, nos idiomas português, inglês e espanhol. Por fim, articula-se a teoria com a publicação e são estabelecidas as aproximações e diferenciações entre esses dois campos do xadrez.

Palavras-chave: Xadrez Educacional. Xadrez Esportivo. Teoria ator-rede. Esporte. Escola.

Abstract: The field of educational chess has grown in recent years, increasing society's interest in this topic. From the publication made by the International Chess Federation (FIDE) in June 2020, questions arise such as: What characterizes the field of educational chess and sports chess? What are the goals of each? What sets them apart? Are there controversies about where performance chess is taught? Would the school environment be the appropriate place for the development of sports chess? Faced with these questions, this article proposes to deepen the themes presented in the FIDE publication and to trace the approximations and distances between educational chess and performance chess based on the Actor-Network Theory (ANT) within the area of Science, Technology, Society (CTS). The literature review dealt with the main concepts of CTS, ANT, and the two fields of chess. For this, the electronic databases Scielo, Google Scholar, Research Gate, and the virtual libraries of USP and IFPR were consulted. The following descriptors were used for the search: chess, actor-network theory, sport, school, performance, in Portuguese, English, and Spanish. Finally, the theory is articulated with the publication, and the approximations and differences between these two chess fields are established.

¹ Especialista em Neurociência e Psicologia Aplicada, Universidade Presbiteriana Mackenzie, crisfiusa@gmail.com.

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

Keywords: Educational chess. Sport chess. Actor-network theory. Sport. School.

1 INTRODUÇÃO

No ano de 2020, durante a pandemia, a Federação Internacional de Xadrez - FIDE fez uma publicação com o título: “EDUCATIONAL CHESS VS. SPORT CHESS³” (FIDE, 2020). Desta publicação algumas questões surgiram como: O que é xadrez educacional e xadrez esportivo? Quais são os objetivos de cada um? O que os diferencia? Há controvérsias a respeito do local de ensino do xadrez de rendimento? Seria o ambiente escolar o local adequado para o desenvolvimento do xadrez de rendimento? Em face destas questões, este artigo propõe aprofundar os temas apresentados na publicação da FIDE e traçar as aproximações e distanciamentos entre o xadrez educacional e o xadrez de rendimento sob o prisma da Teoria Ator-Rede (TAR) dentro do campo da área de Ciência, Tecnologia, Sociedade (CTS) por acreditar ser uma abordagem fértil para estudar esses dois subcampos do jogo de xadrez.

De fato, um olhar da CTS permite que as criações humanas possam ser definidas e compreendidas a partir das relações entre ciência, tecnologia e sociedade. “O acrônimo CTS é formado a partir dos termos Ciência – Tecnologia – Sociedade, ou seja, a intenção é realçar a relação de interdependência entre esses três termos/conceitos” (LINSINGEN, 2007, p. 14). Soma-se a isso, tratar-se de uma abordagem crítica, interdisciplinar e não linear, alicerçada na filosofia das “ciências e da tecnologia, na sociologia do conhecimento científico, na teoria da educação e na economia da mudança tecnológica”, que procura estudar as interações da ciência, tecnologia e sociedade (LINSINGEN, 2007, p.3).

³ FIDE – Fédération Internationale Des Échecs. Disponível em <<https://edu.fide.com/educational-chess-vs-sport-chess/>> Acesso em: 12 dez. 2021.

Olhar para o xadrez a partir do prisma da CTS possibilita voltar-se para o passado para construir sentidos sobre o presente, visando a transformação do cotidiano para se projetar ao futuro. Com efeito, é por meio do olhar da CTS que se pode investigar os muitos aspectos relacionados ao jogo dos reis, pois quando o jogo chega num país pode influenciar e transformar hábitos e valores como também ser influenciado e transformado pelos hábitos e valores daquele local. O jogo em tela, é um artefato produzido pelo homem, ou seja, Tecnologia, que traz dentro de si uma rede de relações e toda uma bagagem humana, como explicado por Linsingen (2007, p. 15),

Os objetos são produtos da Tecnologia, ou seja, os resultados decorrentes de uma rede de relações humanas e não humanas (reúne aspectos organizacionais, técnicos, sociais e culturais) que faz com que os objetos se materializem e adquiram relevância e valor. Isso quer significar que os objetos e artefatos materiais produzidos pelos humanos carregam em si toda a carga de humanidade que os constitui. As idiosincrasias, os interesses, as limitações historicamente constituídas, os valores dos grupos de interesse dominantes etc. Os objetos e artefatos são, desse modo, ontologicamente impregnados de humanidade e se constituem como políticos.

A partir dessa caracterização, pode-se compreender que o xadrez é muito mais do que suas peças, ele está imbuído de valores culturais e sociais das muitas culturas que o formaram, devendo sempre ser compreendido dentro de um contexto sociocultural e político.

A Teoria Ator-Rede (TAR) é o fio condutor que guia a exploração do xadrez no presente trabalho. De acordo com Andrade, (2019), a TAR é um método de estudo que permite identificar e descrever como os atores criam relações, formam a rede e interagem dentro dela. Para compreensão do método, é importante conhecer alguns conceitos que serão descritos a seguir.

O primeiro conceito para se conhecer é o de Ator-Rede. De acordo com Latour (1994), o termo ator pode ser compreendido como tudo aquilo, humano ou não humano, que atua, que tem potencial para estabelecer relações e modificar *status*. Assim, o vocábulo ator engloba pessoas e objetos, não havendo um privilégio ou hierarquia do primeiro sobre o segundo. Soma-se a

isso que a TAR visa romper o pensamento dual do método científico, “como sociedade/natureza, humano/não humano, agência/estrutura, contexto/conteúdo, macro/micro, local/global” (BRAGA; SUAREZ, 2018, p. 220). Ao promover essa ruptura, Latour (1994) propõe uma visão de mundo que agrega, que une e conecta as formas de investigar a natureza com o social, e para isso propõe que o pesquisador cuide para não formar pré-conceitos antes do trabalho de campo, não se utilize das ideias e conceitos prévios postos pela cultura, cuide de igual maneira dos aspectos humanos e não humanos e coloque-se num ponto equidistante entre o tradicional e o novo (BRAGA; SUAREZ, 2018). Assim, o trabalho do pesquisador é seguir os atores, humanos e não humanos, e descrever suas ações, suas diferenças de forma a abarcar todo o contexto, as conexões e associações que tecem a rede. Então, o termo rede, de uma forma bem simplificada, pode ser definido como um elo que liga os atores, sendo este elo formado pelo resultado das ações entre os atores, ou seja, a rede vai sendo tecida a partir das interações, das conexões entre os “actantes”, termo que Latour cria para englobar os atores humanos e não humanos (LATOURE, 2012).

Para ampliar a compreensão de toda essa teoria, Latour une ator-rede com um hífen para mostrar que formam uma entidade única, ou seja,

“ator — humano ou não humano — se constitui na rede. Ele só adquire identidade e sentido expressivo e material nessa inserção. A realidade, portanto, precisa ser explicada articulando esse emaranhamento, sem isolacionismos que enfatizem apenas um ou outro”. (BRAGA; SUAREZ, 2018, p. 220)

A revisão da literatura versou sobre os principais conceitos da CTS, da TAR. Para isso consultou-se as bases de dados eletrônicos Scielo, Google Acadêmico, Research Gate e as bibliotecas virtuais da USP e IFPR. Utilizaram-se os seguintes descritores para a busca: xadrez, Teoria Ator-Rede, esporte, escola, rendimento, nos idiomas português, inglês e espanhol.

Tendo sido apresentados de forma breve os principais conceitos da TAR, o próximo tópico apresenta uma publicação da FIDE (2020), seguido por conceituações teóricas a respeito do xadrez educacional e o xadrez de

rendimento para, em seguida, articular a teoria com a publicação e estabelecer as aproximações e diferenciações. Nas considerações finais, são colocados questionamentos e sugestões para futuros estudos.

2 XADREZ EDUCACIONAL E XADREZ DE RENDIMENTO

A metáfora do labirinto é usada por Latour para introduzir a discussão de um tema. (LATOURE, 1994). A já mencionada publicação feita pela FIDE (2020), que pode ser vista na figura 1, impactou os autores deste artigo e instigou uma investigação mais aprofundada. Posto isto, a porta de entrada neste labirinto será essa publicação, sendo a TAR o fio que conduzirá os pesquisadores ao longo deste intrincado percurso.

A TAR procura compreender o mundo a partir da elaboração de relatos científicos que descrevem as relações, de forma igualitária, entre os humanos e não-humanos (ANDRADE, L.A., 2019).

O trabalho do pesquisador, que usa a TAR como método de exploração do campo psicossocial, é de identificar e descrever os atores e suas ações, organizar as informações, mapear as controvérsias e descrever os diferentes pontos de vistas de um mesmo assunto para possibilitar uma abertura para debates promovendo o surgimento de novos entendimentos e a visibilidade da rede (STANGL, 2016). Assim, para esmiuçar o artigo em análise, é necessário identificar os vários atores envolvidos com xadrez de rendimento e o xadrez educacional, bem como suas ações e identificar as controvérsias e os pontos de união com o intuito de cartografar as redes.

De acordo com Pedro (2008), para compreender o campo psicossocial deve-se olhar para as relações estabelecidas entre humanos e não humanos, pois ambos são actantes que se implicam mutuamente transformando a realidade. Além disso, as redes são formadas pelas relações entre os diversos actantes que ocorrem de forma não linear em “tempos, espaços e outros atores que podem não estar presentes nas cenas das interações” (QUEIROZ e MELO, 2008).

Figura 1 – Publicação da FIDE sobre o xadrez de rendimento vs o xadrez educacional

BLOG
NEWS

EDUCATIONAL CHESS vs. SPORT CHESS

📅 June 11, 2020 🏠 FIDE EDU

Two different kinds of chess? Yes and no! The chessmen, their moves and the rules of the game are the same but the two kinds are very different!

Many people in the chess world do not understand the difference between the two, after all “chess is chess.” However, there is a very big difference, which is quite well understood by those in the world of education.

Sport chess involves competition, prize funds, tournaments and so on, whereas educational chess is a completely different challenge and has a completely different set of elements, stakeholders, purpose and result. In brief:

A. Educational chess – chess is the tool

B. Sportive chess – the educational environment is the tool

A. Educational chess – chess is the tool

Chess is the input as a tool to improve educational outcomes. Those outcomes may be socialized early learning (Early Years Skills), general level of education (Armenia, Turkey), working against anti-social behaviour (Moreno USA), specific educational improvement (mathematics – Jaureguiberry in Argentina).

This also applies in various areas of health or where education and health overlap: ADHD, autism, cognitive decline, dementia and Alzheimer’s.

And also spreading further into society, for example Ajedrez para la Convivencia (Uruguay) which involves a cooperative work network between all the state organisms that develop socio educational chess activities: in schools both primary and secondary, prisons, children’s clubs, youth clubs, adult education, seniors and people with disabilities.

B. Sportive chess – the educational environment is the tool

Here it is the other way round! The educational environment is used as the tool to enable the production of chess players, to develop them and then introduce them to competitive chess, national federation membership and FIDE ratings.

The majority of FIDE’s work, and that of national federations, has always been chess as sport.

C. Putting the two together – a tool for chess development

Educational chess almost inevitably leads to a major growth of sport chess, but it only works this way round!

Fonte: FIDE (2020).

No primeiro parágrafo da publicação já fica claro que há uma controvérsia na pergunta que inicia o texto: “Dois tipos diferentes de xadrez?”⁴ A controvérsia segue: “muitas pessoas no mundo do xadrez não compreendem a diferença entre ambos, uma vez que ‘xadrez é xadrez’. Assim, como podemos descrever e relacionar essas duas versões do xadrez a fim de buscar um entendimento?”

De acordo com Lemos (apud Stangl, 2016) “a Cartografia de Controvérsias nos ajuda a desenhar um quadro onde podem ser representadas as diversas posições sobre algum tema polêmico, desmembrando o papel dos actantes, humanos e não humanos”.

Além de identificar as controvérsias, também é importante descrever as fronteiras onde os grupos antagônicos se comunicam. Assim, apresentar pontos de circularidade e permeabilidade destes campos também é importante, pois formam um todo maior: o Xadrez.

2.1 – Identificação e descrição dos atores e formação das redes

O primeiro ponto a ser considerado é que o xadrez é um artefato e um ator que está imbricado numa rede de relações com muitos outros atores, tais como jogadores de xadrez, alunos que aprendem xadrez, professores, técnicos, pais, federações nacionais e internacionais, escolas, clubes, métodos de ensino, projetos pedagógicos, torneio de xadrez, prêmios e ratings. Para análise deste artigo, considerando que existem dois campos, o educacional e o de rendimento, acredita-se que seja importante a demarcação desses campos identificando as características únicas que os compõem para a construção de duas redes - a do xadrez de rendimento e a do xadrez educacional, para a partir delas identificar os pontos comuns e de diferenciação.

⁴ Tradução feita pelos autores da frase original em inglês: *Two different kinds of chess? The chessmen, their moves and the rules of the game are the same but the two kinds are very different!*

Many people in the chess world do not understand the difference between the two, after all ‘chess is chess’...

Como o xadrez é o elemento comum nas duas redes, ele será caracterizado em primeiro lugar.

2.1.1 O Jogo de xadrez

Incerta é a origem do jogo de xadrez, criado a partir da inspiração profunda de um sábio ou derivado de modificações de jogos antigos (GOLOMBEK, 1977). O certo é que sua origem está no Oriente (SCHAFROTH, 2002; LASKER, 1973; FILGUTH, 2005, AVERBAKH, 2002). Na Índia, no século VI, existia o Chaturanga, um jogo que remetia à guerra sobre um tabuleiro quadriculado em que eram postos os quatro braços do exército hindu: a infantaria, a cavalaria, os elefantes e os carros. Da Índia foi para a Pérsia, e passou a ser chamado de Chatrang, e com o domínio pelos árabes passou a se chamar Shatranj. Numerosos estudos do jogo foram feitos pelos árabes e ganhou popularidade. Devido às invasões árabes ocorridas na Península Ibérica, o xadrez chega na Europa e deste continente parte para o Brasil com a vinda da corte portuguesa.

Os livros de história (MURRAY, 1913; SHENK, 2006) relatam que o jogo dos reis, ao chegar no Ocidente, começa a ser praticado nas cortes e nos lares europeus como passatempo da nobreza e da sociedade europeia até o final do século XV. Porém, valores e regras de conduta sofreram alterações, como também o movimento das peças deste jogo. Por exemplo, com a ampliação do movimento da dama e do bispo, o jogo tornou-se mais dinâmico e feroz, deixando de ter um caráter meramente social passando a adquirir um caráter competitivo dando origem aos jogadores profissionais. Assim, o xadrez foi desvanecendo-se dos lares para ser jogado nos cafés e clubes de xadrez europeus (YALOM, 2004).

Em 1924, o xadrez competitivo é regulamentado com a criação da FIDE e com isso as regras do jogo passam a ser institucionalizadas e o sistema competitivo internacional torna-se organizado e suas normas formais são

respeitadas por seus afiliados. Isso começa a aproximar o xadrez do campo esportivo e surge a seguinte questão: O Xadrez é Esporte?

Pode-se dizer que o senso comum vê o xadrez como um jogo de tabuleiro e não como um esporte. Por outro lado, dentro da academia há controvérsias se o xadrez pode ou não ser considerado um esporte. O ponto de divergência é a questão da abrangência semântica da prática corporal, ou seja, se para uma modalidade para adentrar o campo esportivo, é necessário haver o uso do corpo nisso estão implícitos termos como esforço físico atividade física, qualidade do movimento, aptidão física. Quanto ao caráter competitivo e à organização institucionaliza das regras não há controvérsias.

O artigo de Marques (2015) discute as conceituações de esporte e procura compreender o campo esportivo de uma forma mais abrangente. De acordo com o autor, “o esporte se configura como um dos principais fenômenos socioculturais, sendo plural, complexo, heterogêneo” (p. 148). Nesse artigo, uma das questões apresentadas é: “... b) xadrez é esporte?” (MARQUES, 2015, p. 152).

Aqui não cabe aprofundar em todas as tipologias de esporte descritas por Marques (2015) e destacar-se-á apenas o que se aplica ao xadrez. Marques (2015) traz uma leitura de esporte a partir do prisma de Bourdieu, que considerada a corporeidade um elemento indispensável que deve estar contida dentro da conceituação de esporte, assim para esses autores o xadrez não está dentro do rol das atividades esportivas “visto que este jogo se decide não no modo como o participante segura e conduz as peças, mas sim, na posição do artefato no tabuleiro.” (MARQUES, 2015, p. 165). Porém, o autor compreende o xadrez como prática esportivizada, uma vez que suas regras são normatizadas por um órgão regulador, a FIDE, e “seus jogadores comportam-se com base em *habitus* próprio do campo esportivo contemporâneo, configurando-se, assim, como um subcampo do esporte” (MARQUES, 2015, p. 181).

Urge mencionar que o termo Esportes da Mente é uma categoria que tem despontado nos últimos anos e não foi abarcada pelos acadêmicos citados no artigo de Marques (2015) que procuraram definir Esporte. Segundo Dolbysheva (2020), os Esportes da Mente compõem o Campo Esportivo, mas com características próprias e distintas dos esportes que envolvem atividade física. Com efeito, a principal distinção refere-se ao tipo de atividade praticada, ou seja, nos Esportes da Mente prevalece a atividade mental e não física. Xadrez, Go, Bridge e outros são jogos abstratos que não envolvem atividades físicas e possuem um ambiente competitivo organizado. Dobysheva (2020, p. 17) apresenta as principais características dos Esportes da Mente:

“o resultado é alcançado conquistando uma vantagem ou vitória por meio do raciocínio lógico-abstrato; a ausência de atividade física caracteriza o processo de treinamento específico e a atividade competitiva e suas cargas são voltadas para o desenvolvimento de habilidades mentais e para o esforço intelectual amparados por uma estabilidade psíquica; a eficiência do treinamento e a obtenção de resultados esportivos dependem diretamente do nível de qualidades mentais e do desenvolvimento de habilidades intelectuais; os principais tipos de treinamento esportivo são intelectuais, especialmente prático e psicológico; o treinamento físico é auxiliar, visando a promoção da saúde, o desenvolvimento de qualidades físicas e a formação de habilidades motoras vitais; as principais conquistas no ambiente competitivo internacional conferem a titulação de mestre sendo a maior a de Grande Mestre”⁵

Diante dessas controvérsias, pode-se afirmar que o xadrez tem um sistema competitivo e suas regras ordenadas por um órgão de controle internacional, a FIDE, no qual o resultado a ser alcançado está diretamente vinculado ao desenvolvimento, ao treinamento e ao esforço mental e intelectual dos atletas.

Paralelamente ao fortalecimento do xadrez competitivo, na segunda metade do século XX, começou-se a atentar para as propriedades pedagógicas do xadrez, passando a ser ensinado em escolas. Com efeito, foi a partir do período pós-guerra, na antiga União Soviética, que se iniciou o movimento de

⁵ Tradução feita pelos autores.

difusão deste jogo, tendo como meta promover transformações no nível intelectual da população, uma vez que o xadrez pode favorecer o desenvolvimento de estruturas lógicas e formais. De acordo com Garcia (2010), pode-se dizer que o xadrez escolar surge do desejo de provar a superioridade do comunismo sobre o capitalismo. Nikolay Vasilievich Krilenko, um importante comissário bolchevique, solicitou uma pesquisa sobre os benefícios do xadrez a Rudik, Diákov e Petrovski. Pode-se atribuir a Krilenko a ordem de massificação do xadrez na URSS, pois foi ele quem determinou a implementação massiva do xadrez nos centros de atividades extraescolares conhecidos como Palácios dos Pioneiros. Ele tinha por objetivo a massificação do xadrez ao expressar o que segue:

“O objetivo da Revolução é criar um novo homem – mais sólido, culto, inteligente e livre que a espécie produzida pelo capitalismo burguês-, o xadrez é o terreno ideal para demonstrar a superioridade do primeiro sobre o segundo, do comunismo sobre o capitalismo” (GARCIA, 2010 in BOTVINNIK, M., 2010, p.8).

Em sua tese de doutorado, Sá (1988) relata as experiências com o ensino de xadrez em escolas nos anos 70 e 80 em países como França, África do Sul, Inglaterra, Argentina e Brasil, entre outros. Pode-se afirmar que hoje o xadrez é um artefato presente em muitas culturas, sendo ensinado e praticado em diversos lugares, como escolas, clubes, associações e com propósitos variados de acordo com a publicação da FIDE (2020).

Outrossim, deve-se ressaltar que as regras, as peças e os movimentos do xadrez são comuns nos dois campos em estudo. Não cabe aqui descrever estes elementos e para maiores informações é sugerido a leitura das Leis do xadrez da FIDE (2018).

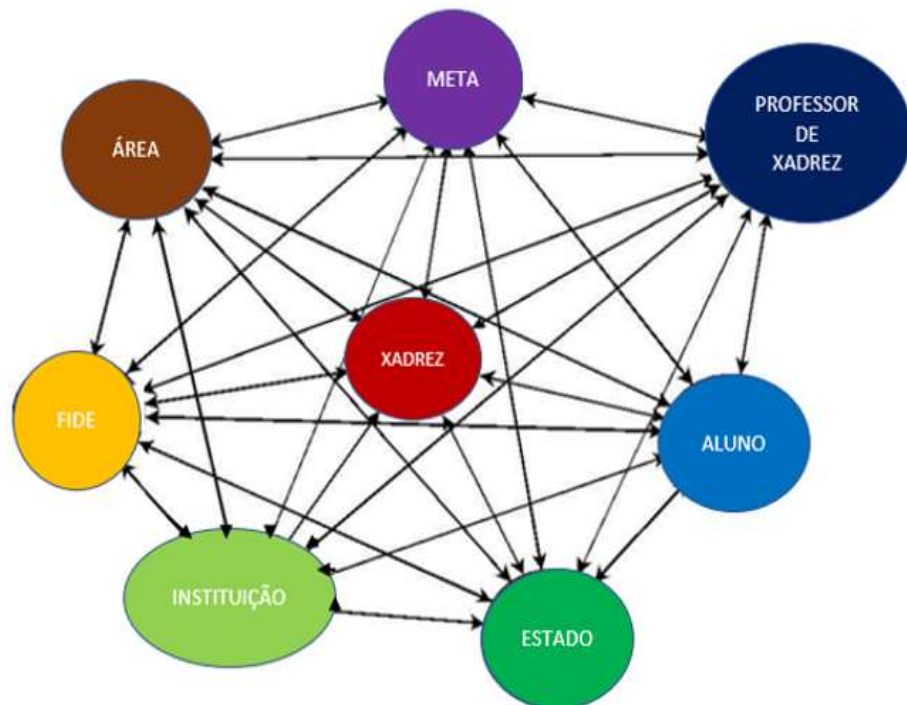
2.1.2 Descrição dos atores e rede do xadrez educacional

A FIDE (2020) caracteriza, na publicação em análise, o subcampo do xadrez educacional, como “o desenvolvimento de habilidades, xadrez na

educação geral (ANDRADE, BRUSAMOLIN, 2018), trabalho contra comportamento antissocial, xadrez terapêutico (TDAH, autismo, declínio cognitivo, demência, Alzheimer), xadrez nas prisões, xadrez para a 3ª idade”. A partir desta descrição pode-se criar a seguinte rede para o xadrez educacional.

Na figura 2 podem ser vistos os atores que atuam no xadrez educacional e suas interações.

Figura 2: rede dos atores do xadrez educacional



Fonte: dos autores

Os atores são descritos de forma a contemplar uma gama de atores humanos e não humanos que fazem parte do xadrez educacional.

A caracterização dos atores é feita de forma sucinta visando uma rápida identificação e compreensão, assim, entende-se por:

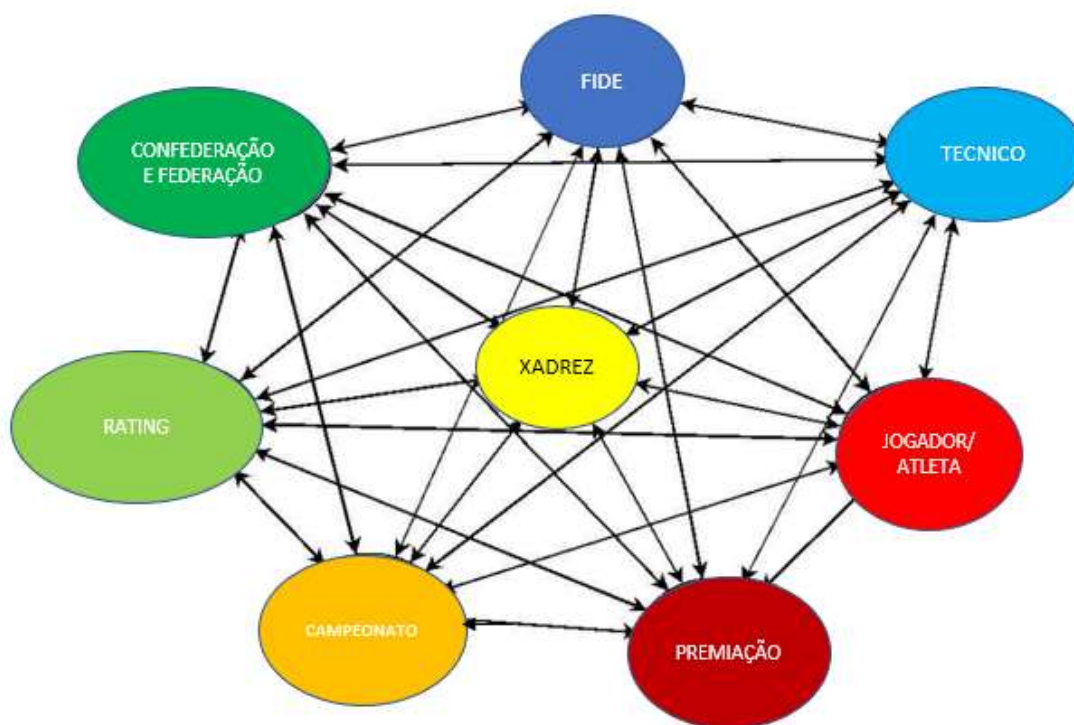
- **Xadrez:** vide caracterização no item 2.1.1.

- **Professor de xadrez:** o indivíduo que apresentará os elementos essenciais do jogo de xadrez e estimulará a sua prática pelos alunos.
- **Aluno:** o indivíduo, de qualquer faixa etária, que aprenderá a jogar xadrez em uma instituição. A idade pode variar, podendo ser criança, jovem, adulto ou idoso.
- **Instituição:** pode ser pública ou privada, com finalidades e objetivos diversos, como escola, presídio, clube, casa de convivência etc. É o local em que o aluno irá aprender e praticar o jogo de xadrez.
- **Área:** é o segmento de atuação da instituição que pode ser a mais diversa: área social, política, esportiva, de reabilitação, entre outras.
- **Meta:** é o fim que a instituição almeja com o ensino e prática do jogo de xadrez. De acordo com a publicação da FIDE (2020) pode ser para melhorar resultados educacionais, aumentar o nível geral de educação, a socialização, diminuir o comportamento antissocial, melhoria de alguma área específica como a matemática, estimulação da memória, ampliação do círculo de amizades, oferta de atividades de lazer, atividades extracurriculares, fomentar a prática do xadrez esportivo etc.
- **FIDE:** *Fédération Internationale des Échecs*, fundada em Paris em 20 de julho de 1924 e reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), é o órgão responsável por regulamentar as regras do jogo de xadrez, as competições internacionais, o sistema de rating internacional (ELO) e a concessão de títulos internacionais. (FILGUTH, 2005). A FIDE reúne as federações nacionais de aproximadamente 195 países (FIDE, 2022).
- **Estado:** unidade administrativa formada por diversas instituições públicas, como escolas, prisões, associações etc. que tem por objetivo servir aos interesses do povo.

2.1.3 Descrição dos atores e rede do xadrez desportivo

A figura 3 apresenta a rede de atores e suas interações no contexto de rendimento ou desportivo.

Figura 3: rede dos atores do xadrez educacional



Fonte: autores

- **Xadrez:** vide item 2.1.1.
- **FIDE:** vide item 2.1.2.
- **Jogador/atleta:** o praticante do jogo de xadrez não é mais um aprendiz e não joga por mero deleite, mas para buscar os melhores resultados, sua meta é a vitória da partida ou do torneio. Pode-se dizer que o jogador de xadrez surge da união entre as habilidades humanas e o xadrez. Da mesma forma que Braga e Suarez (2018) falam sobre o consumidor, pode-se aplicar ao jogador de xadrez. Assim, o jogador de xadrez é “o resultado do encontro entre habilidades humanas e o xadrez, em que se associam, combinam ou

trocam propriedades entre si para dar conta de dada tarefa social” (BRAGA; SUAREZ, 2018).

- **Técnico:** pessoa com bom conhecimento enxadrístico que irá ensinar e orientar os princípios técnicos do xadrez e os regulamentos das competições. Irá treinar o jogador para que atinja os melhores resultados.
- **Torneio:** competição que visa classificar o desempenho dos competidores, sendo que o melhor ganha o título de campeão.
- **Premiação:** recompensa dada aos competidores que atingem os melhores resultados, por exemplo, medalhas, troféus e até mesmo dinheiro.
- **Rating:** sistema de classificação usado pela FIDE para medir a força de jogo dos atletas. De acordo com Filguth (2005, p. 184), “a cada jogador é atribuída uma pontuação inicial, que aumenta ou diminui de acordo com os resultados alcançados em campeonatos”.
- **Federação e Confederação:** ambas são as associações representativas do xadrez, sendo a primeira em âmbito estadual e a segunda em âmbito nacional. Ambas têm por fim promover, regulamentar campeonatos, fazer cumprir as regras da FIDE, entre outras coisas, mas cada uma em sua esfera de atuação.

2.2 Controvérsias e aproximações do xadrez educacional e de rendimento

Pode-se constatar que os atores se movem, deslocam-se e estabelecem relações, modificando as existentes e criando ligações. No artigo em análise da FIDE (2020), nota-se tanto o que é estável (regras) quanto o que se diferencia, as formas de manifestações do xadrez nestes dois campos, devido ao espaço e tempo em que se apresentam. De fato, há inúmeras diferenças devido ao ambiente em que se joga, grupos e recursos materiais do lugar.

De acordo com o descrito pela FIDE (2020), o Xadrez Educacional parece englobar tudo que não tenha como fim a competição, ou seja, o artefato

xadrez é usado para atingir um objetivo que está para além dele. Por exemplo, desenvolver uma habilidade ou competência descrita na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ajudar o desenvolvimento de relações interpessoais, cidadania, memória e muitas outras coisas. Aqui o sentido seria de aculturação esportiva como descrito por Tani et. al (2013, p. 515). Deve-se ressaltar que no campo educacional a performance não tem grande importância, pois desde sua origem, na massificação pós-revolução russa, o propósito foi a educação e o desenvolvimento do estudante. De acordo com Barbieri (1999), o esporte na escola pode favorecer o desenvolvimento dos ideais da co-educação, em que ao ajudar ao outro, que difere de si, descubra novas perspectivas, possibilidades e capacidades para se perceber como um agente construtor e transformador da realidade, a partir do desenvolvimento da autonomia, da criatividade, da ludicidade, da auto-estima, da capacidade de cooperar, onde aprender com o outro pode ampliar o seu conhecimento e o respeito pela individualidade de cada aluno. Isso posto, pode-se dizer que no ambiente escolar a ideia de cooperação poderia sobrepor à competição, pois a meta é que todos alcance os objetivos traçados no processo de ensino aprendizagem. Assim, o competir não é com o outro, mas a auto-superação das metas traçadas para cada estudante, de acordo com suas capacidades e limitações (KORSAKAS; ROSE JUNIOR, 2002).

Disso resulta, que o objetivo do xadrez educacional não é a especialização no subcampo esportivo do alto rendimento, não é a produção de atletas. Marques (2015) apresenta as distinções que podem ocorrer de acordo com o ambiente em que o esporte é praticado, alto rendimento, lazer e escolar. De acordo com o autor,

“o sentido oficial estaria vinculado ao respeito irrestrito às regras formais da modalidade esportiva, como o objetivo primário de comparação de desempenhos e destaque principal ao resultado da disputa. Este sentido pode ser encontrado em qualquer dos três ambientes. O sentido resignificado, por sua vez, é incompatível com o ambiente de alto rendimento, pois se baseia em transformações de regras, e/ou do valor dado ao resultado da competição.” (MARQUES, 2015, p. 163)

Isso posto, os conceitos acima propostos por Marques (2015) podem ser aplicados ao xadrez, assim, os elementos estáveis do jogo podem ser ressignificados no xadrez educacional. Aqui as regras e o objetivo do jogo podem sofrer modificações de acordo com a meta estabelecida num primeiro momento, como no caso dos jogos pré-enxadrísticos, nos quais os jogos podem ser desconstruídos para criar versões mais simples, promovendo aproximações e adaptações de acordo com as capacidades dos alunos. Além disso, há uma grande variedade de métodos focados no fim a ser alcançado entrelaçado com o ensino de xadrez, ou seja, há uma combinação entre a meta a ser atingida por meio do ensino de xadrez com a proposta pedagógica de cada instituição de ensino.

Por outro lado, no subcampo do xadrez de rendimento o jogo é a meta final, ou seja, o fim é aprimorar a própria habilidade de jogar xadrez, as regras aqui são estáveis, joga-se de acordo com as regras proposta pela FIDE e não podem ser ressignificadas. No ambiente competitivo, a performance do jogador, o rating e o resultado têm grande peso. Além disso, a relação humana entre os atores é estabelecida por meio da competição e da superação de seu oponente. Os métodos de ensino e treinamento são focalizados no aprimoramento da técnica para jogar bem xadrez por meio do desenvolvimento do raciocínio lógico-abstrato e de habilidades mentais e intelectuais. Assim, o treinamento e a prática deliberada são elementos fundamentais no campo esportivo. É indiscutível que para aumentar a performance deve-se investir em horas de estudo, de prática e de treinamento com um técnico. O estudo de Ericsson et al. (1993) deixa dúvidas sobre o sentido do termo prática deliberada conforme apontado por Macnamara e Maitra (2019), se seriam horas de treino sozinho, horas de estudo baseado num treinamento elaborado por um técnico ou horas de estudo com um técnico. Neste momento, o importante é salientar que os três colaboram para a alta performance. De acordo com Gobet e Ereku (2014), o investimento em horas de treinamento e sua intensidade levam a um progresso rápido para se atingir a expertise, entretanto, segundo os autores, “a

prática deliberada é necessária, mas só ela não é suficiente para se atingir o topo da alta performance” (GOBET; EREKU, 2014, p. 3)

Devido a tudo isso, pode-se inferir que é um campo que atinge uma pequena parcela de jogadores de xadrez, pois o foco é na especialização.

No tocante às controvérsias, um ponto divergente refere-se aos objetivos tácitos do xadrez educacional: alimentar o xadrez de alto rendimento com a identificação de talentos. A lógica é clara, quanto mais pessoas praticarem o jogo, maior a chance de novos talentos aparecerem e serem recrutados para o xadrez competitivo. Assim, no entendimento da FIDE (2020), o xadrez educacional visa a popularização do xadrez para atingir muitas pessoas, ou seja, a disseminação do conhecimento enxadrístico é a ferramenta para a expansão do xadrez competitivo. Entende-se que esse é um ponto de controvérsia ao se olhar para os objetivos e ações descritos. Assim, na perspectiva do ator FIDE o xadrez educacional é um instrumento para alimentar o xadrez esportivo. Porém, na perspectiva dos outros atores, instituições, alunos, pais, enfim, a maioria, esta não é a meta.

O espaço que o xadrez tem conquistado no ambiente educacional deve-se ao fato de poder favorecer o desenvolvimento de processos cognitivos, afetivos e sociais por meio da resolução de problemas e de atividades que promovam o diálogo e a troca de conhecimentos entre os alunos. De fato, supõe-se que, a partir do jogar xadrez e da metodologia utilizada pelos professores para ensinar este jogo, os alunos possam elaborar formas de pensar e atitudes favoráveis tanto à aprendizagem escolar quanto ao desenvolvimento social, emocional, ou seja, desenvolvimento global, e não voltada à formação de atletas de rendimento. Soma-se a isso a ênfase do aspecto lúdico do xadrez no ambiente educacional, e não no aspecto competitivo.

Neste sentido, Korsakas; Rose Junior (2002, p. 87) alertam para a pedagogia do rendimento no esporte “transformar a criança que joga brincando em um atleta que rende jogando”. De acordo com os autores, a criança deixa

de ser protagonista, de ser sujeito e seu corpo torna-se apenas um objeto que “deve render, e não um indivíduo com o direito de aprender” (KORSAKAS; ROSE JUNIOR, 2002, p.88).

Do acima exposto pode-se criar um quadro comparativo entre as principais características do xadrez educacional e do xadrez esportivo.

Quadro 1 – quadro comparativo do xadrez educacional e xadrez de rendimento

	Xadrez educacional	Xadrez de rendimento
Campo	Engloba todas as manifestações do xadrez que não envolvam a competição.	Campo competitivo
Objetivo	Desenvolvimento cognitivo e social	Jogar bem xadrez
Performance no xadrez	Não tem grande importância	Tem grande importância
Elementos estáveis do jogo	Podem ser ressignificados	Não podem ser ressignificados. Sentido oficial de jogo.
População	Atinge muitas pessoas (popularização)	Atinge poucas pessoas (especialização)
Elemento da prática pedagógica	Aprendizagem	Rendimento
Ideia de vitória	Auto-superação	Superação do outro
Relação humana	Cooperação	Competição
Processo de demarcação	Aberto e democrático, todos podem fazer parte	Fechado, somente para os talentosos.

Fonte: autores

A partir disso, pode-se questionar se o espaço escolar é o local para a especialização do esporte? A escola deve apresentar e ensinar xadrez, pois ele pode ser compreendido como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade (CHESSBASE, 2010), mas o treinamento esportivo deve ser feito em locais destinados para a especialização, por exemplo, em clubes ou centros de treinamento como os de futebol. Portanto, a contribuição da escola para o desenvolvimento do esporte de alto rendimento é apenas indireta, ou seja, cabe a ela apenas a aculturação do xadrez e cumprindo esse papel, aumentam as possibilidades de alunos se interessarem pelo xadrez competitivo.

A finalidade da escola é “de desenvolver uma parte muito importante da educação no sentido ‘lato’ que é a disseminação do conhecimento sistematizado e acumulado historicamente; conhecimento esse imprescindível para a formação de um cidadão crítico, autônomo e participativo” (TANI, G et al., 2013, p. 510).

Outro ponto que merece colocar foco é a falta, no Brasil, de um lugar específico para o desenvolvimento de enxadristas de alta performance. Algumas escolas em suas atividades extracurriculares treinam seus alunos para o xadrez de rendimento, porém a maior parte da formação de um atleta de rendimento é feita por meio de aulas particulares com mestres, que cobram um valor elevado e não são acessíveis à maioria do público interessado no xadrez de rendimento. Outro ponto que merece ser evidenciado é que, dentre todas as instituições que abarcam o xadrez educacional, acredita-se que realmente o maior número de interessados no xadrez competitivo deverá surgir da escola e não de outras instituições, por exemplo, que tem como meta o xadrez terapêutico ou o xadrez social.

Assim, vemos que a fronteira, o ponto de comunicação entre as duas redes, pode se iniciar pelo xadrez escolar, onde o aluno pode se tornar um jogador de alto rendimento no futuro. Colocado isso, uma pergunta que surge é: o que é essencial ser ensinado na escola para despertar o interesse do aluno para direcioná-lo ao xadrez de rendimento? Quais são os processos e procedimentos essenciais para transformar um aluno num bom jogador?

A figura 4 apresenta as comissões da FIDE.

Figura 4: Comissões da FIDE



Fonte: FIDE (2022)

Além do xadrez escolar poder ser compreendido com uma fronteira entre os dois campos, pode-se dizer que as comissões da FIDE também são elementos que procuram estabelecer pontos de comunicação entre as redes, como a comissão social, comissão para jogadores com deficiência e a comissão do xadrez educacional entre outras. Assim, à medida em que as redes se expandem, vão surgindo mais pontos de comunicação e relacionamentos que formam um todo chamado Xadrez.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção deste artigo foi caracterizar e aprofundar em aspectos relacionados ao xadrez educacional e de rendimento a partir da publicação da FIDE (2020) à luz da TAR. Para isso, formulou-se a rede dos subcampos e descreveu-se seus atores. A partir da caracterização dos actantes foi possível

perceber as aproximações e controvérsias entre o xadrez esportivo e o educacional.

Contatou-se que o Xadrez está inserido dentro do campo dos Esportes da Mente e tanto o subcampo educacional quanto o esportivo visam ao desenvolvimento do raciocínio formal-abstrato e de habilidades cognitivas sendo aqui um ponto de aproximação entre os dois campos. Além disso, o elemento estável e presente nos dois subcampos são as regras do jogo.

Por outro lado, notou-se que os dois subcampos têm vários pontos de distinção conforme foi descrito ao longo do artigo e sintetizado no quadro 1. De fato, no subcampo educacional, o xadrez é uma ferramenta para se alcançar outros resultados que transcendem o resultado do jogo e se projetam para além do xadrez como: melhorar a memória, a socialização, aprimorar o raciocínio para ajudar nas disciplinas escolares e outras coisas.

A partir dessas discussões, procura-se abrir um espaço para a reflexão pois nota-se que há aspectos que precisam de aprofundamento.

O xadrez educacional pode ser uma entre outras ferramentas para alimentar o xadrez competitivo, o importante é deixar claro que este não é seu fim último, mas apenas um dos possíveis fins traçados para o xadrez educacional.

Este estudo procurou traçar as aproximações e distinções entre o xadrez esportivo e educacional e propõe temas para futuras pesquisas como uma melhor caracterização do Xadrez como Esporte da Mente e seu lugar do campo esportivo. Também notamos que o xadrez educacional necessita de uma melhor caracterização de suas práticas, ou seja, como ele de fato está sendo desenvolvido nos diversos ambientes que o compõe? No tocante ao xadrez escolar, as perguntas acima feitas: o que é essencial ser ensinado na escola para despertar o interesse do aluno para direcioná-lo ao xadrez de rendimento? Quais são os processos e procedimentos essenciais para transformar um aluno num bom jogador? Poderão inspirar novos estudos. Além

disso, faltam pesquisas que aprofundem sobre métodos e treinamentos do xadrez de rendimento no Brasil.

Por fim, esta é uma discussão que não pode encerrar aqui e necessita de mais trabalhos de pesquisa.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, L. P. **As influências do jogo de xadrez no desenvolvimento cognitivo: uma análise conforme a teoria ator-rede**. Dissertação (Mestrado em CTS). Instituto Federal do Paraná, Paranaguá, 2019.

ANDRADE, L.P; BRUSAMOLIN, V. A rede de aprendizagem do jogo de xadrez. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**. Paranaguá, PR, v.3, n.1, março de 2018.

AVERBAKH, Y.L. **About the origin of Chess**. In: Step by Step: proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia. Fribourg, Editions Universitaires Fribourg Suisse, 2002.

BARBIERI, C. Conversando sobre esporte educacional. In: Festival de jogos cooperativos: um exercício de convivência, **Livros de boas memórias**, Taubaté, (s.n.), 1999.

BRAGA, C.; SUAREZ, M. Teoria Ator-Rede: novas perspectivas e contribuições para os estudos de consumo. **Cadernos EBAPE.BR**. V. 16, n. 2, pp. 218-231, Rio de Janeiro, abr./jun. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1679-395164275>. Acesso em 7 dez. 2021.

CHESSBASE. **Xadrez como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade**.

Disponível em: <https://es.chessbase.com/post/el-ajedrez-como-patrimonio-cultural-intangible-de-la-humanidad>. Acesso em 26 jan. 2022.

CHESS.COM. **Elo rating system**. Disponível em: <https://www.chess.com/terms/elo-rating-chess> Acesso em 21 dez. 2021.

CHESS. COM. **International Chess Federation (FIDE)**. Disponível em <<https://www.chess.com/pt-BR/terms/fide-xadrez>>. Acesso em 14 dez. 2021.

DOLBYSHEVA, N. Fundamentals of long-term training systems in mind sports. **Human Movement**. 21(3):1-20, 2020. Disponível em: <doi: <https://doi.org/10.5114/hm.2020.91341>>. Acesso em: 27 jan. 2022.FIDE –

Fédération Internationale Des Échecs. **Educational Chess vs. Sport Chess**. Disponível em <<https://edu.fide.com/educational-chess-vs-sport-chess/>> Acesso em: 12 dez. 2021.

_____. **Leis do xadrez da FIDE** disponíveis em: <http://www.cbx.org.br/files/downloads/Xadrez_lei_da_FIDE.pdf>. Acesso em 12 dez. 2021.

_____. **About FIDE**. Disponível em <https://www.fide.com/fide/about-fide>. Acesso em 26 jan.2022.

_____. **Chess Commissions**. Disponível em: <https://www.fide.com/>. Acesso em 26 jan. 2022.

FILGUTH, R. **Xadrez de A a Z: dicionário ilustrado**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GARCIA, L. in: BOTIVINNIK, M. **Obra completa estratégia**, La Casa del Ajedrez, Espanha, 2010.

GOBET, F.; EREKU, M.H. Checkmate to deliberate practice: the case of Magnus Carlsen. **Frontiers in Psychology**, vol. 5, article 878, 1-3 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00878>>. Acesso em 19 jan. 2022.

GOLOMBEK, H. **The Encyclopedia of Chess**. Batsford, 1977.

KORSAKAS,P.; ROSE JUNIOR, D. Os encontros e desencontros entre esporte e educação: uma discussão filosófica-pedagógica. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**. 1(1)83-93, 2002. Disponível em: <https://www.mackenzie.br/fileadmin/OLD/47/Graduacao/CCBS/Cursos/Educao_Fisica/REMEFE-1-1-2002/art7_edfis1n1.pdf> Acesso em 18 jan. 2022.

LASKER, E. **A aventura do xadrez**. São Paulo, Editora Theor, S/A, 1973.

LATOURE, B. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LATOURE, B. **Reagregando o social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA, 2012.

LINSINGEN, I. Perspectiva educacional CTS: aspectos de um campo em consolidação na América Latina. **Ciência & Ensino**. Vol. 1, número especial, nov. 2007. Disponível em: <<https://wiki.sj.ifsc.edu.br/wiki/images/2/23/Irlan.pdf>>. Acesso em: 5 dez. 2021.

MACNAMARA, B.N.; MAITRA, M. The role of deliberate practice in expert performance: revisiting Ericsson, Krampe & Tesch-Romer (1993). **R. Soc. open**

sci 6: 190327, 2019. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1098/rsos.190327>> Acesso em 18 jan. 2022.

MARQUES, R.F.R.O Conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controvérsias. **Revista observatorio del deporte**. Odep issn 0719-5729 volume 1 – número 1 – enero/marzo 2015, pp. 147-185.

MENDES, A. B. **Um olhar da Teoria ator-rede sobre o ensino-aprendizagem e a tecnologia no ano da pandemia de 2020**. Dissertação (Mestrado em CTS). Instituto Federal do Paraná. Paranaguá, 2021.

MURRAY, H. J. R. **A History of Chess**. London: Oxford University Press, 1913. (PDF file). Disponível em <<https://archive.org/details/AHistoryOfChess/page/n9>>. Acesso em 03 out. 2018.

PEDRO, R. **Redes e controvérsias: ferramentas para uma cartografia da dinâmica psicossocial**. VII ESOCITE Jornadas Latino-Americanas de Estudos Sociais das Ciências e Tecnologias (Encontro). Rio de Janeiro, 2008. Disponível em <<http://www.necso.ufrj.br/esocite2008/resumos/36356.htm>> Acesso em: 21 dez. 2021.

PENA, R. F. A. Estado, Nação e Governo. **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/estado-nacao-governo.htm>

Acesso em 14 de dezembro de 2021.

ELGERLAND, E.M; NASCIMENTO, J.V.; BOTH, J. **As competências profissionais de treinadores esportivos catarinenses**. Motriz, Rio Claro, v.15 n.4 p. 890-899, out/dez 2009. Disponível em: [file:///C:/Users/crisf/Downloads/2946-Article%20Text-13951-1-10-20091105%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/crisf/Downloads/2946-Article%20Text-13951-1-10-20091105%20(1).pdf) Acesso em: 17 dez. 2021.

QUEIROZ e MELO, M. F. A. **Um brinquedo sob o enfoque das Sociotécnicas: articulações possíveis a partir de uma Psicologia Social do Objeto**. VII ESOCITE Jornadas Latino-Americanas de Estudos Sociais das Ciências e Tecnologias (Encontro). Rio de Janeiro, 2008 Disponível em <http://www.necso.ufrj.br/esocite2008/resumos/35883.htm> Acesso em 17 dez. 2021

RONDINELLI, Paula. **"Prêmios"**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/premio.htm>. Acesso em 17 de dezembro de 2021.

SÁ, A.V.M. **Le jeu d'échecs et l'éducation: expériences d'enseignement échiquéen en milieux scolaire, périscolaire et extra-scolaire**. Tese (Doutorado em Educação), Université de Paris X, Paris, 1988.

SCHAFROTH, C. **The art of chess**. New York. Berenson Design & Books Ltd, 2002.

SHENK, D. **O Jogo Imortal: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

STANGL, A.F. Estratégias para um Cartografia de Controvérsias”Culturais”: o caso dos rolezinhos nos jornais e redes digitais. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**. Unisinos, 2016, 18(2): 180-193 maio/agosto. <doi: 10.4013/fem.2016.182.07> Acesso em 13 jan. 22. Disponível em <<http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2016.182.07>>

TANI, G. et al. O ensino de habilidades motoras esportivas na escola e o esporte de alto rendimento: discurso, realidade e possibilidades. **Rev Bras Educ. Fís. Esporte**, (São Paulo) 2013 Jul-Set; 27(3):507-18. <<https://doi.org/10.1590/S1807-55092013000300016>>. Acesso em 22 nov. 21.

YALOM, Marilyn. **Birth of the chess queen**. Pandora, Kindle file, 2004.

Edição especial – Xadrez, Ciência & Tecnologia

Enviado em: 31 jan. 2022

Aceito em: 27 ago. 2022

Editores responsáveis: Valério Brusamolin/ Mateus das Neves Gomes