

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

**XADREZ NA ESCOLA DO CAMPO: A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA
FORMAÇÃO E NO DESENVOLVIMENTO DOS VALORES MORAIS**

MATINHOS

2014

LUIZ CLAUDINEI DE MIRANDA

**XADREZ NA ESCOLA DO CAMPO: A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA
FORMAÇÃO E NO DESENVOLVIMENTO DOS VALORES MORAIS**

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção da certificação do curso de
Especialização em Educação do Campo, setor
Litoral da Faculdade Federal do Paraná.

Orientador: Rerlen Ricardo Silva

MATINHOS

2014

XADREZ NA ESCOLA DO CAMPO: A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA FORMAÇÃO E NO DESENVOLVIMENTO DOS VALORES MORAIS

Luiz Claudinei de Miranda

Formado em Licenciatura Plena em Educação Física pela UNIGUAÇU. 2008

Pós - graduado em Personal Trainer. UNIGUAÇU. 2010

Pós – graduado em Gestão Escolar. UNICENTRO. 2010

Pós – graduado em Educação Especial. FACISA, 2012

daldomem@yahoo.com.br

RESUMO

O Xadrez é um jogo estratégico. Sua origem marcada por centenas de anos, está associada a várias lendas. Apresentou ao longo do tempo aspectos culturais de muitas sociedades e despertou o interesse de vários estudiosos das mais diversas áreas do conhecimento. Tem se tornado tema de pesquisas e, mais recentemente, atingiu o interior das escolas, inspirando a prática pedagógica de professores e o trabalho de intervenção realizado por psicopedagogos e psicólogos. Este artigo busca compreender as relações entre o jogo de Xadrez e a formação e desenvolvimento moral nas crianças. A pergunta que norteou este estudo foi se o jogo de Xadrez pode se tornar uma estratégia pedagógica formadora de valores morais. A idéia apontada foi a de que o Xadrez é um jogo potencialmente formador destes valores. A metodologia deste trabalho baseou-se em uma pesquisa bibliográfica, esta pesquisa comprovou a idéia ao revelar que o jogo de Xadrez é uma importante e estimulante estratégia para o desenvolvimento moral e ético da criança. O jogo colabora de forma significativa na conquista da autonomia. Ele vem ao encontro às atuais diretrizes educacionais ancoradas em concepções do aluno como sujeito histórico, interativo, ativo, produtor de aprendizagem e de cultura, capaz de criar, imaginar, pensar, raciocinar, analisar e agir com autonomia e criatividade.

Palavras-chave: jogo de xadrez, aprendizado, desenvolvimento moral, criatividade

ABSTRACT

Chess is a strategic game. Its origin marked by hundreds of years, is associated with several legends. Presented over time the cultural aspects of many societies and aroused the interest of several scholars from various fields of knowledge. Has become the subject of research and, more recently, reached inside schools, inspiring pedagogical practice of teachers and intervention work carried out by psychologists and educational psychologists. This article seeks to understand the relationships between the game of Chess and the formation and moral development in children. The question that guided this study is whether the game of Chess can become a pedagogical strategy-forming moral values. The idea was pointed out that chess is a game potentially forming these values. The methodology of this study was based on a literature search, this work confirmed the idea by revealing that the game of Chess is an important and exciting strategy for the moral and ethical development of children. The game helps significantly in the achievement of autonomy. It comes against the current educational guidelines anchored in conceptions of the student as a historical, interactive, active, producer of learning and culture, able to create, imagine, think, reason, analyze and act with autonomy and creativity.

Key words: Chess, learning, moral development, creativity

1. INTRODUÇÃO

A atual realidade em que encontra nossa sociedade traz a necessidade de repensar sobre os métodos utilizados para a educação das nossas crianças e jovens, que podem representar um futuro bem mais promissor, no entanto dependem de um preparo melhor, analisando este contexto, apontamos o jogo de xadrez, como uma ferramenta de suporte pedagógico, ideal, para estimular os educandos, a raciocinar, pensar, e formar estratégias corretas diante de situações do dia-a-dia, visto que a sociedade necessita, cada vez mais, de cidadãos, ativos, participativos, e com visão de futuro.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) visam uma melhoria nas políticas educacionais, bem busca de mais eficácia nos meios de ensino. Encontra-se ai a importância da realização deste trabalho, que de maneira consciente busca pela melhoria na educação das crianças através da prática do jogo de xadrez, que é muito mais que uma espécie de lazer, mas sim é um instrumento que dentro do seu misto de jogo, esporte e arte utilizado para o desenvolvimento recreativo, desportivo, intelectual, cultural, ético e emocional das crianças, suprimir dentro de uma pedagogia de ensino. (SILVA, 1995).

Devido ao fato da sociedade estar em uma época, na qual os conhecimentos, as tecnologias nos ultrapassam, a melhor forma que as crianças possam estar preparadas para a vida em sociedade é ter uma educação bem formada, e um pensamento organizado. Partindo deste ponto de vista, o xadrez apresenta-se como uma ferramenta de suporte pedagógico poderoso, pois quando é praticado na infância e progressivamente na fase adulta, estimula os processos e operações do cérebro que favorecem uma formação acadêmica e preparando apropriadamente o individuo a enfrentar os desafios que a sociedade atual apresenta. Neste contexto, ressalta-se a importância deste trabalho, cujo objetivo principal é compreender as relações entre o jogo de Xadrez, a formação e o desenvolvimento moral nas crianças, visto que o xadrez é um jogo que estimula o desenvolvimento mental dos alunos (crianças, adolescentes, jovens e adultos), aumentando sua capacidade de atenção, raciocínio e também de concentração, além de primar por uma disciplina de condutas, onde os princípios éticos e de cidadania são desenvolvidos na sua essência. (FILGUTH, 2007).

O objetivo deste artigo é analisar se o jogo de xadrez pode auxiliar na formação e no desenvolvimento dos valores morais dos alunos, tanto no seu aspecto social quanto no educacional. A pergunta motivadora deste estudo é: O jogo de xadrez pode servir como um instrumento pedagógico na formação e no desenvolvimento dos valores morais dos alunos?

A hipótese norteadora deste artigo é a de que o Xadrez é um jogo potencialmente formador de valores morais.

A metodologia deste trabalho baseia-se em uma pesquisa bibliográfica. O comportamento do ser humano é influenciado basicamente pelos ambientes e pelas condições pessoais. As condições pessoais dependem dos comportamentos e dos contextos ambientais, os quais são afetados por outros dois fatores, sendo eles os fatores pessoais e comportamentais, os quais variam de um indivíduo para outro, também devido a situação que eventualmente um ou outro fator pode ter peso maior (ROSA, 2004).

Esse trabalho vem enriquecer ainda mais a busca por melhorias na educação, e traz consigo a importância do jogo de xadrez que proporciona desenvolvimento não só ao nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota e a capacidade de concentração.

2. EDUCAÇÃO DO CAMPO

As relações de poder e produção do rural foram construídas sob a lógica de uma sociedade excludente, discriminatória, injusta que teve sua saga iniciada junto ao desequilibrado processo de divisão de terras do Brasil Colônia (OLIVEIRA, 2001).

É este rural, iniciado na sociedade agrária exportadora, que abriga as nuances de relações antagônicas entre o “dono” da terra e o que “habita” na terra, os que possuem a terra, e os que pertencem a terra. Nesse rural, as políticas educacionais delongaram-se, e pouco conseguiram alcançar suas

demandas e necessidades ao longo da história brasileira (CAVALCANTE, 2007).

A educação rural, instituída no início do século XX, tem sua história, atrelada ao mundo da produção capitalista dos contextos urbanos. Tais “políticas”, quando chegaram em doses residuais, traziam em sua essência socioeducacional o que restava de propostas do mundo dos escolarizados das cidades, em versões de projetos, campanhas e palavras de ordem que vinham com suas multifacetadas intenções demarcadas pelo desejo de conter a população rural nos seus lugares de origem, ainda que sem condições dignas de neles sobreviverem. Entre efêmeras e casuais intervenções socioeducacionais para os adultos e adaptações equivocadas de escola urbana para as crianças, sutilmente delineava-se mediante a incompetência do estado, um perfil de estudante “possível” no rural: inadequado ao mundo urbano, despreparado para os potenciais do local. Pode-se afirmar que a falta de uma política, foi a política educacional do rural em sua cor mais viva ao longo da história da educação brasileira. O século vinte trouxe a urbanização, a industrialização, o desejo de crescer e ao mesmo tempo a quase incontrolável e já conhecida, vontade de “guardar” para poucos os possíveis louros que o “desenvolvimento” poderia trazer. Para o rural, pouco restava senão fugir do determinismo da vida sem rumo, ou ficar para fixar-se nos rumos que este bicho moderno do “desenvolvimento urbano”, delegava ao seu quintal. (CAVALCANTE, 2010).

A escola rural representava o local onde se pretendia dizer que se estuda. De fato, pouco de escola poderíamos encontrar nos contextos dilapidados espalhados pelo interior do Brasil; escolas sem qualquer condição de abrigar suas crianças para o mínimo de ambiente qualitativo de aprendizagem. Aprende-se por conviver com o outro (esta riqueza que a relação com o outro nos proporciona), mas não por haver no contexto institucional, o primordial e necessário aparato que as escolas exigem para que o “ambiente educativo” (onde o saber elaborado ganha cenário para instalar-se como propriedade e função social da escola) esteja disponível aos seus educandos e educadores. (CAVALCANTE, 2010).

A quem interessava o sucesso, ou pelo menos o bom funcionamento das escolas no campo? Esta pergunta possibilita avaliar o que está por trás da

história “das lacunas”. O sujeito que se educa é o sujeito que conhece sua história de direitos e deveres sociais, é o sujeito que se pronuncia como um sujeito de direitos (TELLES, 1999). Na lógica do capital, da hegemonia entre os grupos, o sujeito de direitos não precisaria estar-se formando em qualquer canto do país de tamanho continental. O rural, sua história de equívocos sociais, ambientais, políticos e culturais precisaria ser contido. Basta, na lógica urbanocêntrica e consumista, ser o quintal que produz, que exporta, ou que alimenta o urbano e sua sede de possuir, ter e ser a referência de cultura e conhecimento socialmente reconhecido. O rural abriga a todos em sua quase “benevolente” abundância natural, a cidade o contempla de longe, tanto no olhar distante, como na construção simbólica de distantes mundos e privilégios.

Nos meados do século vinte, sopram-se os ventos da Educação Popular (EP) em contraposição ao que se institui como política educacional para todos. Da EP emerge o desejo da transformação da educação e questionamentos sobre a escola para a classe trabalhadora, esta instituição que não contempla seus sujeitos e ambientes, ou que os faz querer fugir do que possuem como sujeitos de mundos próprios, produtos e produtores da história da sociedade como um todo. A Educação Popular passa a enxergar estes sujeitos num processo encantador de criadores e criatura onde “educar e educar-se, na prática da liberdade, é tarefa daqueles que sabem que pouco sabem [...] (FREIRE, 1983, p. 25).

A educação popular de resistência, nos anos 60, nasce da labuta dos que percebem o potencial de transformação da educação. Dos educadores populares que questionavam o potencial pedagógico politizador da escola formalmente instituída e acreditavam que frequentá-la não garantia a qualidade de formação dos sujeitos desprivilegiados da sociedade capitalista brasileira. Frequentar a escola e não se ver representado por esta escola era o dilema de muitos. Não ter sequer acesso a esta escola, o dilema de tantos outros. A EP alcançava os jovens, os adultos, os filhos de muitos desses, no rural e no urbano. A educação popular, em seu viés por vezes assistencialista, militante ou evangelizador (PAIVA, 2003), trocava em miúdos os desencantos da sociedade que os explorava e que os queria guardados como população sob controle e vigília, avançando apenas quando necessário fosse, para a ordem do capital e poder.

É possível afirmar, que entre o mundo dos “mais” e “menos” privilegiados socialmente, reinava ainda os matizes discriminatórios de cor, de credo, de gênero, de escolarização [...] tudo isto em dose ampliada, quando no hiato territorial que sai do urbano e chega ao rural. (TELLES, 1999).

Mas é no final dos anos 50 e começo dos anos 60 que um rural combativo estaria por mostrar sua força e repercussão para além dos seus territórios invisíveis a olhos nus e quase indiferentes da sociedade brasileira, (PALUDO, 2001). No cenário da educação popular dita “transformadora”, os contextos de prática pedagógica nos quintais comunitários provavelmente ao redor da escola, traziam um novo referencial de educação para o povo do rural. A educação popular, entre a fé cristã de vida e de luta, inegavelmente trouxe para o contexto de mobilização social nos rurais do país, o potencial da educação de militância, inconformidade e rebeldia política.

Muitos movimentos populares dos anos 60 e 70, conforme Paludo (2001), sob o fogo cruzado da ditadura militar, conseguiram de forma admiravelmente brava, respirar e manter o fôlego da luta. Chegaram vivos e reconfigurados, quase letargicamente aos anos 80 (GOHN, 2002), e então com a Constituição de 88, após os deslumbramentos e acirradas batalhas políticas nas relações de poder readequadas ao momento de redemocratização, surgiu enfim a possibilidade indelével de se buscar a alma do sujeito de direitos, o “sujeito falante” (TELLES; 1999).

A Constituição de 88, entre processo (que a antecede) e produto, traz uma linha divisória para a discussão dos direitos sociais no Brasil. Simbolicamente falando, é a partir dela que um novo patamar de condição social, ou a percepção da sua necessidade, pôde instalar-se no universo das políticas públicas (FRIGOTTO, 2002). Para a educação no rural não foi diferente (FERNANDES, 2001). Este processo democrático, pós ditadura militar no Brasil, tem muitas facetas: entre elas a participação dos movimentos sociais. Os movimentos populares das décadas anteriores trouxeram para a configuração teórica e de mundo, a nova faceta de Movimentos Sociais (GOHN, 2002). Os movimentos populares em busca da terra no rural, da escola ou da creche no urbano, se articularam como plataformas mais consubstanciadas: terra com escola, trabalho com creche, ambiente com trabalho [...] qualidade de vida. Para alguns, os movimentos sociais (e o tardio

debate acadêmico correndo atrás de sua dinâmica de vida e luta) nos 80 e 90 reivindicam um novo projeto de sociedade (TORAINE, 1998), embebidos da possibilidade dos direitos que a Carta Magna permitia anunciar.

Segundo Cavalcante (2007), na gangorra política entre sociedade e estado, os Movimentos Sociais do Campo ganharam protagonismo. Certos de que o rural, este lugar que representava a escravidão dos sujeitos ao capital do senhor, não os representava, queriam o campo, este lugar que pode ser o “rural em movimento”, quando os sujeitos falantes se pronunciam em busca de um mundo melhor e possível ao longo das duas últimas décadas. Nesta lógica, a escola rural subiu ao trono dos réus: que escola é esta que se encontra no campo? Porque não poderia ter a escola do campo no campo?

Na dinâmica do que temos e o que queremos, os sujeitos do rural em movimento construíram (não solitariamente) o percurso da Educação do Campo que se pronunciava de forma irrefutável e quase surpreendente no Brasil dos anos 90 e 2000.

2.1 A Gênese do Xadrez

O jogo de xadrez tem sua origem considerada uma incógnita, provavelmente isto deve ser um dos maiores mistérios da humanidade. Ao que tudo indica, o xadrez surgiu no Norte da Índia, durante os séculos V e VI da era cristã. Nessa época não se chamava xadrez nem tinha a forma que conhecemos hoje. Evoluiu a partir de um jogo indiano chamado chaturanga, era praticado tanto por duas como por quatro pessoas. Descreveremos a forma para quatro pessoas. Cada jogador possuía oito peças: um Ministro (hoje Dama), um Cavalo, um Elefante (hoje Bispo), um Navio (mais tarde uma Carruagem e hoje a Torre) e quatro Soldados (atualmente os Peões). O tabuleiro era monocromático (de uma só cor) e as peças dos quatro jogadores diferenciavam-se pelas cores vermelha verde, negra e amarela. A peça a ser movimentada era definida por um lance de dados (PIMENTA, 2008).

O chaturanga tornou-se mais popular quando se converteu num jogo para dois adversários. A Pérsia foi provavelmente a primeira nação a conhecê-

lo e quando sendo conquistada pelos árabes, estes o levaram juntamente com a expansão do Islamismo, até a Europa. Com o advento da Renascença, o jogo de xadrez sofre as alterações definitivas, transformando-se em um jogo mais ágil. Novos poderes foram dados a algumas peças (dama, bispo, peões), nascendo assim, o xadrez moderno (PIMENTA, 2008).

Segundo Beker (1971, p. 259), existe também a versão que foi várias vezes lembrada e acabou se tornando a lenda mais conhecida sobre a origem do xadrez. Seguindo a lenda o xadrez foi inventado há 1950 anos por um hindu de nome Sissa, com objetivo de distrair seu rei. Como afirma este mesmo autor, ao ter contato e conhecer o jogo, o rei da Índia ficou tão entusiasmado que recompensou Sissa a liberdade de escolher o que ele desejasse, pela invenção do tão grandioso jogo. Todos da corte esperavam ansioso que Sissa fosse pedir grandes riquezas, mas ele surpreendeu a todos, quando fez o seguinte pedido: um grão de trigo pela primeira casa do tabuleiro; dois grãos de trigo pela segunda casa; quatro grãos de trigo pela terceira casa; oito pela quarta casa e assim sucessivamente, sempre dobrando o número de grãos da casa anterior, até a casa de número sessenta e quatro que é a quantia de casas que um tabuleiro de xadrez possui. Seu pedido provocou risos. O rei quase que contrariado falou: “um invento tão grandioso e um pedido tão simples? Pode escolher grandes riquezas meu jovem, um palácio, um dos meus castelos, ou até uma das minhas mulheres!” Mas Sissa mostrava-se inapelável a proposta do rei, que ainda contrariado, pediu a seus criados que premiasse Sissa com um grande saco de grãos de trigo. Assim Sissa recusou a oferta dizendo que queria receber exatamente o que havia pedido, nem um grão de trigo a mais e nem um a menos. O rei então pediu a seus calculistas para que fizessem as contas.

Passado muito tempo e muitas contas, o matemático oficial do rei chegou surpreso para avisar o rei que eles encontraram o número 18.446.744.073.709.551.615 de grãos de trigo a serem pagos ao jovem Sissa, ou seja, dezoito quintrilhões, quatrocentos e quarenta e seis quatrilhões, setecentos e quarenta e quatro trilhões, setenta e três bilhões, setecentos e nove milhões, quinhentos e cinqüenta e um mil, e seiscentos e quinze. É um número tão grande de grãos de trigo, que teria que semear seis vezes a superfície da terra para adquiri-lo. Se uma pessoa fosse contar de um até este

número, gastando um segundo por número, levaria quase sessenta bilhões de século para chegar até ele. Vendo que seria impossível pagar a promessa, o rei mandou chamar Sissa para lhe oferecer outra recompensa. Sissa, vendo que o rei estava aflito por não conseguir pagar o que tinha prometido, resolveu perdoar a dívida, pois já tinha cumprido seu objetivo que era chamar a atenção do rei para o cuidado que deveria ter com seus julgamentos e promessas, e para reconhecer que atitudes que parecem humildes formam grandes conquistas (PIMENTA apud BECKER, 1971).

2.2 Xadrez e a Ciência

“É possível uma definição que ciência é: conjunto organizado de conhecimentos relativos a um determinado objeto, especialmente os obtidos mediante a observação, a experiência dos fatos e um método próprio” (FERREIRA, 1986 p. 404). Referindo-se a essa citação analisamos o xadrez.

Há mil e quinhentos anos o xadrez já vem sendo praticado e durante todo este tempo inúmeras partidas já foram realizadas, gerando assim um conhecimento especializado sobre o jogo. Através de um sistema de registro próprio, este conteúdo de conhecimentos foi organizado e sistematizado de forma a facilitar seu estudo e transmissão. Com isso originou uma grande produção de livros de xadrez escritos no mundo. Assim o xadrez sendo uma das áreas do conhecimento que mais se escreveu fica acessível o estudo em áreas como: Abertura, meio-jogo, Final, Tática e Estratégia (SILVA, 2002).

Segundo o mesmo autor, a partir do momento que o xadrez foi evoluindo notou-se que a explicação para a vitória ou o fracasso em uma partida deveria ser estudada não na maneira de reação de cada jogador, mas nas características objetivas da partida. Ficando claro que é mediante a observação, notando sempre a experiência de cada jogador. É comum quando se enfrenta uma competição pesquisar partidas de seus adversários para que se possa identificar suas virtudes e fraquezas. É de extrema importância salientar que buscando a melhor jogada, a base lógica e conceitual do xadrez proporciona ao enxadrista um exercício de observação, reflexão, análise e síntese, passos utilizados na metodologia do trabalho científico. O jogador através do raciocínio deverá analisar a consequência futura de sua jogada, ou

seja, se vai lhe proporcionar vantagens ou desvantagem, levando-o dessa forma a adquirir o hábito de organizar os seus pensamentos. O Xadrez é, como afirma Silva (2002), capaz de mostrar as consequências de atitudes displicentes, que não tenham sido previamente calculadas e, por conseguinte, estimula o hábito de refletir antes de agir, além de ensinar a arcar com as responsabilidades dos próprios atos.

2.3 Xadrez e Esporte

Ainda são imprecisas as definições tanto de esporte como de jogo. Podendo analisar a seguinte definição de esporte; “conjunto de exercícios físicos praticados com método, individualmente ou por equipes” (SILVA apud FERREIRA, 1986, p. 708). Baseando-se nesta definição, esportes como Tiro com Arco ou Tiro Esportivo não poderiam ser considerados esportes, visto que não requer em grande proporção a realização de exercício físico, o que não o descaracteriza como esporte, haja visto ser ele um esporte olímpico.

O jogo é uma atividade voluntária, a qual exercida com base em determinados limites de tempo e espaço sendo regido por regras livremente consentidas, mas obrigatórias. Desta forma seguindo o mesmo autor o xadrez assim como qualquer outra competição esportiva enquadram-se na definição acima, no entanto são regidas por regras oficiais da modalidade o que é compreendido de maneira clara pois os esportes são na sua essência jogos. (HUIZINGA, 1996).

2.4 Xadrez e Arte

O xadrez na sua essência não está relacionado somente com a lógica, podendo ser ele uma forma de arte, percebe-se isso ao analisar-mos uma das inúmeras definições desta característica do xadrez, na qual se tem que “arte é a capacidade que tem o homem de por em prática uma idéia, valendo-se de faculdade de dominar a matéria” (SILVA apud FERREIRA, 1986, p.176).

O enxadrista não é impedido de manifestar sua criatividade, sua individualidade, sua característica de jogo, devido ao aspecto lógico do xadrez, diante da incapacidade do cálculo exato o jogador orienta-se por princípios

gerais, com esta seleção ele precisa usar sua imaginação, ou melhor, dizendo sua intuição em busca do melhor lance. E, tendo como base o que diz o físico John R. Bowman a impossibilidade de conhecer o melhor lance é o que eleva o xadrez de um jogo científico para uma arte, um meio de expressão individual.

Fica impressionante analisar é que tanto no xadrez como na música e na matemática serem descobertas crianças prodígios. Comparando estas três áreas do conhecimento com a pintura, a escultura e literatura, descobrirão que nas últimas, a pequena experiência de vida não é suficiente para uma criança formar algo com valor estético (SILVA, 2002).

No jogo de xadrez, na abertura (fase inicial) e no meio-jogo (fase intermediária), em contrapartida com o final, que possui muita lógica, somente a analisar a lógica não basta, pelo excesso número de jogadas que podem ser realizadas. Assim o enxadrista, perante a impossibilidade de cálculo exato, orienta-se por princípios gerais. Ao necessitar desses princípios o jogador de xadrez reduz as opções drasticamente a poucas a serem consideradas. Ocorre que mesmo com essa prévia seleção, ele necessita usar sua imaginação, sua intuição por assim dizer, para realizar a melhor jogada (SILVA, 2002).

O aprendizado do jogo de xadrez é importante do ponto de vista social porque possui características importantes, as quais podem desenvolver habilidades em diversos níveis. Sobre o aspecto do raciocínio lógico, a criança passa a ter contato com diversos exercícios que lhe são propostos, no qual ele devera buscar a melhor combinação dos lances a serem realizados, tendo em sua frente inúmeras possibilidades. Não adianta, o aluno saber solucionar o problema ou o exercício proposto, analisando apenas uma parte do tabuleiro. É de extrema importância que ele seja capaz de ver o tabuleiro como um todo, sabendo que as peças não devem ser vistas isoladamente, mas sim, que as mesmas fazem parte de um contexto geral, em que uma depende da outra para se atingir o almejado xeque-mate. Esta característica evidencia um aprimoramento da compreensão e uma solução de problema pela análise do contexto geral, conceitos que poderá levar para a vida adulta.

A participação de crianças no jogo do xadrez vem aumentando no decorrer dos anos, sendo que em muitos países, a prática do xadrez faz parte do currículo escolar. Quando bons hábitos são desenvolvidos desde a infância,

é provável que estes sejam assimilados mais facilmente e mantidos para o resto da vida do indivíduo. O aprendizado do xadrez torna-se viável nesta fase, devido a sua enorme abrangência educacional, social e psicológica.

O jogo de xadrez também ajuda na matemática já que os enxadristas precisam anotar as partidas realizadas, para que no final seja feita uma análise dos lances executados. A anotação algébrica parte do pressuposto que todas as casas do tabuleiro sejam nomeadas com letras e números, podendo ser comparados ao plano cartesiano, no qual as crianças devem localizar, nas retas, as coordenadas e marcar os pontos.

Por meio do jogo de xadrez a criança começa a adquirir o hábito de pensar sempre antes de estar realizando qualquer ação processo de antecipação, incitando a concentração e a visualização. Isto ocorre, não apenas no momento em que se está jogando, mas passa a refletir nos diversos aspectos do cotidiano, especialmente no que concernem as tarefas matemáticas.

O xadrez produz uma melhoria nos aspectos lógicos de raciocínio, concentração, atenção e organização pessoal, assim ajudará a criança a aceitar o ponto de vista das outras, a limitar sua própria liberdade em favor dos outros, a ceder, a discutir e a compreender este aspecto é necessário ao ser humano. Quando se pratica jogos de grupos, a experiência se engrandece, já que a solidariedade é agregada à vida da criança, surgindo, assim, os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo.

Portanto este estudo se justifica pela sua importância em nível social, pois poderão ajudar profissionais e educadores a adquirirem uma nova forma de ensinar as crianças a terem concentração nas aulas, tornando-os mais comportados, entre outros benefícios. Também poderão levar o jogo a lugares onde ainda não foi implantado, tornando o xadrez uma ferramenta de ajuda na melhora do comportamento e concentração na sala de aula.

Como atividade milenar, estruturada em torno de uma federação internacional que congrega mais de 150 países, e contando com milhões de praticantes em todo o planeta, certamente o jogo de xadrez deve ser considerado relevante. Além de sua importância no âmbito esportivo, aumenta, no contexto atual, o número de países que começam a adotar o

ensino de xadrez como instrumento didático-pedagógico, e cada vez mais pesquisadores, pais e professores em todo mundo descobrem os benefícios educacionais diretos e indiretos decorrentes de sua prática. Dessa forma, é oportuno, principalmente no Brasil, verificar quais são esses benefícios e como devem ser trabalhados a fim de atingir uma maior parcela da população (FILGUTH, 2007, p.09).

Os seres humanos diferem dos outros seres vivos pela aquisição da capacidade de agir, e pensar de maneira lógica, o que desataca a importância do xadrez na educação, haja visto que a implantação deste como atividade escolar é de suma importância para o treinamento e melhor desenvolvimento deste raciocínio lógico. Devido ao fato da sociedade estar em uma época na qual os conhecimentos nos ultrapassam em quantidade e a vida é efêmera, a melhor ferramenta que a criança pode obter em sua escolaridade é um pensamento organizado (PIMENTA, 2008).

Partindo deste ponto de vista, como afirma Rodrigues (2005), o xadrez apresenta-se como uma ferramenta de suporte pedagógico poderoso, pois quando é praticado na infância e progressivamente na fase adulta, estimula os processos e operações do cérebro que favorecem uma formação acadêmica e preparando apropriadamente o indivíduo a enfrentar os desafios que a sociedade atual apresenta. Torna-se evidente, que o xadrez vem enriquecer não só o nível cultural do indivíduo, mas também várias outras capacidades como a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração, entre outros, a prática desse jogo têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica do estudo (RODRIGUES, 2005).

Quando o indivíduo pratica o xadrez ele se coloca em situações onde se depara com um processo de observação e análise das relações que se apresentam no tabuleiro de xadrez, como: o quantitativo ou o qualitativo, o permanente ou o temporário, o incidental ou o definitivo, o espaço ou a falta dele, componentes estes determinados em uma certa posição. As crianças como jogadoras de xadrez, constantemente estarão expostas a situações em

que se fará necessário efetivamente olhar, avaliar e entender a realidade, podendo com isso mais facilmente, aprender a planejar adequada e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas. Durante o jogo é possível analisar que as crianças (adversários) ajudam-se durante as jogadas, esclarecendo regras e até mesmo, apontando melhores jogadas (estratégias), o objetivo torna-se a socialização do conhecimento do jogo (PIMENTA, 2008).

No processo de socialização, trazido com a prática do xadrez a criança ouve o colega e discute, identificando diferentes perspectivas e opiniões e justificando-se. Ao se justificar, argumenta e reflete sobre os seus próprios procedimentos em um processo de abstração reflexiva (PIAGET, 1995).

Tendo como base a ideia de vários especialistas juntamente com a comprovação da ciência, pode-se dizer que um dos objetivos pedagógicos mais importantes no xadrez é de organizar e estimular a manifestação do pensamento lógico-matemático e a criação de um pensamento crítica e criativo. Pois o xadrez é um jogo pela forma, uma arte pelo conteúdo e uma ciência pela dificuldade (PETROSIAN apud RODRIGUES, 2005). A estratégia do ensino é muito próxima da do jogo de xadrez, onde a dialética e a autocrítica ocupam um lugar primordial e onde o vencido se enriquece mais que o vencedor. Do ponto de vista moral, o xadrez pode promover a conduta ética através da experiência do ganhar e do perder, que podem ser aproveitadas para analisar onde aconteceram os acertos e erros (SÁ, 1993). Deve-se ter em mente que o xadrez reproduz uma situação de guerra, mas num contexto lúdico. Cada jogador funciona como um general na condução de um exército. Suas decisões são fundamentais para ganhar ou perder a partida, reproduzindo em escala diminuta o que poderia acontecer em uma batalha. Acredita-se que o projeto xadrez na Escola pode desenvolver as habilidades cognitivas citadas, bem como, democratizar este jogo - arte - ciência, cuja origem e história perdem-se no tempo. O xadrez tem demonstrado, nos países em que é adotado como disciplina curricular, ser tão importante quanto às disciplinas artísticas e científicas (CLUBE DE XADREZ, 2014).

Em países como a França e a Holanda o xadrez já há muito tempo faz parte do currículo escolar como atividade extracurricular. Percebeu-se logo após a prática do jogo um elevado nível de alunos com melhora no coeficiente escolar e uma queda no nível de atendimentos a alunos com dificuldades de concentração. Na Rússia, o xadrez é considerado o esporte mais praticado pela população. O governo russo apoiou intensivamente a difusão do xadrez, criando até universidades específicas para o melhor estudo do jogo; sendo que nas escolas, todos, sem exceções, praticam xadrez. Desta forma se está diante de uma espécie de comprovação da importância do xadrez na educação, o que eleva ainda mais a necessidade de estudantes brasileiros se aprofundarem no aprendizado deste jogo a fim de evoluírem a ponto de tornarem-se profissionais ainda mais capacitados (PIMENTA, 2008).

Nas escolas, o xadrez serve frequentemente, como ponte, reunindo crianças de sexos, idades e raças diferentes em uma atividade em que todos podem desfrutar. O jogo ajuda a construir amizades individuais, bem como o espírito escolar, quando as crianças competem juntas como um time contra outras escolas. O xadrez também ensina sobre esportividade- como ganhar com cortesia e não desistir após uma derrota. Para crianças com necessidades de ajuste, há muitos exemplos em que o xadrez conduziu ao aumento de motivação, melhor comportamento, melhora na auto-imagem e até mesmo maior frequência escolar. O xadrez provê uma saída social positiva, uma atividade recreativa saudável que pode ser aprendida com facilidade e desfrutada em qualquer idade (FILGUTH, 2007, p.36).

O jogo de xadrez é muito importante para o desenvolvimento da criança. O xadrez ajuda a criança na melhora do raciocínio e a criar sua identidade. Para Kunz (1991, p.15), “na educação da criança, há sempre uma grande preocupação com o desenvolvimento da sua identidade”, e o ser humano, comparado com outras espécies animais, possui um desenvolvimento motor bastante lento e isso se deve porque o cérebro da criança está sendo preparado para atividades mais complexas que envolvem a linguagem, raciocínio lógico, poder de especialização e amadurecimento das emoções (ANTUNES, 1998).

O jogo de xadrez auxilia no desenvolvimento das crianças em diversas disciplinas e uma delas é a matemática. A inteligência lógico-matemática se manifesta através da facilidade para o cálculo, na capacidade de se observar a geometria nos espaços, na satisfação revelada por muitos em criar e resolver problemas lógicos, atuante em engenheiros, físicos, jogadores de xadrez ou decifradores de enigmas e matemáticos, assim como para Galileu o qual percebeu que o livro da natureza está escrito em símbolos matemáticos (ANTUNES, 1998).

O caso, então, aponta fortemente para a utilização do xadrez no desenvolvimento das mentes infantis a fim de ajudá-las a fazer frente às crescentes complexidades e demandas do mundo globalizado. Cada vez mais escolas estão reconhecendo o valor do xadrez, com a sua instrução tornando-se, agora, parte do currículo regular (FILGUTH, 2007, p.15).

A partir do instante em que as funções nervosas permitem a criança libertar-se dos automatismos, aquilo que era reflexo começa a dar espaço ao aprendido, ou seja, aparece no indivíduo o comportamento inteligente, os esquemas motores correspondentes, no plano da inteligência corporal, às representações mentais ou pensamentos no plano da inteligência conceitual (FREIRE, 1997).

Os primeiros jogos que a criança tem contato são os chamados jogos de exercício. A passagem dos jogos de exercício para os simbólicos marca o começo de percepção de representações anteriores e a reprodução de um esquema sensório-motor. Pode-se dizer que o jogo simbólico desenvolve a imaginação. O real constitui-se de quatro categorias: o objeto, o espaço, o tempo e a causalidade. O real não para o sujeito no nascimento, mas é construído com a crescente coerência dos esquemas de assimilação, ou seja, suga, rasga, joga, o objeto começa a surgir como algo que existe no mundo além dela (PIAGET, 1979).

O jogo de xadrez é considerado competitivo, com regras e normas a serem seguidas, não podemos ver a competição como um monstro apavorante da conduta humana, mas sim como um elemento constituído da atividade lúdica da criança, tornando, entre outras, um papel fundamental, o de

desenvolvê-la para a cooperação, onde o aprendizado é revelado não como uma produção dependente de recursos internos, biológicos do indivíduo, mas como resultados das relações que ele estabelece com o meio. Aprender é um aspecto necessário do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especialmente humanas (VYGOTSKY, 1979).

Dentro destas perspectivas, apresenta-se o tema: O jogo de xadrez e suas interfaces na formação e desenvolvimento de valores morais, uma vez que este jogo é repleto de possibilidades para se resgatar os valores indispensáveis ao desenvolvimento da plena cidadania.

A modelação de um comportamento deriva da observação realizada do comportamento a ser aprendido, sendo reproduzido pela pessoa que observou. Com crianças pode ser mais eficaz, que a verbal para realizar alterações na conduta. Formas exclusivamente verbal de instrução, são menos motivadoras e eficazes que as de modelação de comportamento com ajuda verbal. Na aprendizagem social o professor pode constantemente apresentar modelos de comportamentos, verbais e simbólicos aos alunos, se os modelos darão à eficácia esperada, isso dependerá da consistência dos modelos, ou seja, a atratividade do professor como modelo para os alunos. Mas não é só o professor que ensina a aprendizagem observacional, mas também os próprios alunos, os processos de atenção têm um lugar importante na aprendizagem por observação. O aluno observa com exatidão os estímulos de modelação, seleciona os importantes, reconhece e diferencia os dados distintos das respostas do modelo, para que o registro sensorio ocorra. O controle da atenção ocorre devido a três conjuntos de variáveis que são: condições de incentivo, características do observador e características dos sinais de modelação ou do modelo (ROSA, 2004). Segundo o mesmo autor um dos fatores que interferem no comportamento é o auto-reforço, o reforço que procede do próprio sujeito e não de uma fonte externa.

Segundo Bandura (1987, p.265), “[...] o interesse surge como consequência das satisfações que procedem do cumprimento das metas internas desafiantes, e das auto-percepções de eficácia geradas a partir de conquistas próprias e de fontes de informação sobre a eficácia”.

Os professores deveriam desenvolver as capacidades de auto-avaliação e auto-recompensa dos seus alunos, criando situações onde os alunos

estabeleçam critérios para valorizar seus desempenhos e atitudes, pois isso fará com que melhore o desenvolvimento da capacidade de controlar suas próprias ações (ROSA, 2004).

A construção do saber é considerada como produto de uma atividade, na qual se ocupa um espaço e um tempo para pensar e exercitar-se. No caso do xadrez, tanto na forma de atividade lúdica ou como jogo de competição, a criança poderá se valer desse binômio espaço-tempo para desenvolver-se. Tratando-se do esporte, a psicologia da aprendizagem se ocupa dos métodos pedagógicos do ensino de uma determinada habilidade. Dessa forma, observa-se a importância do jogo de xadrez para o desenvolvimento e aprendizagem, pois através do xadrez a criança pode adquirir experiência de forma lúdico-cognitiva, possibilitando-lhe exercer representações, portanto de simbolizar, o que poderá lhe ser útil como um elemento de base para a sua vida psíquica e social (ARAUJO apud BARRETO, 2003).

Através dos jogos a criança terá a oportunidade de expressar seus interesses, necessidades e preferências. O papel do professor é de propiciar-lhes novas oportunidades e novos materiais que enriqueçam seus jogos, porém, respeitando os interesses e necessidades de cada criança de forma a não forçá-la a realizar determinado jogo ou participar de um jogo coletivo (ARAUJO, 2003).

Entre as diversas habilidades que são desenvolvidas pelo xadrez, o imenso mérito do jogo é que ele responde a uma das preocupações fundamentais do ensino moderno: possibilitar ao aluno aumentar seu progresso seguindo seu próprio ritmo, valorizando assim a sua motivação pessoal e o aprendizado escolar. Observando grupos de crianças jogando xadrez constata-se que os progressos atingidos nestas etapas seguem ritmos bem diferentes, o que possibilita perceber a importância de se aplicar uma pedagogia de níveis, em lugar de uma pedagogia orientada para classes da mesma idade. Ao ser introduzido nas classes de baixo rendimento escolar, o jogo auxilia no desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, visto que apresenta uma situação na qual os alunos têm a possibilidade de descobrir uma atividade em que podem se destacar e paralelamente progredir em outras disciplinas acadêmicas (ARAUJO, 2003).

O ensino do jogo xadrez para crianças é um ótimo meio para desenvolver habilidades mentais, entender valores e desenvolver habilidades, pois através do jogo será trabalhada a atenção, a imaginação, a projeção, a recordação, o pensamento obtido, a percepção de mundo, o planejamento, o rigor mental, a análise sistemática e a matemática. Assim, a criança vai mais que aprender, ela vai apreender habilidades mentais, como tomar decisões no momento certo, ter um pensamento crítico acerca dos fatos e aprender a calcular (habilidade importante para o ensino e aprendizagem da matemática). Também vai permitir que a criança visualize, modifique e reafirme o pensamento, ou seja, facilita a relação do enxadrista com o mundo abstrato (ARAUJO apud RESENDE, 2003).

O xadrez pode trabalhar as seguintes áreas: recreativa, desportiva, intelectual, cultural, ética e emocional. Para a realização recreativa, trata-se de um jogo e deve ser mostrado de forma lúdica, divertida e mágica, que são as características que fazem parte da vida das crianças. Na perspectiva desportiva o aluno aprende através do respeito ao adversário, da pontualidade, da auto-estima que faz com que o enxadrista acredite em si. O xadrez pode também funcionar como uma terapia, uma vez que a pessoa pode descarregar estresse e energia acumulada através do jogo. Na parte ética, trata-se de um jogo que trabalha a aquisição e a consolidação de valores éticos. Na questão intelectual, talvez a mais abordada pelos teóricos, o xadrez possibilita a criança memorizar, a ter atenção e concentração, a calcular e sintetizar, habilidades importantes no ensino formal de qualquer jovem. A questão emocional também está envolvida no xadrez, pois quem pratica esse jogo aprende a ter autonomia, autodisciplina, autocontrole e tenacidade em busca de objetivos (ARAUJO apud SALAZAR, 2003).

Em vista do fator motivacional subjacente ao ato de jogar xadrez, é possível favorecer o interesse e habilidades necessárias para o bom desempenho em outras matérias, visto o xadrez ter se mostrado um excelente instrumento para o desenvolvimento cognitivo. Isto é notável no que tange o ensino da matemática, pois auxilia a aprendizagem de aritmética com ajuda no valor e troca de peças, e controle de casas, álgebra na representação gráfica do tabuleiro, e geometria nos movimentos de peças que é representado em diagonal, vertical e horizontal (NASCIMENTO, apud DEXTREIT 1981).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para o desenvolvimento deste artigo onde o tema é xadrez na escola do campo: 'A importância do jogo na formação e no desenvolvimento dos valores morais'. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica, buscando subsídios teóricos que pudessem revelar a importância do jogo de Xadrez como estratégia pedagógica formadora de valores morais.

O objetivo foi procurar compreender as relações entre o jogo e a formação e desenvolvimento moral nas crianças. O estudo realizado permitiu reconhecer uma proximidade entre as teorias sócio-construtivistas, as dimensões do aprender e os elementos presentes no jogo de xadrez.

Pode-se concluir ao término deste trabalho que xadrez escolar é considerado uma estratégia potencializadora das aprendizagens e neste sentido, é um importante recurso pedagógico e psicopedagógico, no contexto escolar amplia as possibilidades de atuação do professor e apresenta-se como um recurso capaz de auxiliá-lo na tarefa de formar cidadãos em seus múltiplos aspectos. No jogo, existe a possibilidade do contato e observância das regras e normas sociais, sendo esta uma experiência rica, uma vez que a moral pode ser vista como um conjunto de regras de conduta, visto que no mundo que vivemos somos rodeados por regras, e com o jogo a criança aprende a importância da tomada de decisões, visto que no jogo é necessário que pense antes de jogar pois caso contrário, a chance de levar xeque-mate é maior, e isto pode ser levado para a vida inteira pois precisamos planejar tudo antes de tomar decisões para não se arrepender com as conseqüências, influenciando também o comportamento com o adversário que vai aumentando com todos seus colegas, melhorando ainda mais o poder de concentração na sala de aula e focando-se assim nos seus objetivos, visto que o jogo exige isto, o jogo é mais que uma diversão é um meio que pode auxiliar na aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e ensiná-lo comportamentos básicos que podem ser necessários na formação de sua personalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**:: Petrópolis, Rj: Vozes, 1998.

ARAUJO. V. C. **O jogo no contexto da educação Psicomotora**, S.P. Ed. Cortez, 2003.

BARRETO, S. M. Esporte e Saude, **Revista eletrônica de ciências**, São Carlos S.P. 2003.

BECKER, Idel. **Manual de Xadrez**. 7ª edição. São Paulo: Ed. Nobel, 1978.

CAVALCANTE, L.O.H. **Escola família agrícola do sertão: entre percursos sociais, trajetórias pessoais e implicações ambientais**. 2007. 152 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007.

CAVALCANTE, L.O.H. Das políticas, ao cotidiano. Entraves e possibilidades, para a educação do campo, alcançar as escolas no rural. Vol. 18, 2010.

CERVO, A. L. etal. **Metodologia científica**. 4 ed.-São Paulo: Makron Books,1996.

CHIRSTOFOLLETI, D. **O jogo de xadrez no ensino da matemática**. Disponível em <www.efdesportes.com /Revista digital.Bueno Aires,2005.

CLUBE DE XADREZ. **Valor educativo do xadrez**. Disponível em <www.clube de xadrez.com.br/artigo 2.htm>acesso em 16 mar 2014.

DEXTREIT, J. Jeu. Deches cienses Humaines, Paris, 1981.

FILGUTH, Rubens. **A importância do xadrez**, artmed, 2007.

FERNANDES, B. M.; **Questão Agraria**, Pesquisa e MST. S.P. Cortez, 2001.

FERREIRA A. Novo **dicionário da Língua Portuguesa**, R.J. 1986.

FREIRE, P. **Extensão ou comunicação?**. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, B. J. **Educação do corpo inteiro**; teoria e prática da educação física. São Paulo; Scipione, 1997.

FRIGOTTO, G. **Educação e a construção democrática no Brasil: da ditadura civil-militar à ditadura do capital**. In: FÁVERO, O.; SEMERARO, G. (Org.). Democracia e construção do público no pensamento educacional brasileiro. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

GOHN, M. G. **Teoria dos movimentos sociais: paradigmas clássicos e contemporâneos**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KUNZ, E. **Didática da Educação Física**, Uniqui, 1991.

LIMA, Manolita Correia. **A engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Unidas, 1997.

MARTINS, J. S. **A militarização da questão agrária no Brasil**. Rio de Janeiro: Vozes, 1985.

MOLINA, M. C. & JESUS, S. M. S. A. (orgs.). **Contribuições para a construção de um projeto de educação do Campo**. Brasília: Articulação Nacional Por uma Educação Básica do Campo, 2004. Coleção Por uma Educação Básica do Campo, nº 5.

OLIVEIRA, A. U. **A geografia das lutas no campo**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2001

PAIVA, V. **História da educação popular no Brasil: educação popular e educação de adultos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

PALUDO, C. **Educação popular em busca de alternativas: uma leitura desde o campo democrático e popular**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2001.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1979.

PIMENTA, C. **Xadrez: Esporte, história e sua influência na sociedade**. Disponível em <www.cdof.com.br/xadrez.htm> Acesso em 15 mar 2014.

PRADO JÚNIOR, C. **A questão agrária**. São Paulo: Brasiliense, 1979.

RESENDE, M. S. R. **A estratégia lúdica, Jogos didáticos, para a formação de gestores de voluntariado empresarial**. São Paulo. Peiropolis, 2003.

ROSA, M. **O ensino de Xadrez, como ferramenta, no processo de aprendizagem infantil**. Ver Ciência, 2004.

RODRIGUES. A. **Xadrez Passo a Passo**. Associação Clube de xadrez Fraiburgo, 2005.

SANTOS. A. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. 5. ed. Rio de Janeiro. 2002.

SÁ, A. V. M. et al. **Xadrez: cartilha**. Brasília: MED, 1993.

SILVA, W. **Apostila do curso de xadrez básico**. Curitiba: Secretaria do Estado da Educação e Federação Paranaense de Xadrez, 2002.

SILVA, W. **Meu primeiro livro de Xadrez**. Curitiba. Expoente, 1995.

SHERER-WARREN, I. **Movimentos sociais e educação**. In: ENCONTRO ANUAL DA ANPED, 21., 1998, Caxambu.Anais... Caxambu, MG: ANPED, 1998.

TELLES, V. S. **Direitos sociais: afinal do que se trata?**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

TOURAINÉ, A. **Poderemos viver juntos?: iguais e diferentes**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

WANDERLEY, L. E. **Educar para transformar: educação popular, igreja católica e política no movimento de educação de base**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979