UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" - UNESP
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA (FCT)

O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO OESTE PAULISTA



Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional - Educação Física em Rede Nacional - ProEF, da Faculdade de Ciências e Tecnologia (FCT), Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP, como requisito obrigatório para obtenção de título de Mestre em Educação Física.

Clodoaldo Tavares de Lima

Orientadora: Profª. Drª. Nair Correia Salgado de Azevedo

Área de concentração: Educação Física Escolar

Linha de Pesquisa 1: Formação, Intervenção e Profissionalidade Docente

Presidente Prudente - SP - 2026

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas

Lima, Clodoaldo Tavares de

O xadrez na educação física escolar [recurso eletrônico] : uma intervenção pedagógica com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental em uma escola pública do oeste paulista / Clodoaldo Tavares de Lima. — Presidente Prudente, 2026.

73 p. ; PDF ; 44,8 MB (46.995.496 bytes) : il. color.

Recurso educacional derivado de dissertação de Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Orientado por Nair Correia Salgado de Azevedo.

1. Anos iniciais do ensino fundamental 2. Educação física escolar 3. Jogos de tabuleiro 4. Xadrez

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

ESTE E-BOOK CONSTITUI O RECURSO EDUCACIONAL

ESTE E-BOOK CONSTITUI O RECURSO EDUCACIONAL
NO ÂMBITO DO MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF), ENVOLVENDO O ENSINO DO JOGO DE XADREZ a estudantes do terceiro ano do Ensino Fundamental I, em um município da região do Oeste Paulista.



PROEF
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL
PROEF

PROEF - MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL



Recurso Educacional - Ensino do Xadrez - 3º ano do Ensino Fundamental I - Oeste Paulista

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Entre **muitas versões** sobrea história do xadrez, **a primeira que se é contada mundialmente se passa na Índia. Onde havia uma pequena cidade chamada *Taligana*, e o único filho do poderoso rajá foi morto em uma grande batalha.**

Conta-se que o **rajá entrou em depressão** e nunca havia conseguido superar a perda do filho. O grande problema era que o rajá não só estava morrendo aos poucos, mas como estava se descuidando em relação ao seu reino.

Era uma questão de tempo até que o reino caísse totalmente (Tahan, 2000); (Souza, 2020, p. 10); Ferreira, (2023 p.16).

Vendo a queda do reino, um brâmane chamado *Lahur Sessa*, certo dia foi até o rei e lhe apresentou um tabuleiro contendo 64 quadrados, brancos e pretos, e diversas peças que representavam fielmente as tropas do seu exército, a infantaria, a cavalaria, os carros de combate, os condutores de elefantes, o principal vizir e o próprio rajá. *(Tahan, 2000); (Souza, 2020, p. 10); (Neto, 2023); Ferreira, (2023 p.16).*



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

O **brâmane apresentou para o rajá** não foi o jogo de xadrez, foi a *chaturanga,* uma das principais variantes do jogo de xadrez moderno, que se tornou mais popular quando se converteu num jogo para dois adversários.

O **sacerdote disse ao rajá** que o jogo poderia acalmar seu espírito e que sem dúvida alguma, iria curar-se da depressão.

De fato, tudo o que o brâmane disse acontecera, o rajá voltou a governar seu reino, tirando-o da crise.

Como recompensa, o brâmane foi agraciado com a oportunidade de pedir o que quisesse (Tahan, 2000); (Souza, 2020, p. 10); (Neto, 2023); Ferreira, (2023 p.16).

O **xadrez foi levado à Europa pelos muçulmanos** no século IX. A **Espanha e a Itália** receberam o jogo dos Mouros e dos Sarracenos, respectivamente (Oliveira Junior, Campos e Gomes, 2016, p. 3). O **xadrez teve que ultrapassar obstáculos impostos pela Igreja Católica**, pois esta o considerava um passatempo proibido, e um dos motivos para essa proibição, era de que o jogo incentivava a poligamia, uma vez que no xadrez o rei pode ter várias rainhas (Oliveira Junior, Campos e Gomes, 2016, p. 3).

De acordo com os relatos de Ferreira, (2023 p. 17) entre 1450 e 1850, **o jogo de xadrez começou a ter mudanças** visíveis em relação ao que conhecemos hoje em dia. Foi nesse período que **diversas peças ganharam movimentos que conhecemos atualmente, tendo como origem a *Chaturanga***.

O **elefante** (o antecessor do moderno bispo) somente podia mover-se em saltos por duas casas nas diagonais. **O *vizir*** (o antecessor da dama) somente uma casa nas diagonais. Os **peões** não podiam andar duas casas em seu primeiro movimento e não existia ainda o roque, somente podiam ser promovidos a vizir, que era a peça mais fraca, depois do peão.

As regras do jogo de xadrez que conhecemos hoje começaram a ser feitas em 1475, só não se sabe ao certo onde ocorreu esse início.

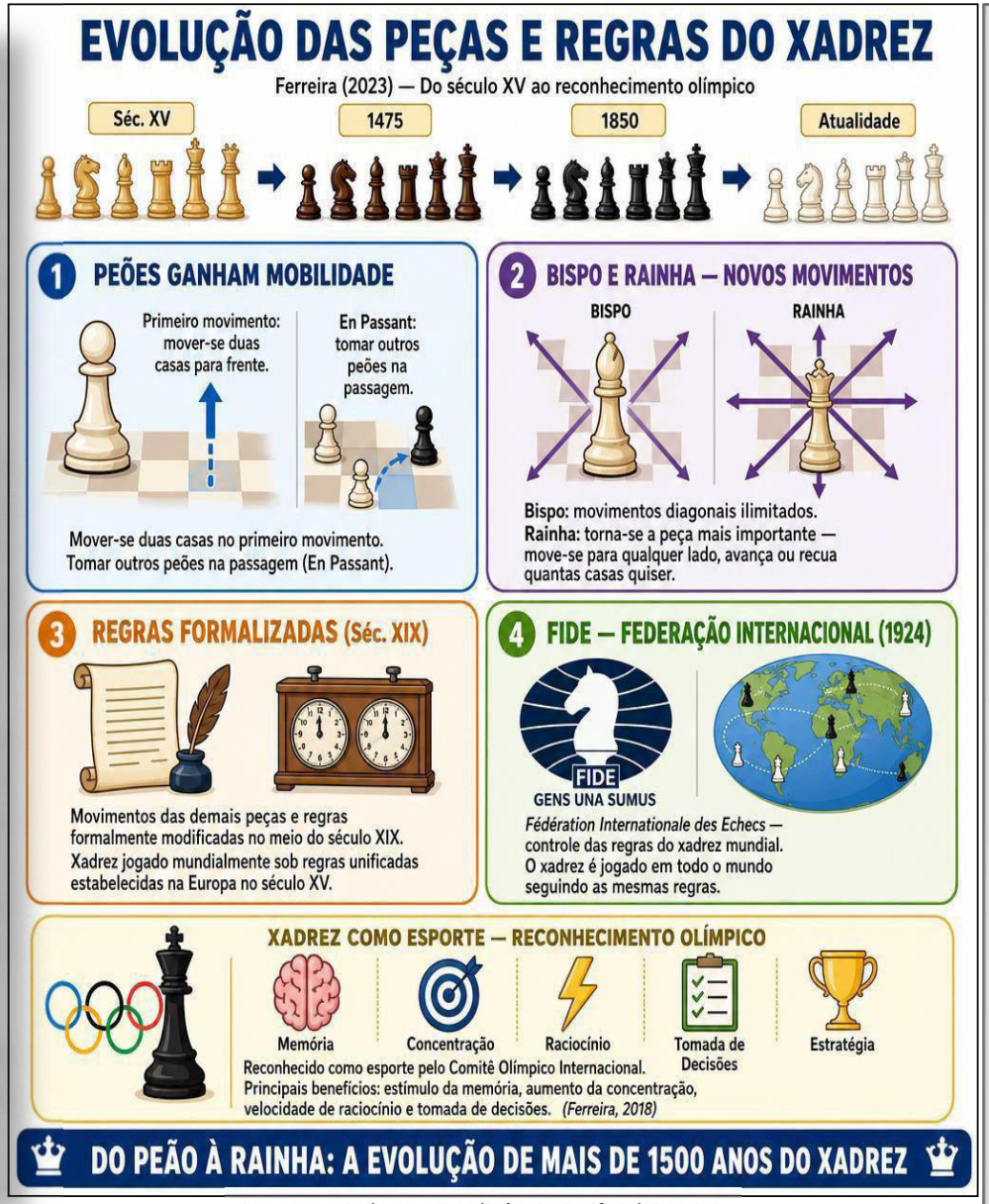


Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Foi neste período que os peões ganharam mobilidade que se resume em mover-se duas casas no seu primeiro movimento e tomar outros peões na passagem (*en passant*). Nessa época foram definidos os movimentos dos bispos e da rainha e, o mais importante, a rainha tornou-se a peça mais importante do jogo, sendo a única capaz de se movimentar para qualquer lado e avançar ou recuar quantas casas quiser (Ferreira, 2023 p. 17).

Nos relatos da obra de Ferreira, (2023 p. 18) os movimentos das demais peças, juntamente com o resto das regras que englobam o jogo de xadrez foram formalmente modificadas no meio do século XIX. Atualmente, segundo este autor, o jogo de xadrez é jogado em todo o mundo, seguindo as mesmas regras estabelecidas na Europa no século XV, sob o controle da *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE), que, em francês, significa Federação Internacional de Xadrez.

O xadrez foi reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional, ele tem como principais benefícios o estímulo da memória, o aumento da capacidade de concentração, a velocidade de raciocínio, a tomada de decisões e entre outros (Ferreira, 2018, p. 1).



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO

Para Mauro Betti (1994), um dos teóricos mais influentes da área no Brasil, o objeto da Educação Física é a cultura corporal de movimento — conceito que abrange o conjunto de práticas corporais historicamente produzidas pela humanidade e organizadas em torno do movimento intencional.

Betti argumenta que a **Educação Física escolar** tradicionalmente **privilegiou a dimensão motora em detrimento das dimensões cognitiva, afetiva e social**. O autor defende que **a área deve proporcionar experiências que ampliem a compreensão do aluno sobre a cultura corporal, o que inclui não apenas o saber fazer (dimensão procedimental), mas também o saber sobre o fazer (dimensão conceitual) e o saber ser no fazer (dimensão atitudinal).**

Nesse sentido, **o xadrez, embora não envolva deslocamento corporal significativo, contribui para o desenvolvimento de habilidades que integram o repertório da cultura corporal** de movimento: **pensamento estratégico, capacidade de antecipação, resolução de problemas, controle emocional e tomada de decisão sob pressão**. São **habilidades que, embora exercitadas no tabuleiro, transferem-se para outras práticas corporais — e para a vida. Na cultura corporal de movimento, está implicado um saber sobre o movimentar-se humano que deve ser transmitido ao aluno (BETTI, 1994, p. 28).**

O xadrez, como linguagem estruturada por regras, **oferece um campo privilegiado** para esse saber: **cada partida é um microcosmo de tomadas de decisão, onde o aluno precisa calcular consequências, avaliar riscos e escolher entre múltiplas alternativas.**

O DINAMISCO DO JOGO DE XADREZ

Tonini, (2019, p. 185) descreveu em sua obra que **o jogo de xadrez é composto por um tabuleiro contendo 64 casas**, por um total de **32 peças, 16 claras e 16 escuras**, e é **jogado por dois jogadores**. Um joga com as peças claras e o outro com às escuras. O autor explica que **cada jogador possui duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma dama, um rei e oito peões**. E continua e descrever relatando que **o jogador que possui as peças claras executa o primeiro lance**, e que **cada peça tem a sua forma particular de se movimentar no tabuleiro,** concluindo que há um grande número de padrões e estratégias, tornando-se num esporte de estratégia.

Cada jogador pode realizar um lance por vez. O jogador que possui as peças claras é quem inicia a jogada. Conforme esclarecido pelo autor **o objetivo da partida é dar o xeque-mate no rei do adversário**, causando o término da partida, da seguinte maneira: ***a) o rei não consegue se movimentar para nenhuma casa (estando todas elas na linha de ataque das peças do adversário); b) nenhuma peça pode ser colocada na frente, de modo a proteger o Rei; c) a peça que está atacando não pode ser capturada***. O **tabuleiro é dividido em colunas, filas e diagonais**. As **colunas são identificadas por letras de "a" à "h"** e as **filas por números**. As diagonais por sua vez, são identificadas pelo conjunto de casas de um ponto de referência a outro. Por exemplo: a **diagonal a1-h8 corresponde a uma diagonal do tabuleiro**. A posição correta do tabuleiro é com uma casa branca a direita de cada jogador (Tonini, (2019, p. 185).

Para a montagem do tabuleiro com as peças deve-se observar as orientações fornecidas por Barbosa *et all*, (2016 p. 6). **Colocando-se primeiro as Torres**, uma de cada lado. **Na sequência coloca-se os Cavalos ao lado das Torres**. Os **Bispos ao lado dos Cavalos**, ficando a **Dama branca na casa branca** e o Rei na casa que sobrar. **Na linha de frente** (2 de "a" a "f"), **na frente das peças ficam dispostos os Peões**. São sempre **as brancas que iniciam o jogo**. Didaticamente a primeira peça a ser colocada no Tabuleiro de Xadrez é a Torre.

Na sequência, será possível observar o tabuleiro de xadrez e as peças em suas respectivas linhas e colunas. As **Torres brancas ficam localizadas nas casas a1 e h1**, enquanto **as peças escuras encontram-se nas casas a8 e h8**. As peças que representam o **Cavalo estão na linha 1 letras b e g**, logo ao lado das Torres. Ao lado dos Cavalos estão dispostos os **Bispos (linha 1, letras c e f). A Rainha (Dama) encontra na casa branca entre o Bispo (linha 1, letras c e f) e o Rei que se encontra a direita da Rainha branca e a esquerda do Bispo da linha 1 letra f.** Na linha dois, estão dispostos lado a lado os Peões, ou soldados, entre as letras a e h.

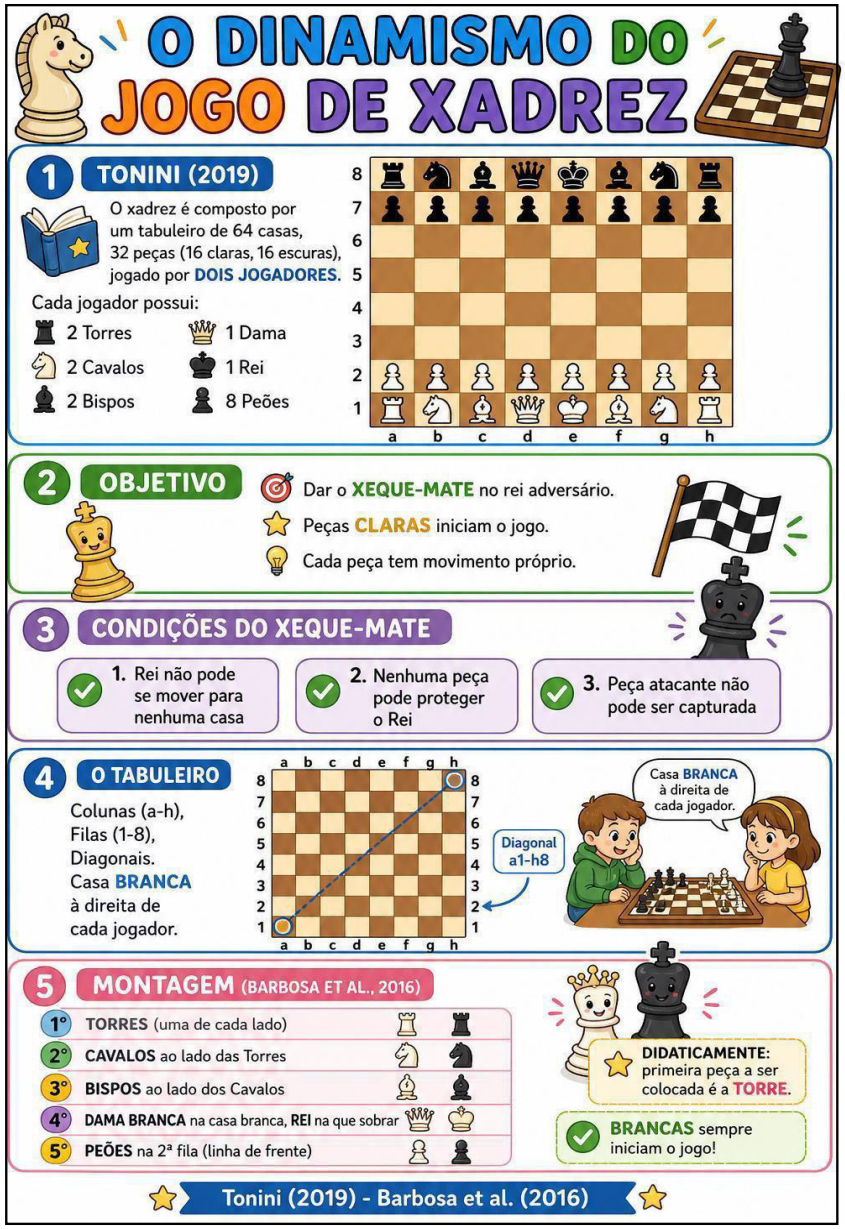


Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

FORMAS DE MOVIMENTAÇÃO E CAPTURA DAS PEÇAS DO XADREZ

Compreendida a organização inicial do xadrez, passa-se ao estudo da movimentação das peças. Segundo Júnior e Sá (2016), a torre move-se em linhas retas horizontais ou verticais sem limitação de distância, desde que o caminho esteja desimpedido.

Por sua vez, o CAVALO **possui a habilidade exclusiva de saltar sobre peças amigas ou inimigas.** O **trajeto executado por ele assemelha-se à forma da letra *"L"*, movimentando-se sempre duas casas em um sentido e uma casa para o lado, completando a ação tática**.

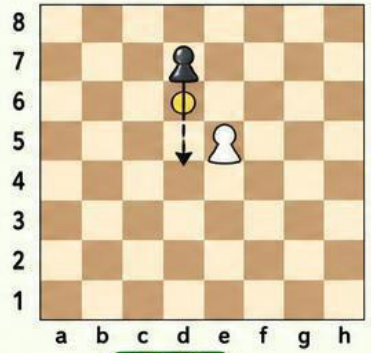
O BISPO **desloca-se exclusivamente pelas diagonais**, sem restrição de distância. Em razão dessa característica, **o Bispo que inicia a partida em uma casa clara transitará apenas por casas dessa mesma cor**, ocorrendo o mesmo com o bispo posicionado originalmente em uma casa escura.

A DAMA, ou RAINHA, destaca-se como a peça de maior mobilidade do jogo, combinando os **movimentos retilíneos da torre e os diagonais do bispo em qualquer direção**. Em contrapartida, **o, REI** embora também se **movimente em todas as direções,** está **limitado ao avanço de apenas uma casa por vez**.

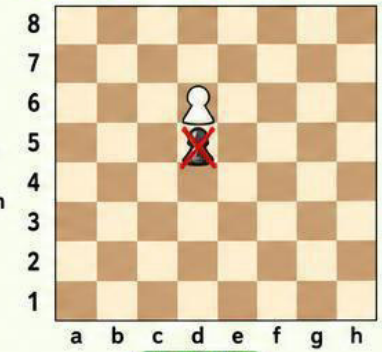
Os **Peões**, que **totalizam oito unidades**, **deslocam-se sempre uma casa à frente**, sendo-lhes **permitido o avanço opcional de duas casas em seu movimento inicial**. O PEÃO **diferencia-se por ser a única peça incapaz de retroceder e a única que captura** de forma distinta de sua marcha habitual: **sua tomada ocorre na diagonal, uma fileira acima e nas colunas imediatamente adjacentes**. Na imagem **ao lado**, estão demonstradas as movimentações da: Torre; Cavalo; **Bispo;** Dama ou Rainha; Rei; **e do:** Peão.

MOVIMENTOS ESPECIAIS DO XADREZ

TOMADA EM PASSANT



= casa de passagem



ANTES

Peão branco em e5. Peão preto avança **DUAS** casas (d7→d5), passando por d6.

DEPOIS

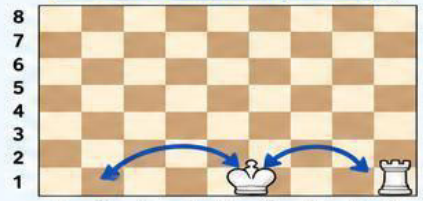
O peão branco captura por **PASSANT**, ocupando a casa d6 (a casa que o peão preto teria ocupado se tivesse andado apenas **UMA** casa).



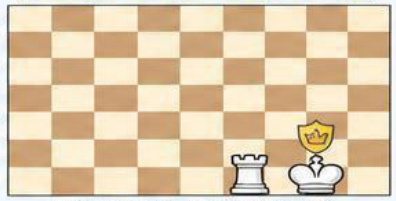
Captura especial do **PEÃO**: quando um peão adversário avança **DUAS CASAS** no 1º movimento e para ao lado do seu peão, você pode capturá-lo "de passagem", movendo seu peão diagonalmente para a casa que ele teria ocupado com **UMA** casa. Só pode ser feita **IMEDIATAMENTE**, na jogada seguinte.

O ROQUE

ROQUE PEQUENO (ANTES)

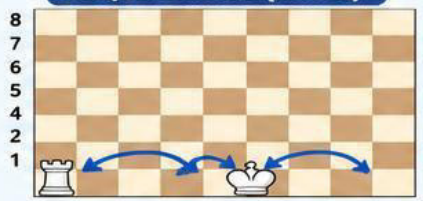


ROQUE PEQUENO (DEPOIS)



Rei e1→g1, Torre h1→f1.

ROQUE GRANDE (ANTES)



ROQUE GRANDE (DEPOIS)



Rei e1→c1, Torre a1→d1.



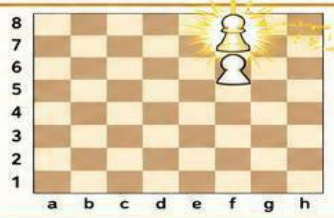
Lance entre o REI e uma das TORRES para proteger o Rei. O Rei salta DUAS CASAS em direção à Torre, e a Torre vai para a casa que o Rei saltou.

ROQUE PEQUENO (lado do Rei): e1→g1 / h1→f1.

ROQUE GRANDE (lado da Dama): e1→c1 / a1→d1.

Condições: 1º movimento das duas peças, Rei **NÃO** pode estar em **XEQUE**, casas entre elas vazias e não atacadas.

PROMOÇÃO DO PEÃO





Dama **ou**  Torre **ou**  Bispo **ou**  Cavalo  REI

Quando um peão alcança a **ÚLTIMA CASA** do tabuleiro, é imediatamente **PROMOVIDO**, podendo transformar-se em qualquer peça à escolha do jogador (Dama, Torre, Bispo ou Cavalo), à exceção do **REI**.

Tomada em Passant ★ Roque Pequeno ★ Roque Grande - *Os movimentos especiais que surpreendem!* + Promoção do Peão

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Havíamos combinados entre nós de considerarmos os **peões tal como soldados.** Diante disso, fomos relatando como que o soldado (**policial militar no nosso exemplo**) recebe promoções.

Disse-lhes que na **hierarquia militar o policial** no início de carreira é considerado soldado, e assim que obtém sua primeira promoção passasse a cabo, depois sargento, tenente, capitão, e assim por diante. ***Um aluno muito esperto completou: "general", e eu disse entusiasmado: isso!!!!***

Então aproveitando que entenderam que a hierarquia era uma forma de promover o soldado que se destacava, peguei um tabuleiro, mostrei-lhes perguntando quais eram as casas em que os peões/soldados iniciavam no jogo de xadrez.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

No **quarto encontro** iniciamos a aula explicando que tinha visto algumas jogadas e explicado para alguns alunos os conceitos sobre a "***PROMOÇÃO DO PEÃO", XEQUE E XEQUE-MATE***. Comecei perguntando para a turma qual era o principal objetivo no jogo de xadrez. Logo alguém respondeu que era a **captura do rei adversário**.

Então passei a descrever o que havia percebido em algumas partidas como o momento em que um dos alunos (jogadores) anunciava muito contente que havia capturado o rei adversário. E eu prontamente foi até a mesa em que estavam jogando e quis compreender como havia realizado a jogada.

Continuando a explicação disse-lhes que toda vez que **estiverem jogando e ouvirem xeque**, devem **parar tudo** e **olhar para o rei**, e verificar quem é que está oferecendo perigo a ele, e a partir de aí fazer sua defesa ou até mesmo um ataque, se o perigo (peça) estiver muito próximo. Recapitulei algumas vezes com os alunos o que era xeque, na intenção de perceberem que é algo importante que pode ou não dar término a uma partida de xadrez.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.



O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ESTADO DA ARTE

CAPES

1 OBJETIVO

Objetivo: Mapear a produção científica stricto sensu que estabelece conexões entre o jogo de xadrez e a Educação Física no ambiente escolar.



2 ESTRATÉGIA DE BUSCA

"Xadrez" + "Educação Física"

Combinação dos descritores **"Xadrez"** e **"Educação Física"** no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES (Plataforma Sucupira).



3.1 14 TRABALHOS (2019–2023) — Resultado inicial: 14 trabalhos

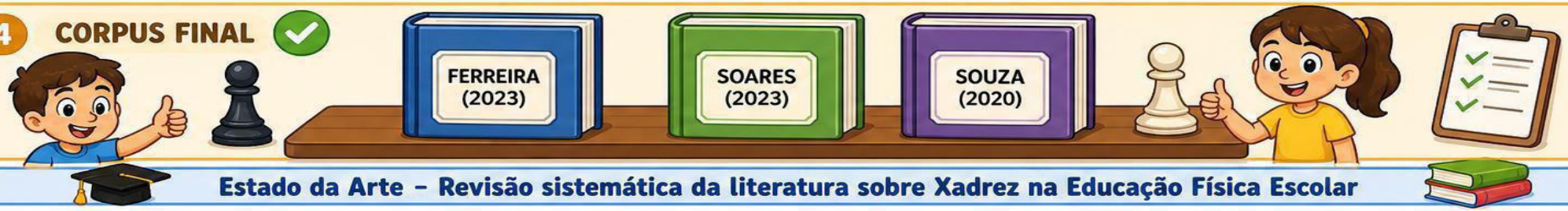
3.2 FILTRO INSTITUCIONAL — Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF)

3.3 8 DISSERTAÇÕES — 8 dissertações selecionadas

3.4 CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO
- Textos sem relação direta com ensino de xadrez
- Resumos incompletos (sem objetivos/conclusões)
- 1 estudo clínico sobre Síndrome de Down

3.5 3 DISSERTAÇÕES FINAIS — FERREIRA (2023) | SOARES (2023) | SOUZA (2020)

4 CORPUS FINAL



Estado da Arte – Revisão sistemática da literatura sobre Xadrez na Educação Física Escolar

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERCURSO METODOLÓGICO

1 NATUREZA DA PESQUISA





A metodologia adotada caracteriza-se como de natureza **QUANTITATIVA**, utilizando-se de uma combinação dos métodos de abordagem **INDUTIVO** e **DIALÉTICO**. Combinação entre os métodos **COMPARATIVO** e **ESTATÍSTICO**. Estudo classificado como **DESCRITIVO** e **EXPLICATIVO**.

2 ABORDAGEM DE MÉTODOS MISTOS



Conforme Dal-Farra e Lopes (2013), os métodos mistos possibilitam a ampliação da obtenção de resultados em abordagens investigativas, minimizando eventuais dificuldades na conjugação de práticas qualitativas e quantitativas, particularmente no campo da educação.

3 AMOSTRA



18 estudantes regularmente matriculados e frequentadores das aulas de Educação Física, em uma escola pública dos anos iniciais do Ensino Fundamental de um município da região Oeste do estado de São Paulo.

4 INSTRUMENTOS DE COLETA



Foram aplicados dois questionários impressos: um antes de iniciar as intervenções e outro ao final dos 8 encontros, para verificar percepções, impressões e reações pós-intervenção do Xadrez nas aulas de Educação Física.

5 TÉCNICAS UTILIZADAS



A pesquisa se utilizou de técnicas diversas: Diário de Bordo, questionários e intervenções. As técnicas serão descritas com detalhes a partir da próxima seção.

Metodologia quantitativa – Abordagem de métodos mistos – 18 estudantes participantes

ANÁLISE DA LITERATURA SELECIONADA – PROEF

Os estudos do ProEF convergem para a ideia de que o xadrez transcende a técnica do jogo, atuando como um **CATALISADOR** de habilidades cognitivas e sociais.

SOUZA (2020)



Conexão direta com o **RENDIMENTO ESCOLAR**

- Estratégias diversificadas, especialmente o **XADREZ HUMANO**, despertam maior interesse e motivação.
- Impacto positivo em: **ATENÇÃO** e **CONCENTRAÇÃO**, sobretudo em alunos com dificuldades de aprendizagem.

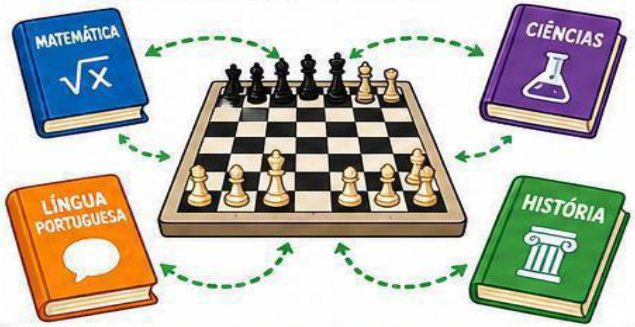


FERREIRA (2023)



Xadrez como ferramenta de **INTERDISCIPLINARIDADE**

- A Unidade Didática estruturada pelo professor de **EDUCAÇÃO FÍSICA** enriquece a formação ao dialogar com outras áreas do saber.



SOARES (2023)



Desenvolvimento da **AUTONOMIA** e **PROTAGONISMO**

- O xadrez estimula **TOMADAS DE DECISÃO INDEPENDENTES**.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

QUESTIONÁRIO

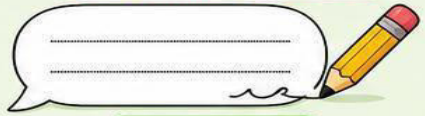
1 DEFINIÇÃO



Segundo Prodanov e Freitas (2013), os questionários podem se utilizar de perguntas de vários tipos: **ABERTAS** (o participante escreve sua opinião) e **FECHADAS** (múltipla escolha). Permitem analisar estatisticamente e também possibilitam uma análise perceptiva.

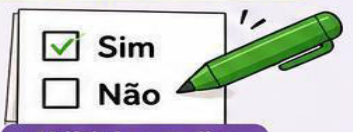
2 TIPOS DE PERGUNTAS

PERGUNTAS ABERTAS



Livre opinião

PERGUNTAS FECHADAS



Múltipla escolha

Técnica padronizada de coleta de dados que possibilita o levantamento de opiniões e percepções (ponto de vista qualitativo) além de associações de variáveis (ponto de vista quantitativo).

3 APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS

Os questionários foram impressos e aplicados durante as aulas de Educação Física. Todos os alunos tinham em mãos uma folha.



4 PROCEDIMENTO



1 Explicação prévia de como proceder ao preenchimento



2 Professor inicia a leitura, alunos acompanham e preenchem



3 Cada questão respondida ao mesmo tempo por toda a turma



4 Tempo suficiente para todos responderem antes de passar à próxima questão

O professor-pesquisador fez a leitura da pergunta, forneceu tempo suficiente para que todos pudessem responder e, só depois que todos tivessem respondido, passou-se para a questão seguinte.

5 AUXÍLIO INDIVIDUAL

As crianças com dificuldades em responder por conta da leitura e escrita, o professor-pesquisador prestou auxílio individual para sua participação.



6 DOIS MOMENTOS



QUESTIONÁRIO 1
(Antes das intervenções)

QUESTIONÁRIO 2
(Após as 8 intervenções)



Os mesmos procedimentos ocorreram na aplicação do segundo questionário. Os questionários encontram-se nos Anexos desta pesquisa.

Coleta de dados padronizada - Garantindo a participação de todos os alunos!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

DIÁRIO DE BORDO

1 DEFINIÇÃO

Definido por Angrosino (2009) como "**DADOS BRUTOS**", o Diário de Bordo foi um instrumento usado pelo pesquisador para fazer anotações durante o momento em que a coleta de dados ocorreu.



2 O QUE FOI ANOTADO

Nele foram feitas anotações sobre: ocorrências importantes do campo de pesquisa, anotações de termos-chave, frases curtas e pseudônimos que permitiram identificar os eventos em sua sequência.



3 FINALIDADE

O pesquisador utilizou o Diário de Bordo para anotar percepções, fatos, atividades, ações e até reações das crianças que pudessem, durante a análise dos dados, permitir uma melhor interpretação dos dados coletados.



4 O PROCESSO

1. Observação da aula/prática
2. Anotação no Diário de Bordo
3. Análise e interpretação dos dados



Registro sistemático - A base para a análise qualitativa da pesquisa

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

INTERVENÇÕES

1 DEFINIÇÃO



A intervenção pode ser definida como uma estratégia para compreender, pensar e refletir sobre uma determinada realidade e requer uma ação planejada (Prodanov; Freitas, 2013).



2 LINHA DO TEMPO



1 Questionário Inicial

2 8 Intervenções (encontros)

3 Questionário Final (8ª encontro)

As intervenções ocorreram logo após os alunos responderem ao questionário inicial. Ao final, no oitavo encontro, foi aplicado o segundo questionário para coletar informações sobre suas experiências.

3 TCLE - TERMO DE CONSENTIMENTO



Antes de iniciar a pesquisa, foi fornecido aos pais e/ou responsáveis o "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" (TCLE) com esclarecimentos sobre os objetivos e o desenvolvimento da pesquisa.

4 TALE - TERMO DE ASSENTIMENTO



Depois, foram fornecidos aos alunos o "Termo de Assentimento Livre e Esclarecido" (TALE), com uma linguagem mais simples e de fácil entendimento das crianças, contendo explicações e esclarecimentos sobre as atividades desenvolvidas e como ocorreriam os registros das atividades (Diários de Bordo).

Pesquisa com seres humanos - Ética e transparência desde o início!

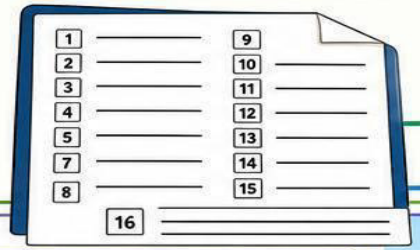
ORGANIZAÇÃO DOS DADOS

1 QUESTIONÁRIO INICIAL

Durante a aplicação do Projeto para ensino de Xadrez, os participantes das intervenções responderam ao questionário composto de dezesseis perguntas.



2 ESTRUTURA DO QUESTIONÁRIO



15 PERGUNTAS FECHADAS

1 PERGUNTA ABERTA

Questionário composto de dezesseis perguntas: uma aberta e quinze fechadas, referentes às suas experiências com o jogo de xadrez.

3 INÍCIO DA JORNADA

Após este momento inicial, deu-se início à jornada rumo ao ensino do Xadrez aos estudantes do terceiro ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da região do Oeste Paulista.



Coleta de dados – 16 perguntas: 15 fechadas + 1 aberta

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

AS INTERVENÇÕES – 8 ENCONTROS DE XADREZ

As intervenções foram iniciadas em **05 de maio de 2026** em uma turma de terceiro ano, cujos encontros aconteciam semanalmente durante as aulas de Educação Física. Eram duas aulas por encontro: na primeira parte desenvolvia-se o projeto para ensino do jogo de Xadrez; na segunda parte, eram realizadas atividades inerentes à Educação Física.

1 – 1ª - 05/05
Apresentação do tabuleiro, peças e peculiaridades

2 – 2ª - 12/05
Movimentação de cada peça

3 – 3ª - 19/05
Início das partidas práticas

4 – 4ª - 26/05
Xeque, xeque-mate e promoção

5 – 5ª - 02/06
Partidas entre alunos da turma

6 – 6ª - 09/06
Preparação para o Encontro - confecção de desenhos e medalhas

7 – 7ª - 16/06
1º Encontro de Xadrez dos Terceiros Anos (Turma A + Turma B)

8 – 8ª - 23/06
Xadrez Humono + Questionário final

A intervenção inaugural ocorreu na primeira terça-feira de maio, com a turma "A" do terceiro ano do período matutino, composto por 21 estudantes, dos quais dezoito autorizaram a captação de informações. As demais intervenções seguiram-se sucessivamente até **23 de junho de 2026**, culminando com a experiência da dinâmica do Xadrez Humano e o preenchimento do questionário final.

À medida que as partidas iam se desenvolvendo também surgiram as confusões e as dúvidas em relação às movimentações corretas das peças, número de casas, confusão entre bispo e torre, e principalmente sobre a forma de captura pelos peões.

05 de maio a 23 de junho de 2026 – 8 encontros de aprendizado e integração!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PRECEITOS ÉTICOS

1 RESOLUÇÃO Nº 510/16

Os procedimentos adotados na pesquisa obedeceram os Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos estabelecidos pela Resolução nº 510/16 do Conselho Nacional de Saúde.



2 APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA



O início das atividades ocorreram conforme o cronograma previsto e teve a aprovação favorável para execução da pesquisa do Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e Tecnologia - Unesp de Presidente Prudente.

- **CAAE:** 96739526.7.0000.5402
- **Parecer de nº** 8.348.369



3 PROTEÇÃO DE DADOS

Por fim, é oportuno mencionar que não ocorreram a produção de fotos, filmagens em vídeo e gravações em áudio.



Ética e respeito na pesquisa com seres humanos

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

RESULTADOS

Apresentação dos principais achados da pesquisa.



Em destaque:

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.
- Sed do eiusmod tempor incididunt.
- Ut labore et dolore magna aliqua.

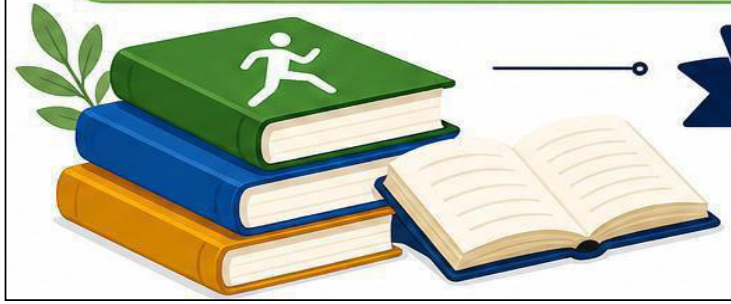
DISCUSSÕES

Análise e interpretação dos resultados, relacionando com a literatura e o contexto.



Pontos de discussão:

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.
- Sed do eiusmod tempor incididunt.
- Ut labore et dolore magna aliqua.



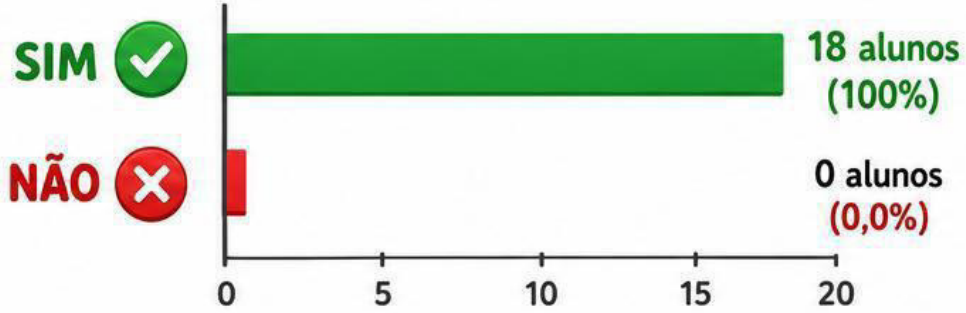
EDUCAÇÃO FÍSICA E XADREZ: ESTRATÉGIA, FOCO E DESENVOLVIMENTO

ESTRATÉGIA | CONCENTRAÇÃO | DISCIPLINA | DESENVOLVIMENTO



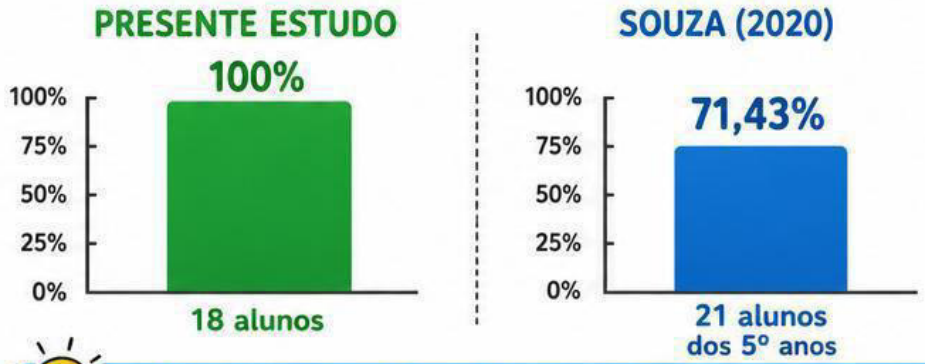
PERGUNTA 1 - VOCÊ CONHECE O JOGO DE TABULEIRO XADREZ?

1 RESULTADOS



100% DOS ALUNOS CONHECEM O XADREZ!

2 COMPARAÇÃO COM SOUZA (2020)



Alunos do presente estudo estão tendo contato com o xadrez em idade mais precoce.

3 DISCUSSÃO



Todos os alunos, ou seja, (100,0%) dos participantes do presente projeto declararam que conheciam o jogo de tabuleiro xadrez. Em seu trabalho, Souza (2020) descobriu que (71,43%) dos alunos 21 alunos dos 5.º anos do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Bauru/SP começaram a jogar xadrez por volta dos dez anos de idade. A exemplo disto, os alunos do presente estudo também estão tendo contato e a oportunidade de aprender a jogar Xadrez na escola, mas em uma idade precoce em relação ao trabalho realizado no município de Bauru.

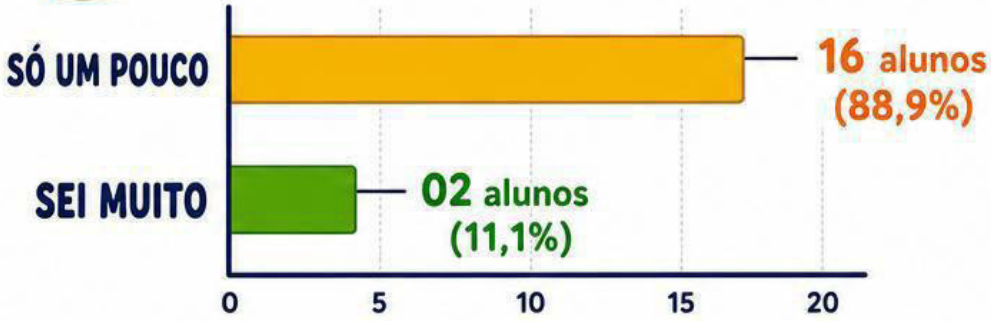


Questionário inicial - Pergunta 1: Conhecimento do Xadrez - 18 participantes - Comparação com Souza (2020)

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

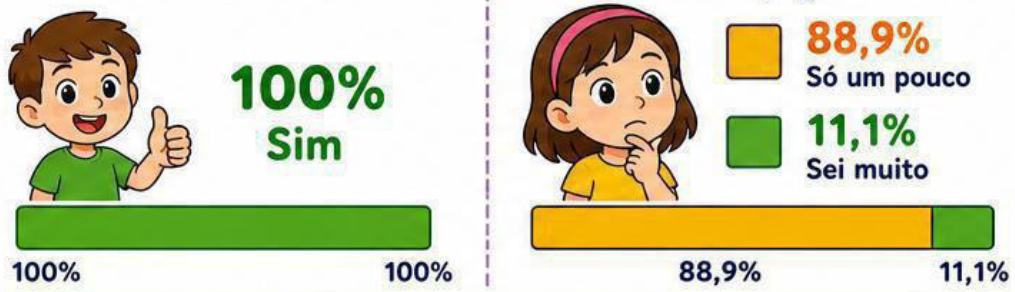
PERGUNTA 2 - VOCÊ SABE JOGAR XADREZ?

1 RESULTADOS



A MAIORIA (88,9%) DISSE QUE SABE JOGAR APENAS UM POUCO!

2 COMPARAÇÃO COM PERGUNTA 1



Embora 100% conhecessem o xadrez, apenas 11,1% afirmaram saber jogar muito. A maioria reconhece que sabe apenas um pouco.

3 DISCUSSÃO



Em resposta a segunda pergunta, dezesseis (88,9%) dos estudantes afirmaram que sabiam jogar só um pouco o xadrez; enquanto (11,1%) um número de dois alunos disse que sabiam jogar muito.



Questionário inicial - Pergunta 2: Habilidade no Xadrez - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 3 - COM QUEM VOCÊ APRENDEU OU QUEM TE MOSTROU O JOGO?



1 RESULTADOS



PROFESSOR — 15 alunos (83,3%)



FAMÍLIA E AMIGOS — 03 alunos (16,7%)

0 5 10 15 20

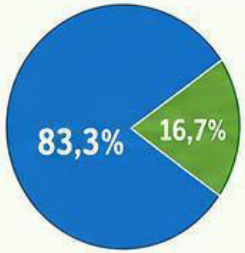
NÚMERO DE ALUNOS



A MAIORIA (83,3%) APRENDEU COM PROFESSORES!

2 COMPARAÇÃO COM SOUZA (2020)

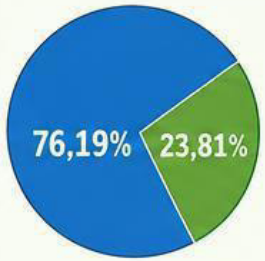
PRESENTE ESTUDO



83,3% Professor

16,7% Família e Amigos

SOUZA (2020)



76,19% Professor

23,81% Família e Amigos



No presente estudo, a porcentagem de alunos que aprenderam com professores é **SUPERIOR** ao trabalho de Souza (2020).

3 DISCUSSÃO



Na terceira questão o objetivo foi identificar com quem os alunos tinham aprendido a jogar xadrez. Os estudantes declararam que aprenderam a jogar xadrez com amigos e familiares, estes perfizeram (16,7%) da amostra, enquanto (83,3%) afirmaram que os professores foram os responsáveis por seu aprendizado. Também se percebe que no presente estudo a porcentagem de alunos que aprenderam a jogar Xadrez com professores é superior aos trabalhos anteriormente citados. No trabalho de Souza (2020) esse percentual foi de (76,19%), destacando que os professores responsáveis pelo aprendizado foram os profissionais de Educação Física, ao passo que 23,81% tiveram o primeiro contato por meio de amigos ou familiares.







Questionário inicial - Pergunta 3: Com quem aprendeu Xadrez - 18 participantes - Comparação com Souza (2020)

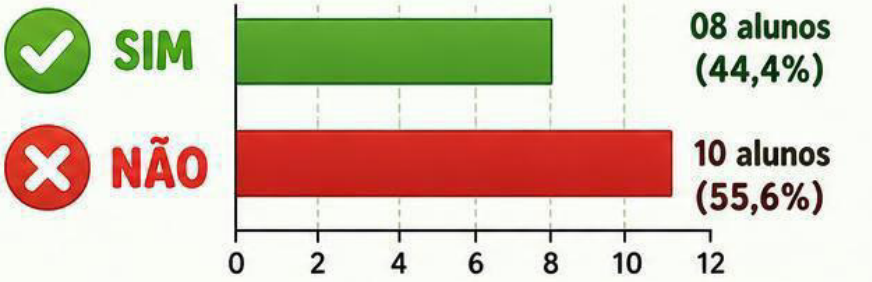


Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 4 - VOCÊ JÁ JOGOU XADREZ NO CELULAR OU COMPUTADOR?



RESULTADOS



A MAIORIA (55,6%) AINDA NÃO JOGOU XADREZ ONLINE!

ANÁLISE



O objetivo era saber sobre as experiências dos alunos quanto a jogar Xadrez no celular ou computador. Os resultados revelaram que (44,4%) já haviam jogado de forma online; (55,6%) ainda não tinham tido essa experiência.

DISCUSSÃO



Os resultados referentes à interação dos alunos com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) aplicadas ao jogo de Xadrez indicam que a maior parte dos investigados ainda não migrou para o ambiente virtual. A análise do gráfico mostra que 10 participantes, equivalentes a 55,6% do total, responderam negativamente. No polo oposto, 8 participantes (44,4%) indicaram respostas positivas. Esse equilíbrio marginal sugere que o ambiente digital se mostra como um campo em expansão entre os estudantes, embora a maioria absoluta da amostra ainda concentre suas vivências fora das telas.

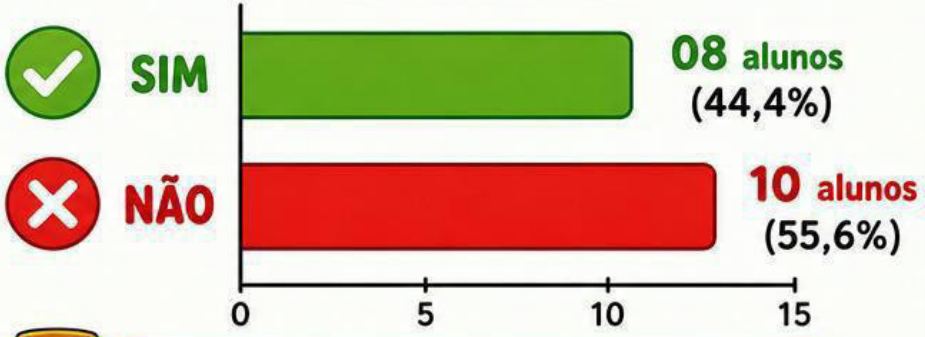


Questionário inicial - Pergunta 4: Experiência com Xadrez Digital - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 5 - EM SUA CASA, ALGUÉM JOGA XADREZ?

RESULTADOS



LIGEIRA MAIORIA (55,6%) NÃO POSSUI PRATICANTES EM CASA!

ANÁLISE



44,4% - 8 alunos



55,6% - 10 alunos

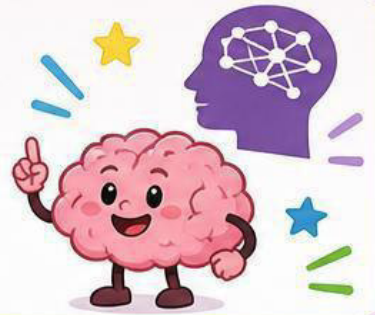


- O levantamento aplicou o questionamento: "Na sua casa alguém joga xadrez?" Os dados revelam uma ligeira maioria de respostas negativas (55,6%). Por outro lado, uma parcela expressiva de 44,4% afirmou que há a presença de jogadores no ambiente doméstico.

DISCUSSÃO



Esse indicador é altamente relevante, pois dialoga diretamente com a literatura da área, reforçando que, embora a escola exerça papel central na iniciação esportiva, quase metade dos estudantes encontra algum tipo de suporte ou espelhamento prático dentro de seus próprios lares. A prática do xadrez pode induzir mudanças neuroplásticas no cérebro, incluindo o aumento da densidade sináptica e a reorganização de redes neurais. Estudos de neuroimagem revelam que jogadores de xadrez experientes têm maior atividade em áreas cerebrais associadas à memória de trabalho, planejamento e tomada de decisão (Hänggi et al., 2014). Estas mudanças estruturais e funcionais são indicativas de neuroplasticidade positiva (Amorim, Cavichini e Santos, 2026).



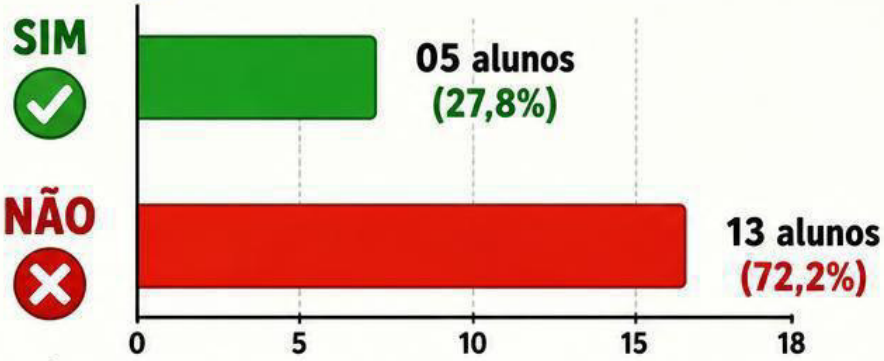
Questionário inicial - Pergunta 5: Xadrez no núcleo familiar - 18 participantes



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 6 - VOCÊ TEM TABULEIRO DE XADREZ EM SUA CASA?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



A MAIORIA ABSOLUTA (72,2%) NÃO POSSUI TABULEIRO DE XADREZ EM CASA!

2 ANÁLISE DOS RESULTADOS





27,8% - 5 alunos - Possuem tabuleiro em casa



72,2% - 13 alunos - Não possuem tabuleiro em casa

Com o intuito de identificar junto aos participantes, foi indagado na pergunta 6 se havia jogos de tabuleiros de xadrez em suas residências. Descobriu-se que dos dezoito participantes do projeto apenas (27,8%) tinham tabuleiro de xadrez em suas casas.

3 DISCUSSÃO



A análise dos fatores socioculturais que circundam os alunos indica que o ambiente doméstico se divide de forma equilibrada quanto à prática do jogo. Conforme demonstrado no gráfico a maioria absoluta da amostra, fixada em 72,2% (13 participantes), apontou que ninguém joga xadrez em suas casas. Em contrapartida, 44,4% dos pesquisados (5 participantes) responderam de forma afirmativa. Esses dados estatísticos mostram-se fundamentais para compreender os canais de socialização do xadrez, sugerindo que, para uma fatia considerável do grupo, o estímulo ao tabuleiro coexiste entre as esferas escolar e familiar.

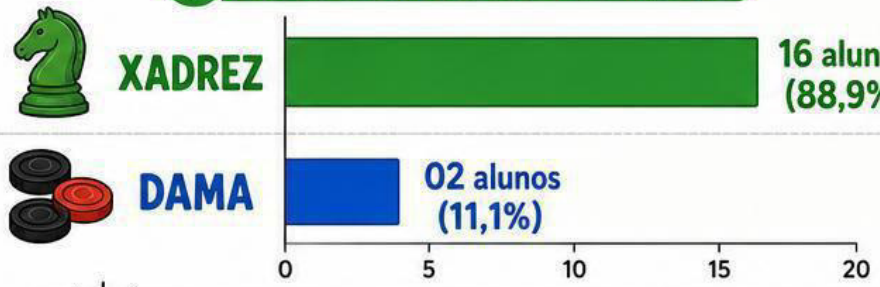


Questionário inicial - Pergunta 6: Tabuleiro de Xadrez em casa - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 7 - QUAL JOGO DE TABULEIRO VOCÊ CONHECE?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



A ESMAGADORA MAIORIA (88,9%) CONHECE O XADREZ!

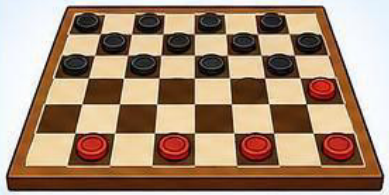
2 ANÁLISE



88,9% - 16 alunos - Xadrez



11,1% - 2 alunos - Dama



Com o intuito de verificar o repertório prévio dos estudantes sobre as modalidades de tabuleiro, aplicou-se a seguinte indagação: **'Qual jogo de tabuleiro você conhece?"** Observa-se uma disparidade acentuada no nível de reconhecimento das modalidades.

3 DISCUSSÃO



Esse amplo predomínio do xadrez pode indicar que a realidade dos estudantes participantes da pesquisa possui um ambiente escolar privilegiado para o ensino de jogos de tabuleiro - já que a amostra deste estudo participou de intervenções sobre essa temática - ao mesmo tempo que tal dado pode indicar que em cada realidade social, opta-se pela compra de outros tipos de brinquedos que não são os de tabuleiro.

Como não era objetivo deste estudo checar como ocorre a compra de brinquedos em geral e o que influencia tal decisão de consumo, não há como comprovar tal hipótese, ficando essa questão para **pesquisas futuras:** após uma intervenção pedagógica sobre o Xadrez nas aulas de Educação Física, haveria interesse das crianças em adquirir o tabuleiro de tal jogo para diversão em momentos fora da escola?

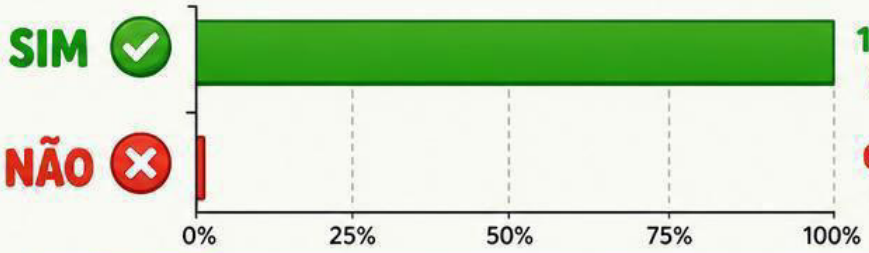


Questionário inicial - Pergunta 7: Conhecimento de jogos de tabuleiro - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 8 - VOCÊ GOSTARIA DE APRENDER A JOGAR XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



UNANIMIDADE!
100% DOS ALUNOS QUEREM APRENDER A JOGAR XADREZ!

2 ANÁLISE



Para nossa felicidade, eles foram **UNÂNIMES** quanto ao desejo de aprender a jogar xadrez!

Propositadamente queríamos saber se os alunos gostariam de aprender a jogar xadrez.

Todos os estudantes mostraram-se **INTERESSADOS** no futuro aprendizado.

3 DISCUSSÃO



Conforme se observa no **QUADRO 6**, todos os estudantes mostraram-se interessados no futuro aprendizado. Dependendo do percentual de respostas negativas por parte dos alunos, essa pesquisa que se utiliza do ensino do xadrez aos estudantes para ocorrer estaria fadada ao insucesso. O contrário também se faz verdadeiro, já que todos os estudantes participantes demonstraram **INTERESSE, ENTUSIASMO e MOTIVAÇÃO** favoráveis.



SIM! Queremos aprender xadrez!

Questionário inicial - Pergunta 8: Interesse em aprender Xadrez - 18 participantes - Unanimidade!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 9 - VOCÊ ACHA IMPORTANTE APRENDER A JOGAR XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA

SIM ✓ — 16 alunos (88,9%)

NÃO ✗ — 02 alunos (11,1%)

A MAIORIA (88,9%) ACHA IMPORTANTE APRENDER A JOGAR XADREZ!



2 ANÁLISE



88,9% - 16 alunos - Acham importante aprender xadrez



11,1% - 2 alunos - Não deram a mesma importância

Na pergunta de número nove procurou-se identificar se os alunos achavam importante aprender a jogar xadrez. Pelo menos **(88,9%)**, ou seja, 16 participantes, afirmaram ser importante jogar xadrez; apenas 02 alunos **(11,1%)** não deram ao xadrez a mesma importância.

3 DISCUSSÃO



Na pergunta de número nove procurou-se identificar se os alunos achavam importante aprender a jogar xadrez. Pelo menos **(88,9%)**, ou seja, 16 participantes, afirmaram ser importante jogar xadrez; apenas 02 alunos **(11,1%)** não deram ao xadrez a mesma importância.



88,9% - Acham importante



11,1% - Não acham

Questionário inicial - Pergunta 9: Importância do Xadrez - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 10 - O XADREZ TE AJUDA A SE CONCENTRAR?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



A MAIORIA (83,3%) ACREDITA QUE O XADREZ MELHORA A CONCENTRAÇÃO!

2 ANÁLISE





83,3% 15 alunos - Acreditam que o xadrez ajuda na concentração



16,7% - 3 alunos - Não acreditam

Quando perguntado aos estudantes, na décima questão, se o xadrez ajudava na concentração (83,3%) dos participantes, responderam afirmativamente que o xadrez ajuda sim a se concentrar. Outros três alunos, ou seja, (16,7%) negaram que o xadrez pudesse melhorar a concentração.

3



Nas ponderações de Amorim, Cavichini e Santos (2026) o xadrez é um jogo que requer altos níveis de atenção e concentração, habilidades cognitivas cruciais para a execução eficaz de tarefas complexas. Segundo estes autores, diversos estudos têm investigado a relação entre a prática do xadrez e a melhoria dessas capacidades, demonstrando que o jogo pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento cognitivo.

Os autores salientaram que a atenção é a capacidade de focar seletivamente em informações relevantes enquanto ignora estímulos irrelevantes. E continuam afirmando que no xadrez, os jogadores devem manter a atenção constante no tabuleiro, avaliando as posições das peças, antecipando os movimentos do oponente e ajustando suas estratégias conforme necessário. Estudos indicam que a prática regular do xadrez pode melhorar significativamente a atenção sustentada e seletiva.



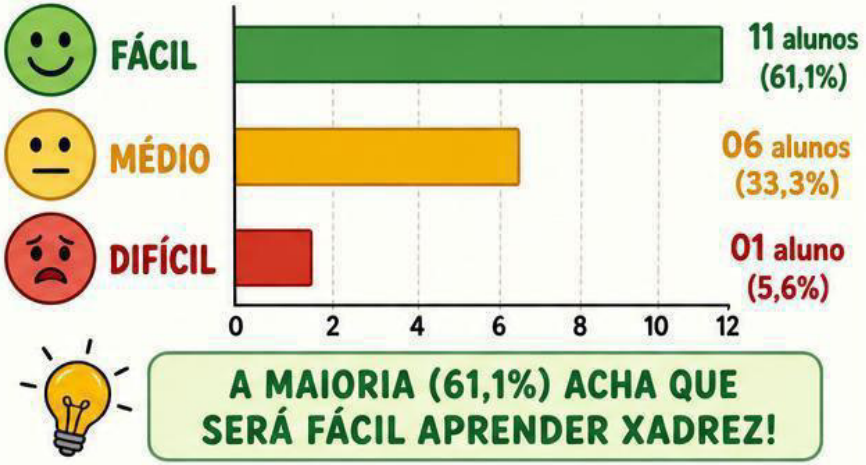


Questionário inicial - Pergunta 10: Concentração - 18 participantes - Amorim, Cavichini e Santos (2026)

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 11 - VOCÊ ACHA QUE SERÁ DIFÍCIL APRENDER A JOGAR XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



A MAIORIA (61,1%) ACHA QUE SERÁ FÁCIL APRENDER XADREZ!

2 ANÁLISE



FÁCIL - 61,1%
11 alunos



MÉDIO - 33,3%
6 alunos

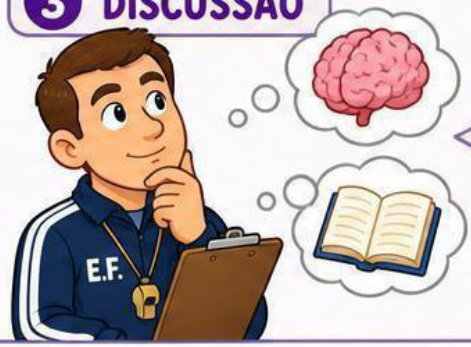


DIFÍCIL - 5,6%
1 aluno



Na décima primeira pergunta, os alunos tiveram que responder sobre as possíveis dificuldades que achavam que poderiam enfrentar no aprendizado do jogo de xadrez. Pelo menos um participante (5,6%) declarou que seria difícil aprender a jogar xadrez. Seis alunos (33,3%) achavam que o grau de dificuldades seria médio, e para (61,1%), ou seja, para onze estudantes seria fácil aprender a jogar xadrez.

3 DISCUSSÃO



Nas ponderações de Fonseca e Ferreira (2015) a prática do jogo do xadrez pode estimular de várias formas os praticantes, uma delas é a parte cognitiva, por ser um jogo com muitas regras e movimentações complexas, o que possibilita que o jogador exercite sua mente (Clemente, 2022, p. 21).





Questionário inicial - Pergunta 11: Dificuldade percebida - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 12 - A ESCOLA DEVE ENSINAR XADREZ PARA O 3º ANO?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



A MAIORIA (77,8%) ACHA QUE A ESCOLA DEVE ENSINAR XADREZ!

2 ANÁLISE





77,8% - 14 alunos - Sim, a escola deve ensinar xadrez



22,2% - 4 alunos - Talvez a escola deva ensinar

Através da décima segunda pergunta, procurou-se identificar a opinião dos estudantes do terceiro ano do ensino fundamental se a escola deveria ensinar xadrez. Entre os dezoito participantes, quatorze (77,8%) declararam que sim. Outros quatro alunos (22,2%) disseram que talvez a escola devesse ensinar xadrez aos estudantes.

3 DISCUSSÃO



Através da décima segunda pergunta, procurou-se identificar a opinião dos estudantes do terceiro ano do ensino fundamental se a escola deveria ensinar xadrez. Entre os dezoito participantes, quatorze (77,8%) declararam que sim. Outros quatro alunos (22,2%) disseram que talvez a escola devesse ensinar xadrez aos estudantes.



77,8% - Sim



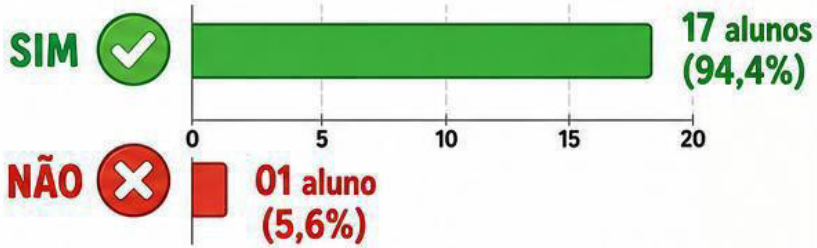
22,2% - Talvez

Questionário inicial - Pergunta 12: Opinião sobre o ensino de Xadrez na escola - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 13 - VOCÊ GOSTARIA DE TER AULAS DE XADREZ NA ESCOLA?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



A ESMAGADORA MAIORIA (94,4%) QUER AULAS DE XADREZ NA ESCOLA!

2 ANÁLISE



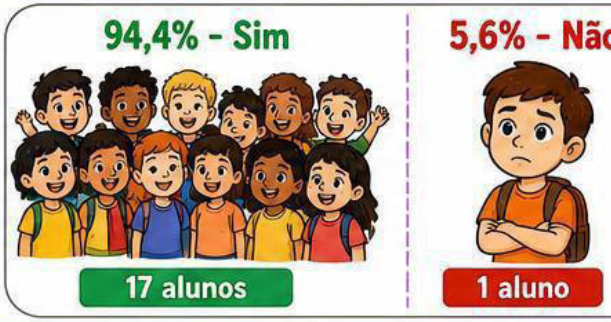
Na questão de número treze, os estudantes tiveram que responder se gostariam de ter aula de xadrez na escola. Assim como na pergunta oito, dependendo do percentual de respostas negativas, esta pesquisa estaria comprometida.
Felizmente o que se pôde perceber é que haveria aceitação por parte do alunado na implantação do projeto para ensino de xadrez.

3 DISCUSSÃO



Conforme se percebe, dezessete alunos gostariam que tivesse aula de xadrez na escola, perfazendo um total de **(94,4%)**. Somente **(5,6%)** (um participante) não tinha o mesmo desejo.

Como é perceptível até aqui, o xadrez atua como um recurso lúdico que viabiliza a aprendizagem autônoma e interativa no ambiente escolar (Veloso-Silva, Sá, 2012 apud Soares, 2023).



Questionário inicial – Pergunta 13: Expectativas sobre Xadrez na escola – 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTAS 14, 15 E 16 - EXPECTATIVAS E ENCERRAMENTO DO QUESTIONÁRIO

1 PERGUNTA 14:

VOCÊ ACREDITA QUE SEU PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA SABE JOGAR XADREZ?



SIM, ELE SABE	■■■■■■■■■■■■■■■■■■	18 alunos (100%)
ELE NÃO SABE		00 alunos (0,0%)

UNANIMIDADE! 100% CONFIA NO PROFESSOR!

2 PERGUNTA 15:

DEVE-SE ENSINAR A JOGAR XADREZ NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?



SIM	■■■■■■■■■■■■■■	14 alunos (77,8%)
NÃO	■■■■	04 alunos (22,2%)

A MAIORIA (77,8%) QUER XADREZ NAS AULAS DE EF!

3 PERGUNTA 16:

VOCÊ PARTICIPARIA DE ALGUM FESTIVAL DE XADREZ, CASO HOUVESSE?



SIM	■■■■■■■■■■■■■■■■■■	18 alunos (100%)
NÃO		00 alunos (0,0%)

UNANIMIDADE! TODOS PARTICIPARIAM DE UM FESTIVAL!

4 DISCUSSÃO - PERGUNTA 14



Partindo para a décima quarta questão, indagava-se aos estudantes se eles acreditavam que seu professor de educação física sabia jogar xadrez. Todos os dezoito alunos (100,0%) deram crédito à sua capacidade.

Na opinião de alguns autores (Romanova et al., 2018; Rodrigues, 2022, p. 32), o jogo de xadrez possui capacidade de melhorar habilidades do pensamento consecutivo, métodos lógicos, imaginação e memória, plano interno de ação e reflexão; o que o torna um recurso eficaz para a ativação da mente humana.

5 DISCUSSÃO - PERGUNTAS 15 E 16



Continuando a exploração prévia sobre as expectativas dos estudantes, foi indagado na questão quinze se o xadrez devia ser ensinado nas aulas de Educação Física. Quatorze estudantes (77,8%) opinaram positivamente. Quatro alunos manifestaram-se contrariamente.

Havia uma previsão de que ao final das intervenções teríamos um Festival de Xadrez para finalização do projeto. Todos os 18 estudantes mostraram entusiasmo e disseram que participariam de um futuro evento enxadrista.

6 PRÓXIMA ETAPA





A partir da próxima seção, será descrita como ocorreram as Intervenções, quais as percepções dos alunos após a aprendizagem do Xadrez e quais foram as principais reações, expectativas e transformações em relação à aprendizagem do Xadrez.



Questionário inicial - Perguntas 14, 15 e 16 - Confiança no professor, xadrez nas aulas de EF e Festival - 18 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

DESCRIÇÃO DAS OITO INTERVENÇÕES - DIÁRIO DE BORDO

TURMA DO 3° ANO - 05/05/2026 a 23/06/2026

1ª INTERVENÇÃO - 05/05/2026



Apresentação do tabuleiro e das peças. Desenho do tabuleiro na lousa com letras e números. Macetes lúdicos: Dama branca na casa branca, Rei na casa do Ei, Bispo puxa-saco, Cavalo do Bispo, Torre muralha, Peões soldados. Atividades na quadra: alongamentos, pega-pega, rio vermelho e pato-ganso.

2ª INTERVENÇÃO - 12/05/2026



Movimentação de cada peça. O "T" da TORRE em formato de CRUZ na lousa. O grande momento do "BIXPO" com sotaque carioca - o X representa o movimento diagonal. Alunos ansiosos para jogar.

3ª INTERVENÇÃO - 19/05/2026



Entusiasmo ao chegar com os tabuleiros. Formação espontânea de duplas (14 alunos, 7 duplas). Primeiro xeque-mate sem aviso - explicação da regra do "XEQUE!". Recusa em trocar de dupla. Quadra: pega-pega aranha, rio vermelho e basquete.

4ª INTERVENÇÃO - 26/05/2026



Xeque, xeque-mate e promoção do peão. Respostas divertidas ("promoção de brinquedos"). Exemplo do policial (soldado a general). Primeiro xeque-mate de verdade com aviso. Conflito entre meninas resolvido. 21 alunos presentes.

5ª INTERVENÇÃO - 02/06/2026



O pedido que aquece o coração - menina pede para aprender xadrez. Orientação individual. Reconhecimento das peças (bispos trocados com cavalos). Encantamento com o peão andando duas casas. Meninas não quiseram parar de jogar.

6ª INTERVENÇÃO - 09/06/2026



Preparação para o 1° Encontro. Empolgação com medalhas. Desafio de confeccionar as próprias medalhas. Escolha do nome: **1° ENCONTRO DE XADREZ DOS TERCEIROS ANOS** (não é competição).

7ª INTERVENÇÃO - 16/06/2026



1° ENCONTRO DE XADREZ DOS TERCEIROS ANOS. Sala em U, escolha do adversário, auxiliares de socorro. Dama em múltiplos lances, menino que chorou com o rei em xeque, colega ensinando colega. Respeito mútuo entre as turmas.

8ª INTERVENÇÃO - 23/06/2026



XADREZ HUMANO - tabuleiro gigante de E.V.A. na quadra. Regra aprendida (azul começa). Dinâmica do técnico. Peão dormindo. Questionário pós-intervenção aplicado. 17 alunos presentes.

05/05/2026 a 23/06/2026 - 8 encontros semanais durante as aulas de Educação Física -

Turma do 3° ano - Do tabuleiro ao Xadrez Humano!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

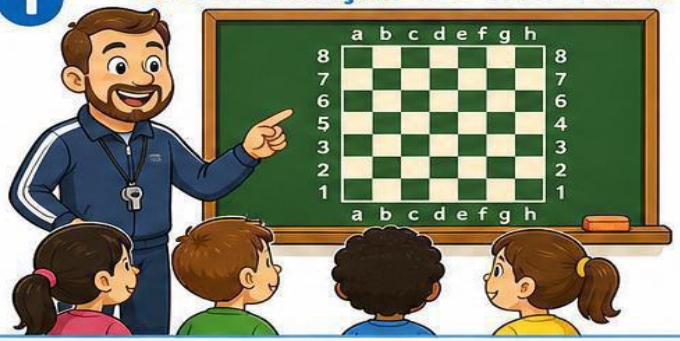
PRIMEIRA INTERVENÇÃO

– O PRIMEIRO CONTATO –



05 de maio de 2026

1 APRESENTAÇÃO DO TABULEIRO



Apresentei o tabuleiro e as peças, explicando seus nomes e quantidades. Desenhei o tabuleiro na lousa, destacando a importância das letras e números.

2 CURIOSIDADE DOS ALUNOS



Para minha grata surpresa, os alunos já sabiam perfeitamente os nomes das peças. Alguns se arriscavam até mesmo a falar sobre a movimentação! A curiosidade era visível.

3 MACETES LÚDICOS

DAMA BRANCA NA CASA BRANCA



REI na casa do "EI"





BISPOS como **PUXA-SACOS** do casal real



CAVALOS pertencem aos **BISPOS** (para não levarem coice)



TORRE como a **MURALHA** do reino



PEÕES como **SOLDADOS** que protegem



As crianças repetiam os macetes com entusiasmo!

4 ATIVIDADES NA QUADRA

Após as explicações, fomos para a quadra realizar alongamentos, pega-pegas, "rio vermelho" e pato-ganso.









Primeiro contato com o xadrez – uma jornada de 8 intervenções!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

SEGUNDA INTERVENÇÃO
– AS MOVIMENTAÇÕES DAS PEÇAS –

Diário de Bordo, 12/05/2026

1 REVISÃO E ANSIEDADE



No segundo encontro, cheguei com os tabuleiros de xadrez. Antes de jogar, fizemos uma revisão da aula anterior e expliquei a movimentação de cada peça. Os alunos mostraram-se **ANSIOSOS** para jogar! A **atenção foi total** durante as explicações.

2 O "T" DA TORRE EM CRUZ



Para a **TORRE**, desenhei um "T" em formato de **CRUZ** na lousa, representando seu movimento **RETO** para frente, trás, esquerda e direita!

3



Eu insistia, pronunciando com sotaque "carioca" arrastado, até que alguém percebeu que o "X" representava o movimento **DIAGONAL**. Risos gerais e repetições divertidas de "BIXXPO" tomaram conta da sala!

Aprendendo xadrez com mnemônicos, humor e participação!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Percorrendo as mesas para verificar se os alunos estavam **montando o tabuleiro** da forma como havia lhes ensinado percebi que havia algumas dúvidas em relação ao reconhecimento das peças.

Os alunos **confundiam o rei e a rainha,** colocando no tabuleiro de forma equivocada. Nestes momentos aproveitava para ensiná-los a forma de diferencias uma peça da outra.

Outra peça que causava confusão entre os alunos era o "***BIXPO***". Expliquei aos alunos que o bispo tinha um detalhe que o diferencia das demais peças. O detalhe estava em seu chapéu que se parecia com o chapéu que **os bispos** e o **Papa usam em cerimônias religiosas.**

Em alguns momentos aproveite para dizer que **nem sempre o bispo esteve presente no jogo de xadrez**, que foi uma "condição" da Igreja para aceitar o jogo de xadrez.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Seu antecessor era o **ELEFANTE, símbolo religioso da Índia,** país considerado como o local de criação do jogo que conhecemos atualmente como xadrez. Nesta segunda aula, diante de tantas informações, não deixei que os alunos "*gastassem*" o tempo das duas aulas jogando o xadrez.

Solicitei que recolhessem os tabuleiros juntamente com as peças e guardassem para que pudéssemos ir até a quadra realizar algumas brincadeiras. Alguns alunos se mostraram resistentes, pois queriam continuar jogando, até pedindo para continuar jogando na quadra.

Expliquei que aquele era o primeiro contato, e que iríamos ter outros momentos, eles entenderam, assim partimos todos para a aula na quadra.

TERCEIRA INTERVENÇÃO - O ENTUSIASMO E O PRIMEIRO XEQUE-MATE

Diário de Bordo, 19/05/2026

1 ENTUSIASMO



Assim que entrei com os tabuleiros, os alunos levantaram das cadeiras e vibraram, comemorando com gritos! Senti-me muito feliz!

2 FORMAÇÃO ESPONTÂNEA



Enquanto eu desenhava na lousa, eles mesmos pegaram os tabuleiros e formaram duplas espontaneamente.
14 alunos presentes, formando 7 duplas.

3 DESENVOLVIMENTO SURPREENDENTE



Uma dupla de meninos apresentou desenvolvimento surpreendente. Um deles 'matou' o rei adversário. Precisei intervir para explicar xeque e xeque-mate.

4 MOMENTO MARCANTE



Quando perguntei se o menino havia avisado o adversário com 'xeque' antes da captura, ele disse que não. Expliquei a regra com esta frase marcante! Os alunos ouviram atentamente.

★ O terceiro encontro foi o mais rico até então! ★

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

O **TERCEIRO ENCONTRO** foi o mais rico dos três. Quando eu surgi com os tabuleiros de xadrez, os alunos levantaram de suas cadeiras e vibraram, comemorando e dizendo *"oba" Xadrez*!!

Neste momento me senti muito feliz, pois pude perceber que os alunos estavam gostando e incorporando o xadrez como uma atividade lúdica e prazerosa.

Assim que adentrei já iniciei os desenhos na lousa para relembrá-los os movimentos de cada peça. Enquanto fazia s as anotações os próprios alunos retiram a flâmula (Tabuleiro) juntamente com os saquinhos com as peças, e formando suas duplas iniciavam a colocação das peças.

Fui observando e atendendo cada dupla conforme surgiam dúvidas. A primeira dupla atendida foi de duas meninas que apresentaram dúvida quanto a identificação do bispo. A mesma dupla também confundia o rei e a dama.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Em relação a **DAMA** e o **REI** deixei claro que uma das principais diferenças, pelos menos nos nossos jogos, o rei apresenta uma coroa sobre sua cabeça representada em forma de cruz.

Já a rainha (dama) é uma peça cuja estatura é menor, comparada ao rei, sendo esta a principal diferença física entre as peças. Outra dupla pediu ajuda na conferência para verificar se as peças estavam montadas em suas respectivas casas.

Tão logo montaram seus tabuleiros, os indaguei quem começaria o jogo.

Expliquei que quem iniciava o jogo era o jogador que estava de posse das peças brancas (claras), mas que eles poderiam decidir entre eles quem iniciaria as jogadas.

Havia uma dupla, que apresentaram dificuldades em montar corretamente seu tabuleiro. Tentei intervir, porém notei que eles realmente estavam "***jogando outro jogo***", que não consegui entender, passei a observá-los e percebi que estavam jogando algo parecido com damas, utilizando alguns elementos do xadrez. Propus a eles que reiniciássemos o jogo, eles aceitaram, e assim foi feito. O **pai de um dos meninos havia feito um tabuleiro de xadrez** para que ele pudesse jogar com seu irmão. Os alunos **começaram a compreender a formação do tabuleiro** e movimentação de cada peça. Os jogos foram acontecendo. **Propus aos alunos que trocassem de parceiros** para iniciar novas partidas com outros adversários, no entanto **nenhum jogador quis trocar** de dupla, **preferiram recomeçar uma nova partida.**



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.



Após recolherem e guardarem os tabuleiros e os jogos descemos para a quadra com o propósito de realizar **PEGA-PEGA ARANHA; RIO VERMELHO E BASQUETE UM POR UM**. Após os exercícios de alongamento iniciamos o **PEGA-PEGA ARANHA**, seguido do "**RIO VERMELHO**". O jogador que converte a cesta confere dois pontos à sua equipe, enquanto seu adversário ganha um ponto mesmo que não converta **nenhum arremesso.** Esta dinâmica consiste em chamar um aluno de cada equipe, previamente numerado de um a sete, e assim que chamados corriam até onde estavam as bolas e de posse de uma delas iniciavam os arremessos até que um deles acertassem a bola na cesta, marcando assim pontos para sua equipe.

QUARTA INTERVENÇÃO:

XEQUE, XEQUE-MATE E PROMOÇÃO DO PEÃO.

Iniciei a aula explicando o que havia observado nas partidas anteriores sobre promoção do peão, xeque e xeque-mate, escrevendo os termos na lousa. Reação das crianças: Quando perguntei qual era o principal objetivo do jogo, alguém respondeu "capturar o rei adversário" — exatamente o que precisava. Ao explicar o xeque, um aluno disse "xeque-mate" com total confiança; outro acertou "xeque". Celebramos juntos o acerto. Sobre a promoção do peão, um aluninho disse que era "promoção, oferta de peão" e duas meninas acharam que era "promoção de brinquedos". Rimos todos juntos com as respostas. Quando usei o exemplo do policial militar que é promovido de soldado a cabo, sargento, tenente... um aluno completou "general!", e eu respondi entusiasmado "Isso!!!!"Neste dia estavam presentes todos os 21 alunos. Dois alunos vieram me alertar que um colega ficaria sem parceiro — um gesto de cuidado que registrei. Um menino se ofereceu para me ajudar a acompanhar as partidas e foi um grande auxiliar.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

O primeiro xeque-mate "de verdade": *Acompanhei uma dupla de meninos onde um protegia o rei de forma elaborada. O outro jogador moveu sua dama e, momentos depois, veio até mim com o rei adversário na mão, comemorando — havia dado xeque-mate. Quando perguntei se ele havia avisado com "xeque", o adversário confirmou calmamente que sim. Diferente de situações anteriores, este menino não demonstrou frustração alguma — estava sorridente, mostrando maturidade competitiva.*

Conflito entre meninas: Uma dupla feminina teve um desentendimento — ambas tentavam movimentar os peões de forma errada, derrubaram as peças e ficaram "emburradas", uma delas chegou a chorar. Uma estava tentando retroceder o peão (proibido) e a outra queria avançar duas casas já tendo movido o peão antes. Após a explicação, entenderam, mas não voltaram a jogar — permaneceram magoadas.

Na quadra: alongamentos, pato-ganso, vampirinho-vampirão e pega-pega-aranha, que se estendeu até o final com total interesse.,5



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

No **quinto encontro** houve um fato que deixaria todo professor "*hiper*" feliz com a atitude do aluno. Neste dia assim que cheguei à sala de aula carregando a "*bolsa*" com os tabuleiros de peças de xadrez, e após confirmar que iríamos realizar algumas partidas, **uma menininha se aproximou de mim**, de forma **muito meiga** dizendo: ***professor o senhor me ensina xadrez, eu ainda não entendi.*** Então prontamente eu disse a ela que sim, que a ensinaria com muito prazer.

Então ela se dirigiu à sua mesa levando um saquinho com as peças e a flâmula (tabuleiro). Juntamente com esta menininha estavam duas outras, uma era sua adversária, e a outra apenas observava. Pedi para que ela montasse as peças no tabuleiro, então ela ainda meio confusa iniciou a colocação das peças.

Percebi que algumas peças estavam em posições equivocadas, especificamente os bispos, que estavam trocadas com os cavalos. Então fomos relembrando o reconhecimento de cada peça e em qual casa eles deveriam iniciar o jogo. Iniciamos pela primeira peça a ser colocada no tabuleiro: a **dama**, seguida do **rei**, depois colocamos os puxa-sacos (bispos), seguidos dos cavalos e finalmente as torres.

Após reconhecer quem eram as peças fomos **relembrando os movimentos** que cada uma dela realiza. Iniciamos pela **TORRE**, lembrando que ela se movimenta em **forma de cruz**, **sempre reto, tanto para frente como para trás e lateralmente**, **para direita e esquerda**. Dissemos que **a torre se move quantas casas puder**, **RESSALTANDO-SE A DIFERENÇA DE "QUERER" E PUDER!**.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Neste **sexto encontro** o espírito da turma foi preparado para o encontro para jogar xadrez com outra turma de terceiro ano. Os alunos demonstraram empolgação com a futura experiência. Alguns alunos de pronto perguntaram se **teriam medalhas**, respondei que era uma boa ideia, que poderíamos pensar juntos sobre essa possibilidade. **Aproveitando a empolgação da turma fiz um desafio** a eles, **disse que para confeccionarmos nossas próprias medalhas**. Eles ficaram com cara de assustados, mas logo disse que poderíamos desenhar as medalhas em papel e fazermos de conta que eram medalhas de verdade. Os alunos começaram a trocar olhares entre eles, ainda meio confusos com essa informação.

Então continuei falando que poderíamos criar nossas próprias medalhas e pouco a pouco os alunos "compraram a ideia". Então falei que precisávamos de um nome para nosso evento. As sugestões começaram a surgir. Falei a eles de uma experiência anterior que tive em outra escola onde houve dois eventos de xadrez, um chamado festival de xadrez e outro torneio. Falei aos alunos as principais diferenças entre festival e torneio, além de campeonato. Então os alunos entenderam que não se tratava de um campeonato ou torneio, e o que poderia ser um festival, mais chegamos a um consenso de que o mais adequado para nossa situação seria um encontro. Então definimos que faríamos o **1º ENCONTRO DE XADREZ DOS TERCEIROS ANOS**. Ficou definido que nosso encontro seria na **SÉTIMA INTERVENÇÃO.**

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

MONTAGEM DO TABULEIRO – OS EQUÍVOCOS CORRIGIDOS

1 POUCAS INTERVENÇÕES

Após a confecção dos desenhos das futuras medalhas, chegou a hora de realizar algumas partidas de xadrez. Notei que houve **POUCAS** solicitações de intervenções de minha parte.



2 NÚMEROS VOLTADOS PARA ELAS

Uma dupla iniciou a montagem com os números voltados em sua direção. Quando percebi o equívoco, fiz o comentário. Uma delas disse "esqueci, professor" e deu um breve sorriso.



3 DAMA BRANCA NA CASA ERRADA

No momento da colocação das peças, as meninas deixaram de observar que a **DAMA BRANCA** fica na **CASA BRANCA**, e inverteram as cores. Logo lembraram da dica e trocaram a posição do tabuleiro para que jogassem com as peças de acordo com as cores que haviam escolhido.



4 CORREÇÃO E SORRISO

O erro foi corrigido com um sorriso! As meninas ajustaram o tabuleiro e seguiram jogando. Poucas intervenções foram necessárias – sinal de que o aprendizado estava acontecendo!



Equívocos fazem parte do aprendizado – o importante é corrigir com um sorriso!

A DÚVIDA DO PEÃO – DUAS CASAS OU UMA?

1 DUAS MENINAS, DUAS DÚVIDAS



Ambas estavam com dúvida sobre a movimentação do peão. Uma queria andar duas casas, a outra dizia que não podia.

2 O PROBLEMA



Na casa em que ela pretendia ficar já havia uma **PEÇA ADVERSÁRIA**. Isso a impedia de mover o peão conforme seu desejo.

3 A EXPLICAÇÃO



Primeiro: a jogadora estava certa quanto à possibilidade de andar duas casas. **Segundo:** como os peões não capturam para frente, e a casa estava ocupada, a jogada de duas casas estava impedida.

4 A SOLUÇÃO



A jogadora entendeu: naquela situação, poderia andar apenas **UMA CASA**, já que não poderia capturar para frente.

Peão anda para frente, captura na diagonal – e nunca desiste de aprender!

SÉTIMA INTERVENÇÃO - 1º ENCONTRO DE XADREZ

DOS TERCEIROS ANOS

Diário de Bordo, 16/06/2026

1 PREPARAÇÃO

A professora regente preparou a sala em formato "U".
A Turma B foi a primeira a ter aula e mostrava-se empolgada.



2 NÃO É UMA COMPETIÇÃO

Antes de partir, o professor frisou: "Não é uma competição, mas uma oportunidade de fazer novas amizades e reencontrar colegas!"



3 ESCOLHA DO ADVERSÁRIO

Os alunos levaram suas cadeiras e sentaram-se à frente de quem escolhessem – a escolha já definia o adversário.



4 PARTIDAS ACONTECENDO



5 AUSÊNCIAS

Faltaram 5 alunos da Turma A, restando 13 participantes.



6 RESPEITO À ESCOLHA

Uma menina recusou-se a jogar (uma das três que nunca aceitaram jogar xadrez nas aulas). Sua escolha foi respeitada.



O grande dia chegou! Ambas as turmas ('A' e 'B') tiveram Educação Física juntas para o 1º Encontro de Xadrez.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.



Chegou o oitavo e último encontro desta jornada. Neste dia, realizamos duas atividades principais: o ***xadrez humano na quadra*** *e a* ***aplicação do questionário pós-intervenção****. Estiveram presentes 17 alunos.*

Xadrez humano *— reação das crianças: Montei um* ***tabuleiro gigante*** *com placas de "E.V.A". Os* ***alunos receberam coletes azuis e pretos.*** *Todos participaram, decidindo entre si quem seria cada peça e quem iniciaria o jogo. Uma menina do time azul disse:* ***"O azul começa, porque é a mais clara."*** *— Demonstrando que haviam aprendido a regra.*

A dinâmica de "técnico" (jogador eliminado virava técnico) manteve todos engajados. Houve discussões animadas entre as equipes sobre as melhores jogadas.

Um menino "soldado" chegou a deitar no tabuleiro de tão demorada que estava a decisão do time — intervim dizendo que "tinha peão que estava até dormindo", arrancando risos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES PÓS INTERVENÇÃO

1 DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

A seguir, serão divulgados os **RESULTADOS** e as **DISCUSSÕES** de cada uma das oito intervenções pedagógicas realizadas durante o projeto de ensino do Xadrez nas aulas de Educação Física.



2 AS OITO INTERVENÇÕES

1. 1ª INTERVENÇÃO - 05/05/2026
2. 2ª INTERVENÇÃO - 12/05/2026
3. 3ª INTERVENÇÃO - 19/05/2026
4. 4ª INTERVENÇÃO - 26/05/2026
5. 5ª INTERVENÇÃO - 02/06/2026
6. 6ª INTERVENÇÃO - 09/06/2026
7. 7ª INTERVENÇÃO - 16/06/2026
8. 8ª INTERVENÇÃO - 23/06/2026

★ Cada encontro terá seus **RESULTADOS** apresentados e as **DISCUSSÕES** relacionadas aos referenciais teóricos. ★

3 RESULTADOS



Os **RESULTADOS** de cada intervenção serão apresentados com os dados e as observações registradas no **Diário de Bordo**.

4 DISCUSSÕES



As **DISCUSSÕES** serão relacionadas aos referenciais teóricos que fundamentam esta pesquisa.

★ **Resultados e Discussões por Intervenção - 8 encontros - 05/05/2026 a 23/06/2026 - Do tabuleiro ao Xadrez Humano!** ★

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

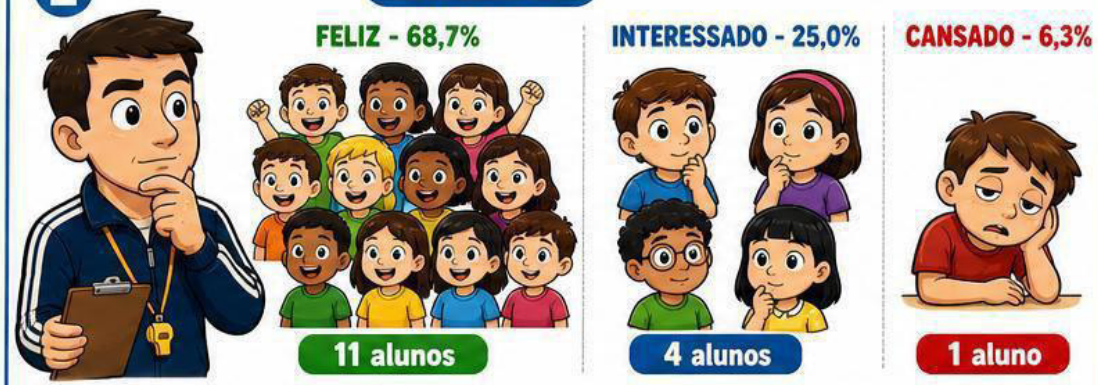
PERGUNTA 1 - COMO VOCÊ SE SENTIU APRENDENDO A JOGAR XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



93,7% DOS ALUNOS ASSOCIARAM A EXPERIÊNCIA A SENTIMENTOS POSITIVOS!

2 ANÁLISE



A primeira questão investigou o estado emocional dos alunos durante o aprendizado do xadrez. O resultado é expressivo: **93,7%** dos alunos associaram a experiência a sentimentos positivos — **felicidade (68,7%)** ou **interesse (25,0%)**. Apenas **6,3%** (um aluno) declarou-se **cansado**.

3 DISCUSSÃO



- Esse dado dialoga diretamente com **Huizinga (1938)** e sua caracterização do jogo como atividade voluntária que produz prazer e engajamento. A **felicidade** como sentimento predominante indica que o xadrez foi vivenciado como jogo genuíno, e não como tarefa escolar obrigatória.
- O interesse de 25% também é relevante, pois, conforme **Ausubel (1968)**, a predisposição para aprender é condição essencial para que a aprendizagem significativa ocorra.
- O único aluno que se sentiu **cansado** pode ser compreendido à luz de **Gallahue (1996)**, que destaca a necessidade de alternância entre atividades cognitivas e motoras. Para algumas crianças, o período de concentração exigido pelo xadrez pode ter sido mais desgastante.



Questionário pós-intervenção - Pergunta 1: Estado emocional - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 2 - O QUE VOCE ACHOU DE APRENDER O MOVIMENTO DAS PEÇAS?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



NENHUM ALUNO CONSIDEROU DIFÍCIL APRENDER A MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS!

2 ANÁLISE





A segunda questão investigou a dificuldade percebida no aprendizado da movimentação das peças. Este é um dos resultados mais significativos: nenhum aluno considerou difícil aprender a movimentação das peças. A maioria (56,3%) achou fácil, e 43,8% consideraram médio.

3 DISCUSSÃO



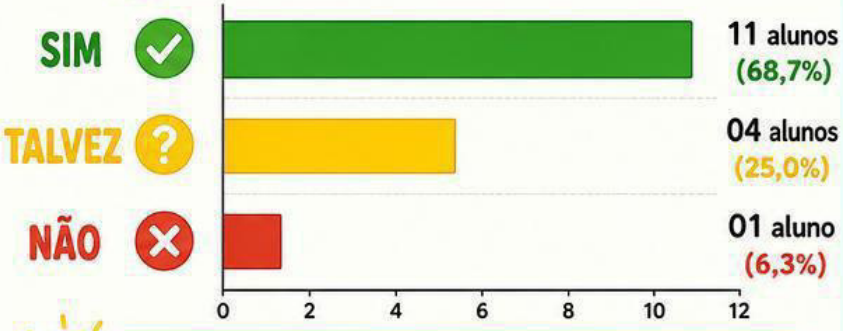
- Esse dado confirma a eficácia da estratégia central do projeto: os **MACETES LÚDICOS** como organizadores prévios (Ausubel, 1968). Recursos como "dama branca na casa branca", "Rei na casa do Ei", "Bispo anda em X", "Torre em T" e "pokotó, pokotó, vira" do cavalo criaram pontes cognitivas entre o novo conhecimento e conceitos já familiares às crianças, tornando a aprendizagem significativa.
- Os 43,8% que consideraram "médio" sugerem que, embora acessível, o conteúdo exigiu esforço cognitivo — o que é desejável do ponto de vista pedagógico. Conforme Vygotsky (1978), a aprendizagem ocorre na **Zona de Desenvolvimento Proximal**, onde o aluno precisa de mediação para avançar, mas é capaz de fazê-lo.



Questionário pós-intervenção - Pergunta 2: Movimentação das peças - 16 participantes

PERGUNTA 3 - VOCÊ QUER CONTINUAR JOGANDO XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



93,7% DOS ALUNOS NÃO DESCARTAM A CONTINUIDADE DO XADREZ!

2 ANÁLISE



SIM - 68,7%



11 alunos

TALVEZ - 25,0%



04 alunos

NÃO - 6,3%



01 aluno

A terceira questão investigou o desejo dos alunos de continuar jogando xadrez. Os 68,7% que responderam "sim" representam um indicador robusto de que o xadrez foi incorporado como prática significativa. Combinado com os 25% de "talvez", tem-se que 93,7% dos alunos não descartam a continuidade — percentual que sugere adesão voluntária ao jogo.

3 DISCUSSÃO



Esse dado dialoga com o registro do diário de bordo da quinta intervenção, em que duas meninas não quiseram parar de jogar nem para ir à quadra e uma delas revelou que pediria à mãe para comprar um tabuleiro. O xadrez havia deixado de ser um conteúdo escolar para se tornar parte da vida.

- O único aluno que respondeu "não" (6,3%) coincide possivelmente com as três alunas que, conforme registrado, nunca aceitaram jogar xadrez. Esse direito de recusa foi respeitado, em consonância com Freire (1987), que valoriza o direito do educando de dizer "não".

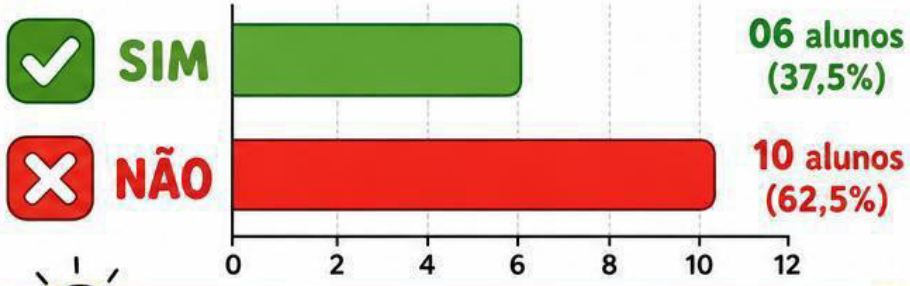


Questionário pós-intervenção - Pergunta 3: Continuidade do Xadrez - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 4 - VOCÊ TENTOU ENSINAR ALGUÉM DA SUA CASA A JOGAR XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



37,5% DOS ALUNOS ENSINARAM ALGUÉM EM CASA A JOGAR XADREZ!

2 ANÁLISE



37,5% - 6 alunos - Ensinaram alguém em casa



62,5% - 10 alunos - Não ensinaram

A quarta questão investigou se os alunos tentaram ensinar alguém em casa a jogar xadrez. Os 37,5% que ensinaram alguém em casa representam quase 4 em cada 10 alunos que levaram o xadrez para além da escola. Esse percentual é expressivo considerando que são crianças de 7 a 9 anos, que precisariam dispor de tabuleiro em casa e de familiares dispostos a aprender.

3 DISCUSSÃO



O registro do diário de bordo menciona que um aluno contou, orgulhoso, que seu pai havia feito um tabuleiro em casa para ele jogar com o irmão — indicador de que o projeto produziu impacto para além da ssala de aula.

Os 62,5% que não ensinaram podem refletir limitações materiais (falta de tabuleiro) ou o tempo relativamente curto do projeto (oito intervenções), que pode não ter sido suficiente para que todos se sentissem seguros para ensinar. Conforme Vygotsky (1978), o conhecimento precisa ser internalizado antes de ser transmitido — e para alguns alunos esse processo ainda estava em curso.

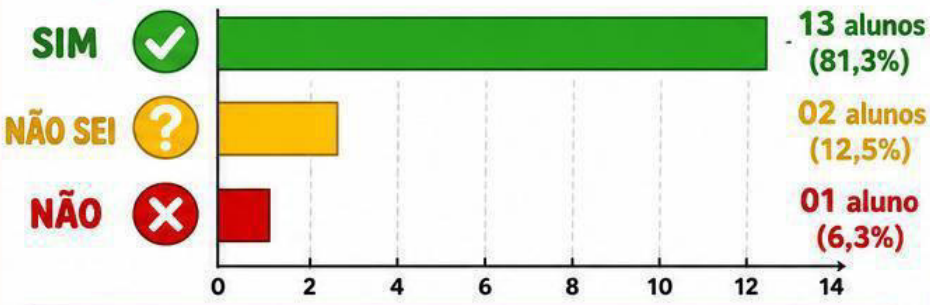


Questionário pós-intervenção - Pergunta 4: Ensinar alguém em casa - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 5 - O XADREZ AJUDOU VOCÊ A PRESTAR MAIS ATENÇÃO?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



81,3% DOS ALUNOS ACREDITAM QUE O XADREZ AJUDOU A PRESTAR MAIS ATENÇÃO!

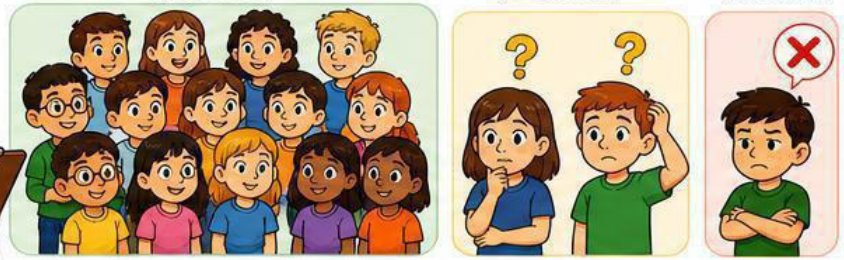
2 ANÁLISE



SIM - 81,3% (13 alunos)

NÃO SEI - 12,5% (02 alunos)

NÃO - 6,3% (01 aluno)



Na quinta pergunta do questionário final, perguntou-se: "O Xadrez ajudou você a prestar mais atenção?" Percebe-se que nas respostas de (81,3%) dos estudantes o xadrez havia os ajudado a serem mais atenciosos. Alguns alunos, (dois participantes (12,5%)) não sabiam se o xadrez havia melhorado sua concentração, e um outro participante negou que o xadrez pudesse ter lhe ajudado a prestar mais atenção.

3 DISCUSSÃO



- Um estudo de caso com jovens jogadores de xadrez realizado por Jankovic e Novakovic (2019), mencionado por Amorim, Cavichini e Santos (2026, p. 8), descobriu que a prática regular do xadrez ajudou os participantes a melhorarem significativamente suas habilidades de concentração.
- Os autores relataram que os participantes do estudo mostraram melhorias notáveis na capacidade de se concentrar em tarefas escolares e outras atividades que exigem atenção prolongada (Jankovic e Novakovic, 2019, p. 87; Amorim, Cavichini e Santos, 2026, p. 8).



MAIS ATENÇÃO

MAIS CONCENTRAÇÃO

Questionário pós-intervenção - Pergunta 4: Atenção e Concentração - 16 participantes



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 6 - EM ALGUMA AULA VOCÊ PREFERIU CONTINUAR JOGANDO XADREZ, DO QUE IR PARA A QUADRA?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



68,8% DOS ALUNOS, EM ALGUM MOMENTO, OPTARAM PELO XADREZ EM DETRIMENTO DA QUADRA!

2 ANÁLISE



Esta foi a sexta pergunta do questionário final, onde **43,8%** dos estudantes disseram "sim" — preferiram o xadrez à quadra em pelo menos uma ocasião. Somados aos **25%** que responderam "algumas vezes", tem-se que **68,8%** dos alunos, em algum momento, optaram pelo jogo de tabuleiro em detrimento das atividades motoras. Esse dado é particularmente significativo em aulas de Educação Física, onde a expectativa tradicional é de que as crianças prefiram o movimento.

3

A observação registrada no diário de bordo da quinta intervenção — em que meninas não quiseram parar de jogar nem para ir à quadra e pediram permissão para continuar — confirma esse dado. O **xadrez** havia se tornado uma prática **tão ou mais atraente** que as brincadeiras na quadra.

Os **31,3%** que responderam "nunca" preferiram o xadrez à quadra são coerentes com o perfil de alunos que valorizam mais as atividades motoras — o que é natural e esperado na Educação Física.

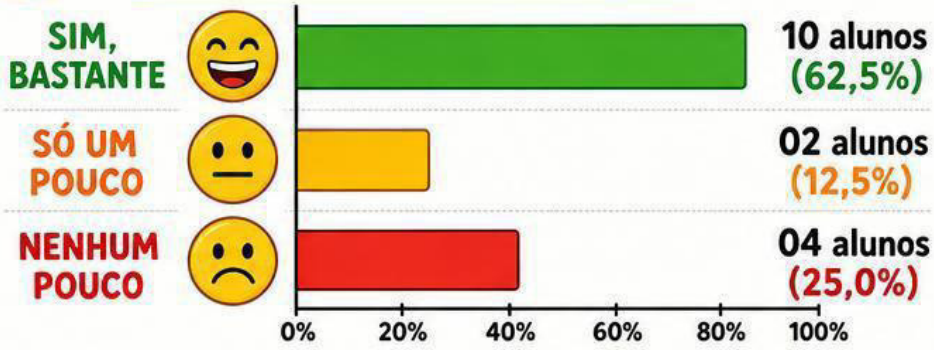


Questionário pós-intervenção - Pergunta 6: Xadrez ou Quadra? - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

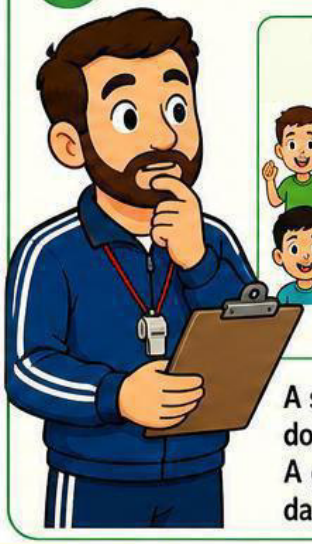
PERGUNTA 7 - VOCÊ GOSTOU DE JOGAR XADREZ DURANTE AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



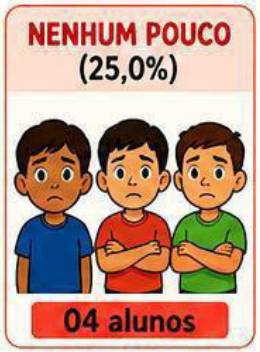
A MAIORIA (62,5%) GOSTOU MUITO DE JOGAR XADREZ NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA!

2 ANÁLISE







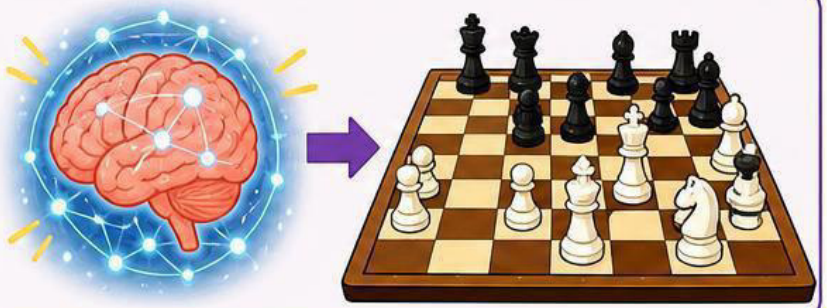


A sétima pergunta do questionário final investigou o grau de satisfação dos alunos ao jogar xadrez durante as aulas de Educação Física. A grande maioria dos estudantes demonstrou ter gostado muito da experiência com o jogo de tabuleiro.

3 DISCUSSÃO



- O resultado expressivo de satisfação (62,5% que gostaram bastante) confirma que o xadrez foi bem recebido como conteúdo das aulas de Educação Física, dialogando com a literatura que destaca o jogo como atividada lúdica que produz prazer e engajamento (Huizinga, 1938).
- O dado também se conecta com o registro do diário de bordo, em que os alunos preferiram continuar jogando xadrez em vez de ir para a quadra, evidenciando que o jogo de tabuleiro se tornou tão ou mais atraente que as atividades motoras tradicionais.

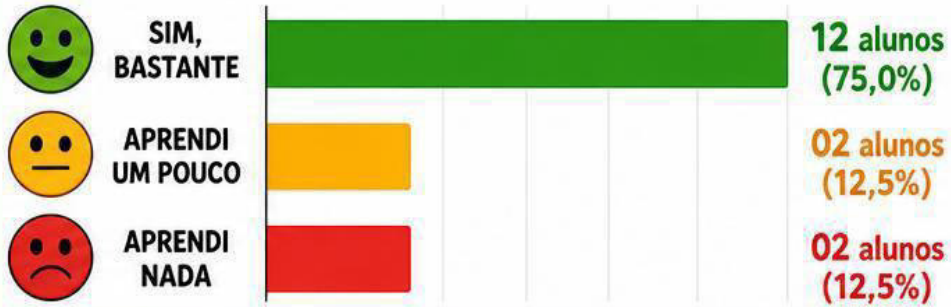


Questionário pós-intervenção - Pergunta 7: Satisfação com o Xadrez - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 8 - VOCÊ APRENDEU A JOGAR XADREZ DURANTE AS AULAS?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



75,0% DOS ALUNOS APRENDERAM BASTANTE A JOGAR XADREZ!

2 ANÁLISE



A oitava questão investigou a autopercepção dos alunos quanto ao seu aprendizado do xadrez. Foi perguntado: "Você aprendeu a jogar xadrez durante as aulas?" Os resultados demonstram que 75,0% dos enxadristas aprenderam bastante. Houve 12,5% que aprendeu um pouco e pelo menos 12,5% que afirmou não ter aprendido nada.

3



- Este é um dos resultados mais expressivos de todo o questionário: 75,0% dos alunos afirmaram ter aprendido "bastante" a jogar xadrez durante as aulas. Apenas 12,5% disseram não ter aprendido nada, e outros 12,5% consideraram ter aprendido "um pouco".
- O elevado percentual de 75,0% que aprendeu "bastante" confirma a eficácia das oito intervenções pedagógicas e dos macetes lúdicos como organizadores prévios (Ausubel, 1968). Os 12,5% que afirmaram não ter aprendido nada coincidem possivelmente com as alunas que nunca aceitaram jogar xadrez, cujo direito de recusa foi respeitado (Freire, 1987).

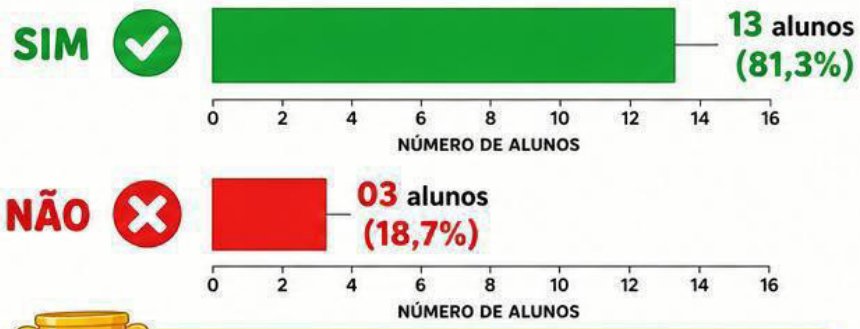


Questionário pós-intervenção - Pergunta 8: Aprendizagem do Xadrez - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 9 - VOCÊ PARTICIPOU DO FESTIVAL DE XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



81,3% DOS ALUNOS
PARTICIPARAM DO FESTIVAL DE XADREZ!

2 ANÁLISE



81,3% - 13 alunos - Participaram do evento

18,7% - 3 alunos - Não participaram



Dos dezesseis participantes, treze estudantes (81,3%) participaram do evento de xadrez, que reuniu as duas turmas de terceiros anos. Apenas três, ou (18,8%), não estiveram presentes no dia do evento.

3 DISCUSSÃO



Esse percentual expressivo demonstra **ADESÃO VOLUNTÁRIA** ao evento, alinhando-se ao conceito de **ATIVIDADE VOLUNTÁRIA** de Huizinga (1938). Os 18,7% que não participaram podem ser explicados por **AUSÊNCIA** no dia (faltaram cinco alunos da Turma A) ou pela **RECUSA VOLUNTÁRIA** já registrada no diário de bordo.

Para Angélico e Porfírio (2010), a utilização do jogo de xadrez na escola se encaixa na **PREPARAÇÃO DO ALUNO** para o seu futuro, considerando que o jogo confere significado semelhante à vida: o tabuleiro é o "**CAMPO DE BATALHA**", a sociedade; as peças são "**os exércitos**" ou os sujeitos inseridos na sociedade, que, por meio de "regras" ou leis, se movimentam com estratégias para vencer ou como "**proposta de soluções**" para resolução de seus problemas.

TABULEIRO = "CAMPO DE BATALHA" (SOCIEDADE)



PEÇAS = "OS EXÉRCITOS" (SUJEITOS)



TROFÉU = PARTICIPAÇÃO NO FESTIVAL

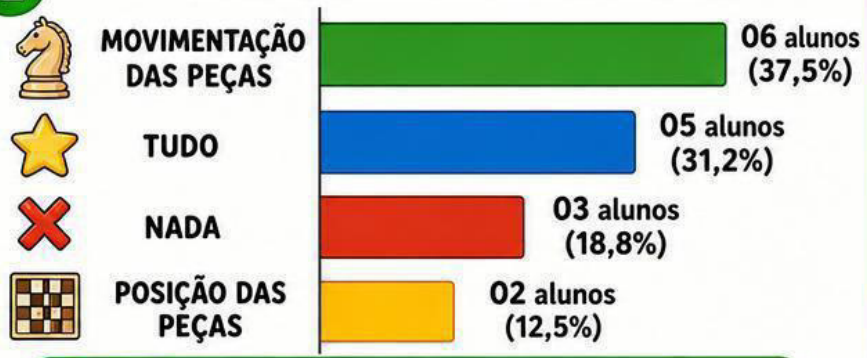


Questionário pós-intervenção - Pergunta 9: Participação no Festival de Xadrez - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 10 - O QUE VOCÊ ACHOU MAIS FÁCIL NO XADREZ?

1 RESULTADOS DA PESQUISA



37,5% APONTARAM A MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS COMO O ASPECTO MAIS FÁCIL!

2 ANÁLISE





O dado mais expressivo é que **37,5%** apontaram a **movimentação das peças** como o aspecto mais fácil, corroborando os resultados da Q2 e confirmando a eficácia dos macetes lúdicos. Os **31,2%** que responderam **"tudo"** sugerem que não identificaram dificuldades específicas — indicador positivo da metodologia adotada.

3 DISCUSSÃO



Os **12,5%** que apontaram a **posição das peças** sugerem que a montagem inicial do tabuleiro, embora trabalhada, exigia atenção a detalhes que alguns alunos ainda não haviam consolidado. Os **18,8%** que responderam **"nada"** podem refletir alunos que ainda enfrentavam dificuldades generalizadas ou que não se engajaram suficientemente com a atividade.

OS MACETES LÚDICOS QUE AJUDAM A MEMORIZAR:



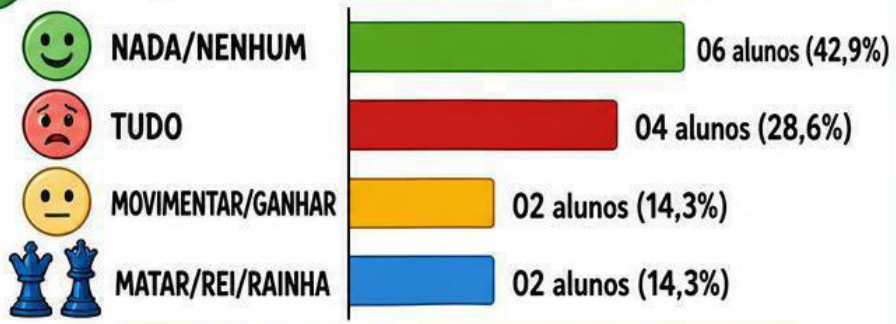
Esses macetes lúdicos tornaram a **MOVIMENTAÇÃO** o aspecto mais fácil!

Questionário pós-intervenção - Pergunta 10: Aspecto mais fácil - 16 participantes - Corrobora Q2 e os macetes lúdicos

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 11 - O QUE VOCÊ ACHOU MAIS DIFÍCIL NO XADREZ?

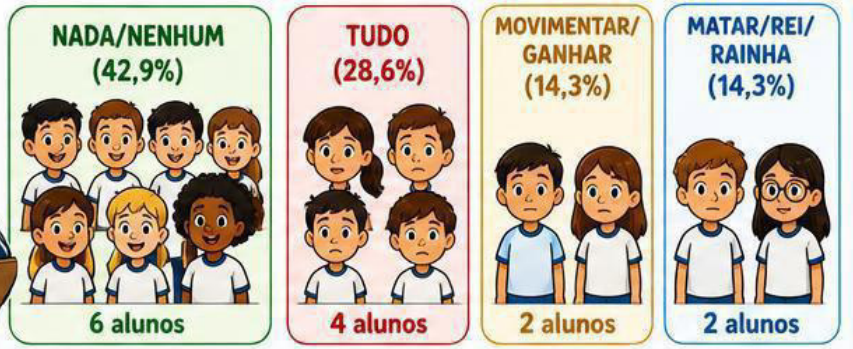
1 RESULTADOS DA PESQUISA



42,9% DOS ALUNOS NÃO IDENTIFICARAM DIFICULDADES SIGNIFICATIVAS!

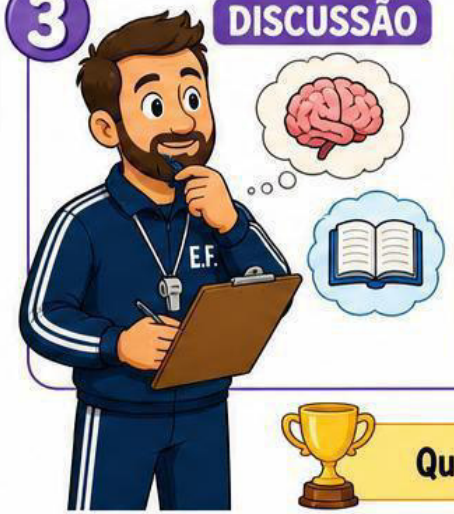
2 ANÁLISE





Nas dificuldades encontradas pelos alunos frente aos desafios de aprender a jogar xadrez, percebe-se que **42,9%** responderam "nada" ou "nenhum". Combinado com os **27,8%** que disseram "tudo" fácil na Q10, observa-se que a maioria dos alunos não identificou obstáculos significativos.

3 DISCUSSÃO



- No entanto, **28,6%** responderam "tudo" como difícil, o que não deve ser negligenciado. Esse percentual pode refletir alunos que tiveram menos oportunidades de prática ou ritmos de aprendizagem que demandariam mais tempo de intervenção. Conforme Vygotsky (1978), o aprendizado ocorre na ZDP, e é possível que para esses alunos o tempo não tenha sido suficiente para consolidar o conhecimento.
- Os **14,3%** que mencionaram "movimentar/ganhar" e os **14,3%** que citaram "matar/rei/rainha" indicam que as regras de captura, xeque e xeque-mate ainda representavam desafios para uma parcela dos alunos — consistente com os registros do diário de bordo.



Questionário pós-intervenção - Pergunta 11: Dificuldades no Xadrez - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

PERGUNTA 12 – EXPERIÊNCIA VIVENCIADA DURANTE AS INTERVENÇÕES COM O XADREZ

1 NUVEM DE PALAVRAS (FIGURA 9)

Nuvem de PALAVRAS

Buscou-se resgatar junto aos alunos momentos inesquecíveis dessas vivências, cujas respostas estão sintetizadas na **FIGURA 9** em forma de nuvem de palavras.

FESTIVAL RIO VERMELHO AJUDAR

JOGAR COM OS AMIGOS

AMIZADE

MATAR O REI NADA XADREZ DIVERSÃO BRINCAR QUADRA

2 JOGAR COM OS AMIGOS



De longe, a frase mais marcante e repetida é **'Jogar com os amigos'**. Para a maior parte das crianças, o xadrez na escola vai muito além de um jogo de lógica ou de regras rígidas. Ele é, especialmente, uma ferramenta de **SOCIALIZAÇÃO**.

O que se tornou inesquecível foi a oportunidade de interagir, compartilhar momentos de lazer e fortalecer laços de amizade através do tabuleiro — e não necessariamente a ação de 'ganhar' o jogo.

3 FESTIVAL E RIO VERMELHO



Termos como **'Festival'** e **'Rio Vermelho'** chamam a atenção.

O Festival é o encontro entre as turmas de terceiro ano para jogarem xadrez entre si.

Rio Vermelho é uma brincadeira em que uma criança fica no meio da quadra e as demais tentam atravessar, obedecendo a uma condição determinada pelo 'comandante'.

4 AJUDAR E MATAR O REI



A expressividade do verbo **'Ajudar'** reflete o desenvolvimento de valores éticos e de cooperação. A ação de auxiliar o colega no entendimento das regras fomenta habilidades socioemocionais, transformando o erro e a dúvida em momentos de construção coletiva.

Em tamanho menor, **'Matar o Rei'** representa a assimilação lúdica das regras e do objetivo final do jogo: o **XEQUE-MATE**.

5 SÍNTESE



SOCIOAFETIVO

COOPERAÇÃO

INTERAÇÃO SOCIAL

Os resultados empíricos desconstroem a visão tradicionalista do xadrez escolar como ferramenta voltada prioritariamente ao desenvolvimento de aptidões lógicas isoladas ou à formação de competidores de alto rendimento.

Para os estudantes, as memórias mais significativas residem na esfera **SOCIOAFETIVA** e **COOPERATIVA**.

O xadrez, quando implementado sob uma perspectiva pedagógica humanizada e integradora, serve como um poderoso instrumento de **INTERAÇÃO SOCIAL**, **SOLIDARIEDADE** e **CIDADANIA** na escola.



Questionário pós-intervenção - Pergunta 12: Experiência vivenciada - Nuvem de palavras (FIGURA 9) - 16 participantes

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS DO 1º ENCONTRO

1 INOVAÇÃO COM A DAMA



Um menino moveu sua dama d1→d4→d8→a8 para capturar uma torre em um único lance.

2 INOVAÇÃO COM A TORRE



Outro aluno moveu a torre de h3 para h7 e virou à esquerda para g7. As perguntas orientadoras levaram à reflexão e autocorreção.

3 O MENINO QUE CHOROU



Um aluno viu-se em xeque e começou a chorar. Sua adversária, com paciência, aguardou. Após perguntas orientadoras, ele compreendeu que poderia capturar a torre. O professor elogiou a menina pela paciência!

4 DÚVIDAS SOBRE O PEÃO



Uma jogadora tinha dúvidas sobre quantas casas os peões andam. O professor explicou: 1 ou 2 casas, a depender da posição. Sugeriu que a colega mais experiente poderia orientá-la.

5 CONFLITO ENTRE JOGADORAS



Uma dupla de meninas interrompeu o jogo. Uma levantou-se e disse que não queria mais jogar; a outra ficou chorando.

6



Apesar do episódio isolado, não houve conflitos generalizados. O encontro transcorreu de forma harmoniosa, com **RESPEITO MÚTUO** entre as turmas. Os alunos demonstraram maturidade ao lidar com as regras e adversidades do jogo.



4.7.2.5 - Situações Pedagógicas e Respeito Mútuo

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

AUXILIARES DE SOCORRO

A ESTRATÉGIA QUE SALVOU O ENCONTRO

1 ABANDONO DAS PARTIDAS

Algumas meninas iniciaram seus jogos mas depois abandonaram as partidas e passaram a perguntar se não iríamos à quadra.



2 CONVITE ESPECIAL

Percebi que elas poderiam pôr em risco o evento. Rapidamente as convidei para me auxiliar no "socorro"!



3 AS PARTIDAS SEGUIRAM

As partidas aconteciam sem maiores intercorrências. Nas poucas vezes que fui chamado, era para elucidar dúvidas sobre a movimentação da **DAMA**.



4 ESTRATÉGIA DE SUCESSO

Avisei a todos que elas eram minhas auxiliares. As dúvidas diminuíram e o encontro fluiu perfeitamente.

ESTRATÉGIA DE SUCESSO!



Auxiliares de socorro - Transformando desinteresse em engajamento e liderança!

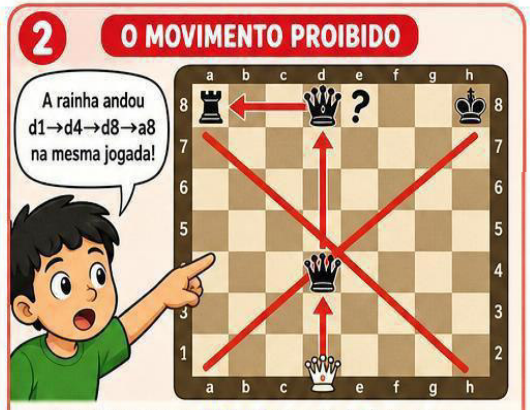
A RAINHA QUE QUERIA VOAR - JOGADA INOVADORA

1 CHAMADO DO MENINO



Um menino chamou o professor para saber se o que o adversário estava fazendo era permitido.

2 O MOVIMENTO PROIBIDO



O menino moveu a **RAINHA** d1→d4 (ok), continuou d4→d8 (ato contínuo) e depois d8→a8 para capturar a **TORRE**. Tudo na **MESMA JOGADA**!

3 A EXPLICAÇÃO



Relembramos que a **DAMA** pode ir para todas as direções, mas cada jogada deve ser em **TURNOS ALTERNADOS**. Após cada movimento, o outro jogador deve fazer uma jogada, e só então o primeiro pode continuar.

4 LIÇÃO APRENDIDA



A rainha pode ir longe, mas UMA CASA DE CADA VEZ, respeitando a vez do adversário!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.
Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

SEQUÊNCIA DA SEXTA PARA A SÉTIMA INTERVENÇÃO



A sequência da sexta para a sétima intervenção revelou a importância do processo de preparação para o êxito do encontro. Os combinados estabelecidos na sexta intervenção — a escolha do nome, a confecção das medalhas e a compreensão do caráter não competitivo do evento — criaram um terreno fértil para que o encontro propriamente dito ocorresse de forma respeitosa e significativa.



As situações pedagógicas observadas, e transcrita no Diário de Bordo, especialmente as tentativas de "jogadas inovadoras" com a dama e a torre, evidenciam que os alunos estavam em uma fase de construção do conhecimento enxadrístico, compreendendo as regras gerais, mas ainda aprendendo seus limites. A estratégia das "auxiliares de socorro" mostrou-se eficaz para manter o engajamento e a fluidez do evento.





O saldo geral foi positivo: o 1º Encontro de Xadrez dos Terceiros Anos cumpriu seu propósito de integração entre as turmas, promovendo não apenas o aprendizado do xadrez, mas também valores como paciência, respeito ao adversário e convivência harmoniosa.



Processo de preparação → Encontro respeitoso e significativo

1º ENCONTRO DE XADREZ ENTRE TURMAS



A professora da Turma B ficou na sala o tempo todo, auxiliando na entrega das medalhas. As medalhas estavam sobre duas mesas (uma para cada turma), em cima dos desenhos que os alunos confeccionaram. Após identificarem seus desenhos, os alunos pegavam sua medalha e a colocavam orgulhosos no pescoço.

Encerramos com sucesso o 1º encontro entre as turmas para jogar xadrez!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.
Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

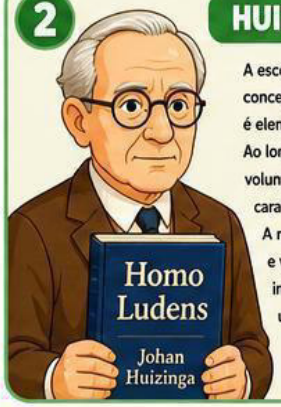
XADREZ COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ANÁLISE REFLEXIVA

1 O XADREZ COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

As oito intervenções aqui descritas revelaram que o xadrez, enquanto conteúdo da Educação Física escolar, transcende o simples aprendizado de um jogo de tabuleiro. As observações registradas no Diário de Bordo permitem estabelecer conexões com diversos referenciais teóricos da área, sobretudo no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo, à mediação pedagógica, à dimensão socioafetiva e ao lúdico como elemento educativo.



2 HUIZINGA (2012) - HOMO LUDENS



A escolha do xadrez como conteúdo dialoga diretamente com a concepção de Huizinga (2012) em *Homo Ludens*, para quem o jogo é elemento fundamental da cultura e não mero passatempo. Ao longo das intervenções, o xadrez se apresentou como atividade voluntária, com regras claras e delimitada no tempo e no espaço — características que o autor define como essenciais ao fenômeno lúdico. A reação das crianças na terceira intervenção — levantando-se e vibrando ao ver os tabuleiros — evidencia que o xadrez havia sido incorporado como uma atividade lúdica genuína, e não como uma imposição.



3 CAILLOIS (1990) - O AGON



Da mesma forma, Caillois (1990) classifica o xadrez como um jogo de AGON (competição) equilibrado por regras que nivelam as oportunidades entre os jogadores. A observação de que as crianças demonstraram controle emocional e respeito mútuo, especialmente durante o 1º Encontro de Xadrez na sétima intervenção, indica que o caráter competitivo foi vivido de forma saudável, sem os excessos que muitas vezes marcam outras práticas esportivas na escola.



4 SÍNTESE

O xadrez, enquanto conteúdo da Educação Física escolar, revelou-se atividade lúdica genuína (Huizinga, 2012) e competição equilibrada e saudável (Caillois, 1990), transcendendo o simples aprendizado de um jogo de tabuleiro.





Xadrez como Conteúdo da Educação Física Escolar - Análise Reflexiva - Huizinga (2012) e Caillois (1990)

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O presente estudo demonstrou que o xadrez, quando utilizado como instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física escolar, contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e motor dos alunos.

As intervenções realizadas evidenciaram que o ensino do xadrez vai além da técnica do jogo, atuando como catalisador de habilidades como concentração, raciocínio lógico, tomada de decisões e sociabilidade.

A experiência com as turmas A e B, incluindo o 1º encontro entre elas, mostrou que o xadrez promove a inclusão, o respeito e a autonomia dos estudantes.

Conclui-se que a prática enxadrística merece ser valorizada e incluída como conteúdo escolar, conforme sugerem os autores que fundamentam esta pesquisa.

CONCLUSÃO DA PESQUISA: O XADREZ TRANSFORMA!

SUCESSO
Resultados positivos e aprendizagem significativa.

COGNITIVO
Desenvolvimento do raciocínio lógico, da concentração e da tomada de decisões.

SOCIAL
Promoção do respeito, da sociabilidade, da inclusão e do trabalho em equipe.

XADREZ
Ferramenta pedagógica que educa, forma e prepara para a vida.

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

ANEXO I - QUESTIONÁRIO INICIAL



1 PERGUNTA 1



Você conhece o jogo de Xadrez?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

2 PERGUNTA 2



Você sabe jogar Xadrez?

- ☐ Sei muito ( )
- ☐ Só um pouco ( )
- ☐ Não sei Nada ( )

3 PERGUNTA 3



Com quem você aprendeu ou quem te mostrou o jogo?

- ☐ Família ( )
- ☐ Amigos ( )
- ☐ Professor ( )
- ☐ Internet ( )

4 PERGUNTA 4



Você já jogou Xadrez no Celular ou Computador?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

5 PERGUNTA 5



Na sua casa alguém joga Xadrez?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

6 PERGUNTA 6



Você tem algum tabuleiro de Xadrez em casa?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

7 PERGUNTA 7



Que jogo de tabuleiro você conhece?

_____

8 PERGUNTA 8



Se não conhece, você quer aprender a jogar Xadrez?

- ☐ Sim, Gostaria ( )
- ☐ Talvez ( )
- ☐ Não Gostaria ( )

9 PERGUNTA 9



Você acha importante aprender a jogar Xadrez?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

10 PERGUNTA 10



O Xadrez ajuda a se concentrar?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

11 PERGUNTA 11



Você acha que será difícil aprender a jogar Xadrez?

- ☐ Fácil ( )
- ☐ Médio ( )
- ☐ Difícil ( )

12 PERGUNTA 12



A escola deve ensinar Xadrez para o 3º e 4º anos?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )
- ☐ Talvez ( )

13 PERGUNTA 13



Você gostaria de ter aulas de Xadrez na escola?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

14 PERGUNTA 14



Você acredita que seu professor de Educação Física sabe jogar Xadrez?

- ☐ Sim, ele sabe ( )
- ☐ Ele Não sabe ( )

15 PERGUNTA 15



Deve-se ensinar a jogar Xadrez nas aulas de Educação Física?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

16 PERGUNTA 16



Você participaria de algum Festival de Xadrez, caso houvesse?

- ☐ Sim! ( )
- ☐ Não ( )

Questionário aplicado aos 18 estudantes participantes antes das intervenções - 16 perguntas - Mesmo procedimento do questionário final.

ANEXO I - Questionário Inicial - 16 perguntas - Aplicado antes das 8 intervenções pedagógicas

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

ANEXO II - QUESTIONÁRIO FINAL (PÓS-INTERVENÇÃO)



1 PERGUNTA 1

Como você se sentiu aprendendo a jogar Xadrez?

- ☐ Feliz ( )
- ☐ Interessado ( )
- ☐ Cansado ( )

2 PERGUNTA 2

O que você achou de aprender o movimento das peças?

- ☐ Fácil ( )
- ☐ Médio ( )
- ☐ Difícil ( )

3 PERGUNTA 3

Você quer continuar jogando Xadrez na escola?

- ☐ Sim! ( )
- ☐ Talvez ( )
- ☐ Não ( )

4 PERGUNTA 4

Você tentou ensinar alguém da sua casa a jogar Xadrez?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

5 PERGUNTA 5

O Xadrez ajudou você a prestar mais atenção?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não sei ( )
- ☐ Não ( )

6 PERGUNTA 6

Em alguma aula você preferiu continuar jogando Xadrez, do que ir para a quadra?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Nunca ( )
- ☐ Algumas Vezes ( )

7 PERGUNTA 7

Você gostou de jogar xadrez durante as aulas de Educação Física?

- ☐ Nenhum Um pouco ( )
- ☐ Sim Bastante ( )
- ☐ Só um pouco ( )

8 PERGUNTA 8

Você aprendeu a jogar xadrez durante as aulas?

- ☐ Sim, Bastante ( )
- ☐ Não Aprendi nada ( )
- ☐ Aprendi um pouco ( )

9 PERGUNTA 9



Você participou do Festival de Xadrez?

- ☐ Sim ( )
- ☐ Não ( )

10 PERGUNTA 10

O que você achou mais **FÁCIL** no Xadrez?

_____

11 PERGUNTA 11

O que você achou mais **DIFÍCIL** no Xadrez?

_____

12 PERGUNTA 12

Para você, qual foi o momento inesquecível durante o ensino do Xadrez?

_____

Questionário aplicado ao final das 8 intervenções - 16 participantes - Mesmo procedimento do questionário inicial.

ANEXO II - Questionário Final (Pós-intervenção) - 12 perguntas - Aplicado após as 8 intervenções pedagógicas

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

ANEXO III - ROTEIRO DE INTERVENÇÕES

8 AULAS - TURMA DO 3º ANO - 05/05/2026 a 23/06/2026

AULA 1 - APRESENTAÇÃO



OBJETIVO: Apresentar o tabuleiro e suas peças.

CONTEÚDO: História e objetivo do jogo, disposição inicial, montagem do tabuleiro.

PERGUNTAS: Nomes das peças, casas brancas/escuras, total de casas (64), peças por jogador (16).

AULA 2 - MOVIMENTAÇÃO

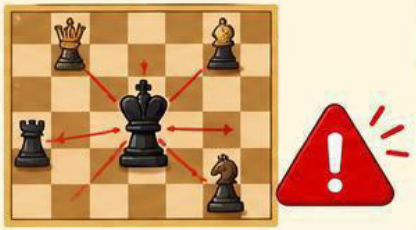


OBJETIVO: Ensinar a movimentação de cada peça.

CONTEÚDO: Movimento da Torre, Bispo, Cavalo, Rei, Dama e Peões; captura de peças.

ATIVIDADE: Práticas em duplas.

AULA 3 - REGRAS



OBJETIVO: Compreender as regras do jogo e a terminologia.

CONTEÚDO: Forma como se dá o jogo; diferença entre **XEQUE** e **XEQUE-MATE**.

AULA 4 - ESTRATÉGIAS



OBJETIVO: Introduzir conceitos de estratégias e táticas básicas.

CONTEÚDO: Desenvolvimento das peças; importância do controle do centro do tabuleiro.

ATIVIDADE: Resolução de exercícios de táticas em grupos.

AULA 5 - ABERTURAS



OBJETIVO: Ensinar aberturas e a importância do desenvolvimento.

CONTEÚDO: Aberturas; conceito do que é uma abertura e sua relevância.

ATIVIDADE: Aberturas em duplas.

AULA 6 - FINALIZAÇÕES E MEDALHAS



OBJETIVO: Apresentar finalizações e técnicas finais.

CONTEÚDO: Situações de finalizações simples; importância de promover os peões.

ATIVIDADE: Confecção de medalhas para o evento da 7ª intervenção.

AULA 7 - ENCONTRO ENTRE TURMAS



OBJETIVO: Participar de um encontro para jogar xadrez juntamente com outra turma também de terceiro ano.

AULA 8 - XADREZ HUMANO



OBJETIVO: Aplicar o conhecimento adquirido durante as aulas.

CONTEÚDO: Dinâmica do **XADREZ HUMANO** - confecção das roupas e montagem do tabuleiro gigante.

Após o período de oito (08) intervenções, os alunos responderam ao segundo questionário, procedendo da mesma forma que ocorreu no preenchimento do questionário inicial.



ANEXO III - Roteiro de Intervenções - 8 aulas - Do tabuleiro ao Xadrez Humano - Do questionário inicial ao questionário final!

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

ANEXO IV - TCLE - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



1 COMITÊ DE ÉTICA E TÍTULO DA PESQUISA

COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - CEP - FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS - FCT - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" - UNESP.

TÍTULO DA PESQUISA: O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO OESTE PAULISTA.





2 CONSULTA AO RESPONSÁVEL

Prezado(a) Sr(a) Pai, Mãe ou responsável. O(a) Senhor(a) está sendo consultado sobre a possibilidade de autorizar seu(a) filho(a) (ou a criança pelo qual é responsável) a participar da pesquisa, desenvolvida pelo pesquisador Clodoaldo Tavares de Lima, aluno do Mestrado Profissional em (ProfEF) da FCT/UNESP, vinculado ao ProfEF da FCT/UNESP, orientado pela professora Drª Nair Correia Salgado de Azevedo.



3 OBJETIVO E AUTONOMIA

O objetivo geral dessa pesquisa é identificar as reações dos alunos frente à experiência de aprender e jogar xadrez nas aulas de Educação Física.

Sua autorização não é obrigatória e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não autorizar a criança, bem como desistir da colaboração quando desejer, sem nenhuma forma de penalização. Você não receberá remuneração e não terá nenhum tipo de despesa.

4 CONFIDENCIALIDADE E PRIVACIDADE

Serão garantidas a confidencialidade e a privacidade das informações e qualquer dado que possa identificar a criança será omitido na divulgação dos resultados.
O material será guardado pelo pesquisador por um período de 5 anos, conforme a Resolução nº 510/2016 da Conep.
Apenas o pesquisador e sua orientadora terão acesso às informações.



5 PARTICIPAÇÃO E RISCOS

O material está na proposta de um questionário impresso aplicado antes e depois de uma intervenção sobre o xadrez. A criança participará das intervenções nas aulas de Educação Física e de um festival interno de xadrez.

Poderão ocorrer constrangimentos mínimos (receio, ansiedade), e instrutores as crianças a mencionarem apenas que não gostariam de participar para minimizar tais riscos. O ambiente será preparado visando a segurança física.

6 CONTATOS E ASSINATURA

Contato dos responsáveis:
Clodoaldo Tavares de Lima - Telefone: [redacted]
e-mail: [redacted]
Nair Correia Salgado de Azevedo - Telefone: [redacted]
e-mail: [redacted]
Comitê de Ética em Pesquisa FCT/UNESP - Telefone: [redacted]
e-mail: [redacted]

Obs.: Não assine esse termo se ainda tiver dúvida a respeito.

Nome da criança: _____

Assinatura do Responsável: _____

Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.

ANEXO V - TALE - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

1 COMITÊ DE ÉTICA E TÍTULO DA PESQUISA



COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - CEP - FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS - FCT - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" - UNESP.

TÍTULO DA PESQUISA: O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO OESTE PAULISTA.



2 CONVITE À CRIANÇA



3 O QUE VAI ACONTECER



Vou anotar algumas coisas em meu caderninho.

(Fique tranquilo(a), o seu nome mostrar a ninguém e não vou escrever nele)



Vocês sira responder a um questionário no início, quando começarem a aprender o Xadrez e outro depois, quando já estiverem craques no jogo.



Vamos aprender a jogar Xadrez e pensar em estratégias do jogo.

4 PRIVACIDADE E CONFIDENCIALIDADE



Fique tranquilo(a), pois tudo o que vocês comentarem comigo durante a apresentação do Xadrez será divulgado apenas como conhecimento cientifico. Não ficarei espalhando na internet tudo o que a gente conversar aqui, nem compartilhar em redes sociais, aplicativos de mensagens... nada disso! Será publicada apenas 1 texto cientifico e, quando isso coontecer, farei questão de mostrar a vocês (esse sim poderá ser compartilhado com todo mundo, principalmente com seus pais, avós, tios, professores, amigos... com quem você quiser!).

5 DECISÃO E CONTATOS



E aí? Posso contar com você? Se sim, você pode assinar aqui embaixo nesta linda (casa existe, você será uma cópia deste termo com você). Se não deseja participar apenas devolva esse Termo em Branco e me fale que não participará, deixarei anotado comigo a sua decisão.





Clodoaldo Tavares de Lima
Telefone: [redacted]
e-mail: [redacted]



Nair Correia Salgado de Azevedo
Telefone: [redacted]
e-mail: [redacted]





MUITO OBRIGADO! - Anexo V: TALE - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - Comitê de Ética em Pesquisa - FCT/UNESP



Imagem criada com inteligência artificial da Canva.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.



Imagem criada com Inteligência Artificial Gemini.