

ENSINO MÉDIO EM JOGO: ESTRATÉGIAS PARA A JUVENTUDE E O ENSINO DE HISTÓRIA NO TABULEIRO DE XADREZ

LETÍCIA CARNEIRO DA CONCEIÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ – UFPA

leticiacc@yahoo.com

As diretrizes curriculares para a 1ª série do Ensino Médio na disciplina de História contemplam as relações de trabalho e poder, as expressões de mentalidades, bem como a relação do homem com o ambiente, existentes durante a Idade Média. Dentro deste período, o feudalismo se destaca pelo seu enorme potencial imagético, que se confunde com o próprio imaginário medieval e vem sendo fortemente explorado – conscientemente ou não - desde os contos de cavalaria, ainda no período medieval, passando pelos contos de fada modernos até chegar aos desenhos animados, jogos (tanto rpg's quanto os *games* de computador) e filmes de ação da contemporaneidade. Esta representação social é tão forte que, por vezes, mesmo uma narrativa ambientada em um espaço e tempo míticos tem claras referências ao mundo feudal. Por outro lado, as turmas desta série, recém-chegadas ao Ensino Médio, comumente apresentam resistências à temática da Idade Média no geral, e ao feudalismo, especificamente. A partir da própria fala dos alunos, é possível constatar que o assunto é considerado repetitivo (por terem visto nos anos finais do Ensino Fundamental) e distante da realidade deles. Ao mesmo tempo, trata-se de um momento decisivo para a construção das bases do mundo ocidental, sendo fundamental para a compreensão do mundo Moderno e Contemporâneo. Enquanto isso, na realidade escolar trabalhada, uma Sala de Xadrez, como espaço pedagógico disponível na Escola, seduzia alunos “para fora” das aulas, quando poderia ter as aulas dentro dela. Como transpor este obstáculo e construir as bases de uma aprendizagem significativa da temática, utilizando o apelo imagético que ela possui? Como valorizar o protagonismo juvenil, garantindo uma interlocução qualificada com os alunos e seus interesses? As diretrizes governamentais que orientam esta etapa do ensino ressaltam a necessidade do envolvimento do aluno com o objeto de estudo e redefinem o caráter do Ensino Médio: Estruturado em sintonia com os avanços científicos e tecnológicos em articulação com a atividade produtiva, esta etapa do ensino deve fazer da cultura um componente da formação geral, vinculando o conhecimento científico com a prática relacionada à sua contextualização. Configura-se, assim, um modelo para o Ensino Médio capaz de, ao mesmo tempo, ter identidade unitária e abranger a multiplicidade de formas e contextos que compõe a realidade de seus sujeitos. Passada a fase de expansão da oferta do ensino público, as políticas de Estado se voltam à garantia da permanência na Escola com qualidade no ensino e aprendizagem significativa dos educandos. Surge, assim, a possibilidade de equacionar estas problemáticas com o tabuleiro de xadrez, que contém justamente a representação do imaginário feudal que precisava ser trabalhada. Embora raramente as diversas e abrangentes orientações pedagógicas para o trabalho interdisciplinar com este misto de jogo, arte e esporte faça referências ao mundo feudal ou mesmo medieval, o xadrez representa com precisão a sociedade da Alta Idade Média. Podemos, inclusive, dizer que o jogo transcende a extrema violência do período justamente por focar a

sociedade como um todo: temos no xadrez um duelo “social” e não militar. Camponeses, nobreza e clero estão simbolicamente medindo forças, de acordo com seus papéis sociais. A aplicação do Projeto ocorreu dentro dos horários específicos das aulas de História, utilizando o espaço pedagógico da Sala de Xadrez. A turma foi levada para a Sala e ocupa, em pares, as mesas com os tabuleiros, sem distinção entre os que têm ou não experiência com o jogo, uma vez que a atividade envolve o significado das peças, independentemente do desempenho do aluno em uma partida. Primeiramente, o jogo é apresentado através dos recursos disponíveis na sala, como o painel de xadrez e os softwares explicativos, projetados através de um aparelho de data show e um computador. Cada peça é apresentada e seu movimento é treinado pelas duplas. Depois, cada uma das peças é associada ao universo feudal. A partir daí, as duplas jogam por alguns minutos com o jogo completo. O objetivo é visualizar o movimento de cada uma dentro do jogo, sua atuação e seus limites. Ao final, cada dupla recebe uma folha da atividade, onde vão expor o significado de cada peça no xadrez e no mundo feudal. A avaliação que os alunos fazem da atividade permitiu observar melhoras no aproveitamento qualitativo dos alunos, a partir de uma aprendizagem significativa, que superou as resistências iniciais em relação ao estudo da Idade Média e do feudalismo. A utilização do xadrez diversificou as abordagens metodológicas da disciplina de História, de modo a torná-la mais atraente e, assim, buscar minimizar os índices de repetência e evasão observados nos últimos anos letivos e, por fim, reconheceu e priorizou a cultura juvenil, através da utilização de recursos possuidores de ampla aceitação e potencial catalizador de interesse por parte do alunado.

Palavras-chave: Metodologias. Juventude. Ensino Médio.

Inserido entre as etapas do Ensino Fundamental e o Superior, o Ensino Médio atende uma clientela majoritária de adolescentes com toda sua diversidade de expectativas em relação a esta etapa da vida e do processo de escolarização. Apesar da heterogeneidade, este público está inserido em um determinado contexto histórico, em uma determinada localidade. Entendendo que o próprio conceito de adolescência é uma construção social, estando seus sujeitos estreitamente ligados à representação social que se faz deles, podemos perceber a singularidade destes jovens como indivíduos únicos, interagindo socialmente em um conjunto não uniforme, porém apresentando padrões comuns ao contexto de sua geração. Exatamente por esta especificidade de seu público-alvo, o Ensino Médio é considerado pelas próprias diretrizes governamentais como o nível de maior complexidade na elaboração e estruturação de políticas públicas (BRASIL, 2006). No contexto histórico da educação brasileira, esta etapa da escolarização já tinha seus objetivos claramente definidos pelas legislações educacionais, mas é só a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (Lei 9394/1996) que o Ensino Médio será definido como a etapa final da Educação Básica, assumindo-se com a finalidade de desenvolvimento do indivíduo, garantindo a formação comum necessária para o exercício da cidadania. Deve, então, fornecer os meios para a progressão no trabalho e em estudos posteriores, sendo esta superação do dualismo existente entre o propedêutico e o profissionalizante seu principal desafio.

De acordo com estes referenciais, a instituição escolar não deve se limitar ao interesse imediato, pragmático e utilitário da educação, e sim perceber as diversidades do mundo moderno, no sentido de se promover à capacidade de pensar, refletir. Nesta etapa do processo de escolarização, a instituição deve garantir a continuidade dos estudos de seus sujeitos, através da inserção social cidadã dos educandos, possibilitando-os se perceberem como “sujeitos de intervenção de seu próprio processo histórico, atentos às transformações da sociedade, compreendendo os fenômenos sociais e científicos que permeiam o seu cotidiano”. Para tanto, há a necessidade de “adotar diferentes formas de organização curricular, e, sobretudo, estabelecer princípios orientadores para a garantia de uma formação eficaz dos jovens brasileiros”, objetivando contemplar seus diferentes anseios para que possam contribuir com a constituição de uma

sociedade mais solidária, em que se identifique suas potencialidades e os desafios para sua inserção no mercado de trabalho.

Concomitantemente, a última Proposta Curricular para o Ensino Médio, sugerida pela Coordenação de Ensino Médio e Profissional da Secretaria de Estado de Educação do Pará e discutida em conjunto com as duas maiores instituições públicas de ensino superior do Estado, apresentam os conteúdos da disciplina para as três séries. Em uma abordagem por eixos temáticos (Mundos do Trabalho; Formas de Estado e Relações de Poder; Cidadania e Movimentos Sociais; Mentalidades e Religiosidades), cada período histórico é trabalhado enfatizando sua relação com a temática proposta, de acordo com a série (GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ, 2003). As próprias Universidades em questão, em seus conteúdos programáticos referentes aos processos seletivos, anualmente atualizados, utilizam basicamente a abordagem pelos mesmos eixos temáticos, ainda que, por vezes, estruturados de forma mais concisa.

Na Matriz de Referência de Ciências Humanas e suas Tecnologias, do Enem 2011, embora não exista a divisão por séries, as competências exigidas envolvem análise e interpretação dos períodos históricos a partir de temas também relacionados ao trabalho, ao poder e ao imaginário (BRASIL, 2011).

Todas estas diretrizes norteiam a elaboração do Plano de Curso da disciplina, juntamente com o Projeto Político Pedagógico da Escola. Para a primeira série do Ensino Médio, a Idade Média é, então, estudada através do delineamento das relações de produção, poder e mentalidades.

Na realidade experienciada na Escola Estadual de Ensino Médio Visconde de Souza Franco, tradicional instituição de ensino em Belém-PA, os alunos do 1º ano – recém chegados ao Ensino Médio e à própria Escola – demonstravam desinteresse pela temática ainda na apresentação do Plano de Curso da disciplina. Sob alegações de que era um assunto “chato” por estar distante da realidade deles, no tempo e no espaço, a Idade Média era ainda considerada “manjada” por ter sido estudada nas séries finais do Ensino Fundamental. Mais interessante, segundo o relato dos alunos, seria a Idade Contemporânea, especialmente no que envolvesse o séc. XX e as duas Guerras Mundiais.

Diante de tal reação, ainda na apresentação do Plano de Curso – antes, portanto, da utilização de qualquer procedimento metodológico – uma abordagem diferenciada do período em si se fazia necessária, uma vez que a Idade Média, além de sedimentar as bases do mundo ocidental que nos colonizou, possui altíssimo teor simbólico e imagético, largamente explorado pelas produções artísticas desde então. É justamente esta dimensão, presente nos contos de cavalaria e cantigas trovadorescas, contos de fada da Renascença e Modernidade, cenário de desenhos animados, filmes de ação e romance e até em jogos (tanto rpg's quanto os *games* eletrônicos) da Contemporaneidade, que traz o mundo medieval para os nossos dias e realidade local, ainda que de forma inconsciente (LE GOFF, 1994).

Especialmente dentro da faixa etária da qual os alunos fazem parte, o imaginário medieval possui apelo irresistível, estando presente até quando não há referências explícitas (ou até mesmo intencionais) sobre o período histórico em que se situa a narrativa. Alçado a uma espécie de patamar inconsciente dentro das representações coletivas, o mundo medieval nunca esteve longe de nós, embora sua presença não seja devidamente identificada ou creditada.

Indo mais a fundo dentro do período, o feudalismo se destaca pelo enorme potencial imagético de suas aldeias camponesas, castelos com torres e princesas, batalhas memoráveis, cavaleiros partindo em longas jornadas, duelos de espada, lendas de dragões, fontes da juventude, terras míticas e relíquias sagradas...

De grande apelo simbólico, o mundo feudal estava sendo considerado “superado” inclusive por já ter sido estudado. E esse estudo anterior notadamente privilegiou um recorte político-institucional, sem que suas nuances sócio-culturais mais importantes fossem efetivamente analisadas.

Os alunos, amplamente familiarizados com tecnologias que utilizam cotidianamente e habituados a consumir em grande velocidade informações que lhe interessem, davam claros indícios de impaciência e, por vezes, intolerância com o estudo de temáticas “já vistas no fundamental”, ou que, segundo eles, fizessem referência a períodos longínquos, descontextualizados de sua realidade cotidiana e de seus interesses particulares, próprios da geração.

Configura-se, então, o desafio de transpor esta resistência e atingir significativamente os objetivos desta etapa da escolarização. Fazer emergir o potencial já existente no conteúdo a ser trabalhado delineava-se como solução. Mas como operacionalizar esta equação?!

A tentativa de solução surge dentro do próprio espaço da Escola. Como mais um espaço pedagógico da instituição, havia uma Sala de Xadrez: recurso privilegiado que vinha sendo sub-utilizado como espaço de recreação esporádica e isolada de alunos com tempo livre – ou, porventura, fugindo de suas atividades. Sem um projeto pedagógico específico e não constando nas propostas de atuação de nenhuma disciplina, o espaço vinha concorrer com aulas das quais poderiam fazer parte.

A relação entre o xadrez e o mundo feudal é muito profícua, embora não costume ser enfatizada nas inúmeras propostas de utilização pedagógica deste misto de jogo, arte e esporte. Primeiramente, a dimensão do lúdico é parte constituinte da sociedade medieval e, especificamente, feudal (CAMPOS, 2008). Além disso, embora suas origens sejam anteriores e estejam sedimentadas no Oriente, o jogo de xadrez – tal qual o conhecemos, a partir de sua popularização e após inúmeras adaptações - contém justamente a representação precisa da sociedade da Alta Idade Média. As peças do jogo trazem a dinâmica dos papéis sociais de cada segmento, com suas atuações sendo traçadas de acordo com suas características e respeitando seus alcances dentro da esfera maior do período.

No que diz respeito à extrema violência da Idade Média e do feudalismo – aspecto, inclusive, ressaltado como sendo de interesse dos educandos no estudo de História e normalmente pouco trabalhado quando analisado pela perspectiva da dialética materialista, que privilegia o enfoque das estruturas econômicas – temos um ponto de intersecção com as ações da Escola. Pela realidade vivenciada no cotidiano escolar, de brigas de gangues envolvendo exatamente alunos dos primeiros anos, a atuação das equipes gestora e docente se focaram na reflexão sobre violência e incentivo à cultura de paz. O xadrez, justamente por focar a sociedade feudal como um todo, representa um duelo “social” e não militar. Não se trata de um duelo de guerreiros: Camponeses,

nobreza e clero estão simbolicamente medindo forças, de acordo com seus papéis sociais.

Assim, o xadrez simboliza uma batalha de forma lúdica, explorando a sociedade e as funções sociais de cada personagem, suas interações entre si, e não a guerra, sendo utilizado como mais um recurso no projeto maior da Escola de combate à violência escolar.

Dentro dos objetivos da proposta pedagógica estava a diversificação das abordagens metodológicas do Ensino Médio na disciplina de História, de modo a torná-la mais atraente e, assim, melhorar o aproveitamento qualitativo dos alunos, a partir de uma aprendizagem significativa, e minimizar as resistências iniciais em relação ao estudo da Idade Média e do feudalismo.

Buscou-se, também, reconhecer e priorizar a cultura juvenil, através da utilização do xadrez, possuidor de ampla aceitação e potencial catalizador de interesse pelo alunado. De modo mais subjetivo, a utilização do xadrez tencionou despertar nos alunos a paixão, a coragem, a imaginação e o espírito de aventura do mundo feudal, não esquecendo da estratégia, da concentração, do raciocínio lógico e da criatividade que o jogo, a Escola e a própria vida exigem e não esquecem de cobrar.

No âmbito interno da Escola, a atividade ainda objetivou utilizar, dentro do plano de ensino da disciplina, um espaço pedagógico rico como a Sala de Xadrez, muitas vezes sub-compreendido como local de “dispersão” de alunos, de “fuga” das aulas.

A aplicação da proposta ocorreu dentro dos horários específicos das aulas de História e utilizou o espaço pedagógico da Sala de Xadrez. Cada turma foi levada para a Sala e ocupou, em pares, as mesas com os tabuleiros. Não foi feita distinção entre os que tinham ou não experiência com o jogo, uma vez que todos assistiriam à mesma aula sobre as regras e a atividade envolvia o significado das peças, independentemente do desempenho do aluno em uma partida.

Primeiramente, o jogo foi apresentado através dos recursos disponíveis na sala, como o painel de xadrez e os softwares explicativos, projetados através de um aparelho de data show e um computador. Cada peça foi apresentada e seu movimento foi treinado pelas duplas.

Depois da apresentação de todas as peças, cada uma delas (rei, dama, torre, cavaleiro, bispo e peão) foi associada ao universo feudal. A partir daí, as duplas jogaram por alguns minutos com o jogo completo. O objetivo era visualizar o movimento de cada uma dentro do jogo, sua atuação e seus limites.

Como procedimento avaliativo da atividade, cada dupla recebeu ao final uma folha ilustrada com os componentes do jogo, onde expuseram o significado de cada peça no xadrez e a relacionaram ao seu papel social no mundo feudal.

Interessante ressaltar que, tendo ocorrido no dia especificado pelos técnicos educacionais da Escola como sendo a avaliação da disciplina de História para cada turma, dentro do calendário de culminância das avaliações bimestrais de todo o turno, as indagações mais proferidas pelos alunos ao longo de toda a atividade era “cadê a prova?”, “que horas vai ser a prova?”, “não vai ter prova?” e, finalmente, “isso é a prova?”. Tais reações sugerem a prática institucionalizada da prova escrita como procedimento avaliativo, muitas vezes o único utilizado...

A avaliação que os alunos fizeram do Projeto foi realizada após a aplicação do mesmo, no momento de discussão sobre o resultado final dos procedimentos avaliativos do bimestre.

Na tentativa de avaliar a experiência como um todo, a impressão dos alunos também foi analisada de forma subjetiva, considerando sempre a singularidade e a complexidade dos sujeitos da análise, e utilizando a variedade de técnicas de análise das comunicações (Bardin, 2009), com os dados coletados, organizados e analisados no sentido de agrupar elementos principais, ideias e expressões em torno de um conceito abrangente, capaz de envolver o todo (Minayo, 1997).

Os procedimentos avaliativos, de maneira geral, permitiram o delineamento do alcance do Projeto. Podemos inferir que a utilização do jogo de xadrez para a abordagem das temáticas referentes ao feudalismo, no espaço pedagógico da Sala de Xadrez existente na Escola, atendeu os objetivos maiores a que se propunha a unidade letiva, o Plano de Curso e, finalmente, a própria atuação da disciplina dentro daquela etapa do Ensino Médio.

Referências:

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica. **Orientações curriculares para o ensino médio; volume 3: Ciências humanas e suas tecnologias** Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 133 p.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica / Diretoria de concepções e orientações curriculares para a Educação Básica / Coordenação Geral de Ensino Médio **Programa Ensino Médio Inovador: Documento Orientador**, 2009. Disponível em http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/documento_orientador.pdf

BRASIL, Secretaria de Educação Básica / Diretoria de concepções e orientações curriculares para a Educação Básica / Coordenação Geral de Ensino Médio **Ensino Médio Inovador**, 2009. Disponível em http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/ensino_medioinovador.pdf

BRASIL, Ministério da Educação / Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira **Matriz de Referência do Enem 2011**, 2011. Disponível em <http://www.ceps.ufpa.br/daves/PS%202012/PS%202012%20ENEM.pdf>

CAMPOS, F. **A agonia lúdica: guerra, competição e fortuna nos jogos medievais** . Bulletin du Centre d'études médiévales d'Auxerre, v. 2, p. 7, 2008.

GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ, Secretaria Executiva de Educação / Coordenação do Ensino Médio e Profissional. **Proposta Curricular 2003 – Ensino Médio**, 2003. Disponível em <http://www.seduc.pa.gov.br/portal/Arquivos/TarefaLink/propostaCurricular.pdf>

LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval** Lisboa: Estampa, 1994.

MINAYO, Maria Cecília (org.). **Pesquisa social: teoria método e criatividade**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

Anexos:



Figura 2: Vista geral de uma das turmas durante a atividade



Figura 1: Dupla realizando o procedimento avaliativo ao fim da atividade



Figura 3: Concentração durante o jogo.