UNESP
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA (FCT)
CAMPUS DE PRESIDENTE PRUDENTE
MESTRADO PROFISSIONAL
EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL - PROEF

Clodoaldo Tavares de Lima

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

Presidente Prudente/SP
2026

CLODOALDO TAVARES DE LIMA

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

L732x

Lima, Clodoaldo Tavares de
O xadrez na educação física escolar: : 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
92 p. : il., tabs. + e-book

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente
Orientadora: Nair Correia Salgado de Azevedo

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

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Presidente Prudente

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO:"O XADREZ NA EDUCAÇÃOFÍSICA ESCOLAR: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DOENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO OESTE PAULISTA"

AUTOR: CLODOALDO TAVARES DE LIMA
ORIENTADORA: NAIR CORREIA SALGADO DE AZEVEDO

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em Educação Física, área: Educação Física Escolar pela Comissão Examinadora:

gov.br Documento assinado digitalmente
NAIR CORREIA SALGADO DE AZEVEDO
Data: 18/08/2026 17:08:11-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. NAIR CORREIA SALGADO DE AZEVEDO (Participaçao Virtual)
Departamento de Educação / UNESP / Câmpus de Presidente Prudente - FCT

gov.br Documento assinado digitalmente
CAMILA BUONANI DA SILVA
Data: 18/08/2026 16:27:11-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profª Drª CAMILA BUONANI DA SILVA (Participaçao Virtual)
Coordenadoria de Atividades Físicas e Esportivas / UNESP / Reitoria - RUNESP

gov.br Documento assinado digitalmente
ALAN RODRIGO ANTUNES
Data: 18/08/2026 16:51:45-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. ALAN RODRIGO ANTUNES (Participaçao Virtual)
- / Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul

Presidente Prudente, 18 de agosto de 2026.

RESUMO

Este estudo é vinculado à Linha de Pesquisa 1: Formação, Intervenção e Profissionalidade Docente do Programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF), da Faculdade de Ciências e Tecnologia (FCT) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP). Teve como objetivo geral, analisar como uma intervenção pedagógica baseada no ensino do Xadrez, mediada por estratégias lúdicas (como o Xadrez humano, por exemplo), promove a transição do reconhecimento simbólico para a apropriação procedimental dos fundamentos do jogo por alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física. Como objetivos específicos, este projeto se propôs a: a) Identificar, em uma turma de 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública do oeste paulista, as experiências e expectativas quanto à prática do jogo de Xadrez nas aulas de Educação Física; b) Compreender o nível de conhecimento prévio e o repertório simbólico dos estudantes acerca do jogo de xadrez, por meio da aplicação de um questionário diagnóstico inicial e análise das observações do Diário de Bordo do pesquisador; c) Analisar o processo de apropriação dos fundamentos técnicos e táticos do xadrez ao longo de uma sequência didática de oito intervenções, identificando os momentos de transição entre a familiaridade simbólica e o domínio procedimental; d) Avaliar a evolução do aprendizado procedimental e o engajamento discente ao final do ciclo de intervenções, confrontando as percepções iniciais com os resultados obtidos no questionário final. Caracterizada como uma pesquisa de natureza quanti-quali, utilizou-se de uma combinação entre os métodos comparativo e estatístico, sendo o estudo classificado como descritivo e explicativo. A coleta de dados foi realizada com 18 alunos regularmente matriculados no 3º ano de uma escola pública dos anos iniciais do Ensino Fundamental de um município da região Oeste do Estado de São Paulo. Como instrumentos de coleta de dados foram utilizados dois questionários impressos, sendo o primeiro deles aplicado antes de iniciar as Intervenções. Após a aplicação do questionário inicial, iniciaram-se as Intervenções que foram compostas por 8 encontros na seguinte sequência: Encontro 1 (apresentação do tabuleiros e suas respectivas peças); Encontro 2 (regras de movimentação das peças: Torre; Bispo; Cavalo; Rei; Rainha; Peões); Encontro 3 (compreensão das regras e terminologias: Xeque; Xeque-mate); Encontro 4 (compreensão das estratégias e táticas básicas; Exercícios de táticas individuais e em grupo); Encontro 5 (abertura e desenvolvimento do jogo; exemplos de aberturas); Encontro 6 (finalizações simples e técnicas finais); Encontro 7 (análises de partida; revisões de partidas; identificação de erros e acertos); Encontro 8 (Festival Interno de Xadrez). Ao término das Intervenções, aplicou-se o questionário final para verificar junto aos alunos, quais suas percepções, impressões e reações, pós-intervenção do Xadrez nas aulas de Educação Física. Foi possível concluir que as crianças tiveram uma boa aceitação à proposta interventiva, pois demonstraram entusiasmo na aprendizagem do xadrez. Além disso, muitas crianças exerceram boa concentração e capacidade de articular estratégias de antecipação, o que será muito importante para as aprendizagens futuras de outros conteúdos da Educação Física escolar. A inclusão do xadrez nas aulas de Educação Física pode se tornar um recurso pedagógico enriquecedor, alinhado às diretrizes educacionais como a BNCC e o Currículo Paulista, além de promover o desenvolvimento global dos alunos.

Palavras-chave: Educação Física escolar. Jogos de tabuleiro. Xadrez. Anos iniciais do Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This study is linked to Research Line 1: Teacher Education, Intervention, and Professional is mof the Professional Master's Program in Physical Education (PROEF) at the School of Technology and Sciences (FCT) of the São Paulo State University "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP). The main objective was to analyze how a pedagogical intervention based on teaching Chess, mediated by play ful strategies (such as human Chess, for example), promotes the transition from symbolic recognition to procedural appropriation of the game's fundamental samong early elementary school students in Physical Education classes. As specific objectives, this Project aimedto: a) Identify, in a 3rd-grade class of early elementary educationat a public school in western São Paulo State, the experiences and expectations regarding the practice of Chess in Physical Education classes; b) Under stand the students' previous know ledg elevel and symbolic repertoire aboutthe game of chess by applying aninitial diagnostic question naire and analyzing observations from the researcher's Field journal; c) Analyze the process of appropriating the technical and tactical fundamental sof chess throughout a didactic sequence of eight interventions, identifying the moments of transition between symbolic familiarity and procedural mastery; d) Evaluate the evolution of procedural learning and student engagement at the end of the intervention cycle, comparing initial perceptions with the results obtained in the final questionnaire. Characterized as mixed-methods research (quanti-quali), a combination of comparative and statistical methods was used, with the study being classified as descriptive and explanatory. Data collection was carried out with 18 regularly enrolled 3rd-grade students from a public elementary school in a municipality in the western region of the State of São Paulo. Two printed questionnaires were used as data collection instruments, the first being applied before starting the interventions. After applying the initial questionnaire, the interventions began, consisting of 8 sessions in the following sequence: Session 1 (presentation of the board and its respective pieces); Session 2 (piece movement rules: Rook, Bishop, Knight, King, Queen, Pawns); Session 3 (understanding of rules and terminology: Check, Checkmate); Session 4 (understanding basic strategies and tactics; individual and group tactical exercises); Session 5 (opening and game development; examples of openings); Session 6 (simple endgames and final techniques); Session 7 (game analysis; game reviews; identification of mistakes and correct moves); Session 8 (Internal Chess Festival). At the end of the interventions, the final questionnaire was applied to verify the students' perceptions, impressions, and reactions post-intervention with Chess in Physical Education classes. It was possible to conclude that the children were receptive to the proposed intervention, as they demonstrated enthusiasm for learning chess. Furthermore, many children exhibited good concentration and the ability to formulate anticipation strategies, which will be very important for future learning of other school Physical Education contents. The inclusion of chess in Physical Education classes can become an enriching pedagogical resource, aligned with educational guidelines such as the BNCC and the *Currículo Paulista*, in addition to promoting the overall development of the students.

Keywords: School Physical Education. Board games. Chess. Early years of Elementary Education.

SUMÁRIO

1INTRODUÇÃO 8

2 APRENDIZAGEM PELA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O MOVIMENTO EM AÇÃO PELOS JOGOS 13

2.1 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA PERSPECTIVA CULTURALISTA: DESAFIOS CURRICULARES E O LUGAR DOS JOGOS DE TABULEIRO 13

2.2 PERCURSO SOCIAL DO XADREZ: DA ORIGEM ÀS POSSIBILIDADES DE ENSINO. 17

2.3 O XADREZ NO CONTEXTO ESCOLAR 23

3 O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ESTADO DA ARTE, PERCURSO METODOLÓGICO E A VISÃO DE CRIANÇAS APRENDENTES DO XADREZ 33

3.1 PERCURSO METODOLÓGICO 39

3.1.1 Questionário. 40

3.1.2 Diário de Bordo 41

3.1.3 Intervenções 41

3.1.3.1 Descrição das atividades da intervenção 42

3.1.4 Preceitos éticos. 43

3.2 RESULTADOS E DISCUSSÕES 45

3.2.1 Transcrições na íntegra do Diário de Bordo 61

1ª Intervenção (05/05/2026): iniciando o contato. 61

2ª Intervenção (12/05/2026): prontos para jogar 62

3ª Intervenção (19/05/2026): o entusiasmo do primeiro “Xeque-Mate” 63

4ª Intervenção (26/05/2026): Xeque, Xeque-Mate e promoção do Peão 64

5ª Intervenção (02/06/2026): O pedido que aquece o coração 64

6ª Intervenção (09/06/2026): Os combinados para o grande encontro 65

7ª Intervenção (16/06/2026): O 1º Festival de Xadrez dos terceiros anos 66

8ª Intervenção (23/06/2026): O xadrez humano e o Encerramento 67

3.2.2 Análise das transcrições 68

CONSIDERAÇÕES FINAIS **72**
REFERÊNCIAS **75**
ANEXO I: QUESTIONÁRIO INICIAL **80**
ANEXO II: QUESTIONÁRIO FINAL (PÓS-INTERVENÇÃO) **82**
ANEXO III: ROTEIRO DE INTERVENÇÕES **84**
ANEXO IV: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) ... **86**
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - CEP **86**
ANEXO V: TALE **90**
DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA) **92**

1INTRODUÇÃO

Sou professor de Educação Física, atuando efetivamente entre 2005 e 2013, afastando-me da licenciatura por um período, mas retornando em 2018. Meu interesse pela temática do Xadrez se deu por meio de uma "insistência" de outro colega que pretendia implantar um projeto para ensino do Xadrez a estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. No início fui contrário a implantação do projeto, o que contribuiu, de certa forma, em um atraso de dois anos para tal implementação. E

Em dado momento, meu colega de trabalho, professor Kaio Bertoni, utilizando de um espaço e tempo específico para professores de Educação Física da rede educacional a qual estávamos vinculados, apresentou o jogo de Xadrez e suas dinâmicas. Daquele momento em diante procurei aprender e a jogar Xadrez com a finalidade de proporcionar às minhas futuras turmas a possibilidade de quebrar paradigmas e crenças limitantes, como os que outrora as tinha.

Com o meu ingresso no "Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional" (PROEF) vi uma possibilidade de contribuir levando informações sobre a aplicação de um projeto de ensino do Xadrez a estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, ainda em idade precoce. O Xadrez é um jogo e, como tal, pode e deve fazer parte das atividades da Educação Física Escolar, assim como o esporte, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras "são fundamentais para estimular a aprendizagem no início do processo de escolarização e é uma das formas mais espontâneas e prazerosas para atingir tal objetivo" (Souza et al, 2021, p. 253). Vertentes psicológicas representadas por Vygotsky (1991) e Piaget (1973) discutiram sua importância no desenvolvimento infantil, mesmo esses autores sendo de vertentes teóricas muito distintas.

Em suas obras Piaget (1973) mostrou claramente os jogos ultrapassam a mera função de entretenimento ou gasto de energia infantil, constituindo instrumentos fundamentais que impulsionam e enriquecem o desenvolvimento cognitivo.

Segundo Souza et al (2021, p. 253), "o jogo vai muito além da mera diversão e interação. Ele manifesta uma lógica distinta do pensamento racional: a lógica da subjetividade. Esta é fundamental para o desenvolvimento da personalidade humana, mostrando-se tão relevante quanto a lógica das estruturas cognitivas".

Vygotsky (1991) também enfatiza o papel das interações sociais no desenvolvimento cognitivo. Para o autor, as interações sociais são o verdadeiro motor do desenvolvimento cognitivo humano e defendia que a criança não aprendia de forma isolada, que nós só nos tornamos humanos e desenvolvemos o pensamento complexo por meio do convívio com os outros e da cultura. Mais adiante, neste estudo, serão trazidos alguns trechos da intervenção realizada em que é demonstrada uma aplicação prática desse princípio: algumas alunas que estavam desengajadas foram convertidas em mediadoras do aprendizado de outras duplas. Ao ensinar, elas também aprendiam, fenômeno que Vygotsky (1991) descreve como aprendizagem mediada por pares.

A abordagem pedagógica adotada ao longo das oito intervenções que serão mostradas neste estudo encontra um de seus fundamentos teóricos mais sólidos na obra de Vygotsky (1991) e, particularmente, no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Aqui, o autor distingue dois níveis de desenvolvimento na criança: o Nível de Desenvolvimento Real (entendido como aquilo que a criança é capaz de fazer sozinha, sem ajuda, revelando funções já consolidadas) e; o Nível de Desenvolvimento Potencial (entendido como tudo o que a criança é capaz de fazer com a assistência de um adulto ou de pares mais capazes, revelando funções em processo de consolidação). Entre esses dois níveis situa-se a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)[1], definida como a distância entre o que a criança já domina e o que ela pode vir a dominar com mediação adequada. Para Vygotsky (1991) é precisamente nessa zona que a intervenção pedagógica deve atuar, não aquém (ensinando o que a criança já sabe) nem além (exigindo o que ela ainda não pode realizar nem com ajuda), mas na fronteira do possível com assistência.

Na mesma direção, Gazola (2013 p. 1) afirma que “devemos entender que o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, ele pode ser também em sua essência uma atividade física e mental organizada por um sistema de regras, que proporcionam a relação entre parceiros e grupos”. A autora chama a atenção para o fato de que alguns dos jogos praticados pelas crianças nos dias de hoje não são os mesmos praticados no passado, ou seja,

[1]Devido a algumas diferenças de tradução do Russo para a Língua Portuguesa, o termo “Zona de Desenvolvimento Proximal” (ZDP) também aparece em algumas edições como “Zona de Desenvolvimento Potencial”. Contudo, sua conceituação não é modificada.

os jogos ao longo do tempo ganham novas formas e configurações. Em suas palavras, o jogo é como um fenômeno cultural que está em constante transformação.

Na afirmação de Gazola, (2013) podemos destacar que os jogos não nascem do nada, eles são construções sociais e culturais que fazem parte da história e da evolução de um povo. Para ela o jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de "ação". Sob essa ótica, o entendimento do progresso da criança exige que o docente decodifique as motivações e incentivos que a mobilizam. Longe de ser um elemento isolado na infância, o jogo se legitima como promotor do desenvolvimento por impulsionar a atividade reflexiva. É por meio do lúdico que o pensamento se liberta das amarras do real, conferindo à criança a autonomia de agir para além daquilo que ela vê.

Partindo dessas discussões, é pertinente afirmar que a Educação Física escolar utiliza diversos recursos e instrumentos para alcançar os objetivos a ela inerentes. Dentre tais recursos tem-se o jogo que, segundo Schwartz (2004), deve ser entendido como uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal, sendo considerado como um comportamento primário na espécie humana.

Existe uma quantidade enorme dos mais variados tipos de jogos, entre eles, inclui-se os de tabuleiros. Dentre os diversos jogos de tabuleiros, destaca-se um jogo milenar, o Xadrez. O jogo de Xadrez pode ser utilizado pedagogicamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de forma a desenvolver as habilidades mentais superiores. Entre essas habilidades podemos citar a capacidade de criar estratégias de pensamento, memorização, raciocínio lógico e concentração.

O ensino do xadrez no contexto escolar pode proporcionar avanços significativos em suas aprendizagens. Diante desta questão é que se pensou em apresentar, desenvolver e ensinar o jogo de xadrez aos escolares dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública de um município da região do oeste paulista. Pretende-se com essa pesquisa identificar as reações dos alunos dos frente à experiência de aprender e jogar xadrez nas aulas de Educação Física.

Embora durante algum tempo, os jogos de tabuleiro não encontrassem destaque nas aulas de Educação Física escolar - e isso se acentuava ainda mais se a referência procurada fosse o Xadrez (Santana; Gomes; Reis, 2023), é válido lembrar que atualmente esse jogo está presente enquanto conteúdo da Educação Física em muitos documentos curriculares

normativos, como no Currículo Paulista (São Paulo, 2019) e em alguns currículos municipais, como o da capital paulista (São Paulo (2016), em municípios do interior (Tarumã, 2014; Cerquilho, 2018; Sorocaba, 2024) e do litoral (Praia Grande, 2015).

A produção acadêmica, a propagação de projetos pedagógicos nas escolas, além da produção de pesquisas envolvendo o Xadrez nas aulas de Educação Física têm sido crescentes, - e aqui, uma curiosidade: grande parte das pesquisas realizadas sobre esta temática nas aulas de Educação Física escolar desde 2019 advém do PROEF. Esse detalhe será retomado mais adiante nesta pesquisa e, partindo dessas considerações, esta pesquisa buscou realizar uma intervenção com crianças de uma turma de 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública de um município do oeste paulista.

A hipótese levantada por esta pesquisa é a de que muitos alunos, em especial o das escolas públicas, podem não conhecer o jogo de xadrez em sua essência-. Entretanto, mesmo que este jogo não goze da mesma popularidade e exposição midiática que muitos esportes coletivos tradicionais na cultura brasileira, ele ocupa um lugar de reconhecimento no repertório simbólico dos discentes. Este estudo parte da suposição que, a familiaridade inicial, quando articulada a uma intervenção pedagógica estruturada na Educação Física, pode potencializar o engajamento e facilitar a transição do "conhecer o jogo" para o "saber jogar", superando a barreira da tecnicidade atribuída à modalidade e permitindo a apropriação do xadrez como conteúdo de lazer e cultura corporal.

Dessa forma, o problema de pesquisa se delineia partindo dos seguintes questionamentos: como alunos do 3º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental experienciam o processo de aprendizagem do Xadrez nas aulas de Educação Física, partindo de um conhecimento simbólico prévio em direção ao domínio procedimental do jogo? Quais as contribuições de uma sequência didática estruturada para essa transição?

Partindo desses pressupostos, essa pesquisa teve como objetivo geral, analisar como uma intervenção pedagógica baseada no ensino do Xadrez, mediada por estratégias lúdicas (como o Xadrez humano, por exemplo), promove a transição do reconhecimento simbólico para a apropriação procedimental dos fundamentos do jogo por alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física.

Como objetivos específicos, este projeto se propôs a: a) Identificar, em uma turma de 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública do oeste paulista, as

experiências e expectativas quanto à prática do jogo de Xadrez nas aulas de Educação Física; b) Compreender o nível de conhecimento prévio e o repertório simbólico dos estudantes acerca do jogo de xadrez, por meio da aplicação de um questionário diagnóstico inicial e análise das observações do Diário de Bordo do pesquisador.

A relevância deste estudo fundamenta-se na necessidade de diversificar os conteúdos da Educação Física escolar, transcendendo a hegemonia dos esportes coletivos tradicionais e explorando às dimensões conceituais e procedimentais do jogo de Xadrez no Ensino Fundamental I. A escolha por esta temática justifica-se pela observação de um fenômeno de reconhecimento simbólico por parte dos discentes, visto que, apesar da baixa capilaridade social ou exposição midiática da modalidade no cenário brasileiro, os alunos possuíssem uma familiaridade latente e curiosidade em relação ao jogo, o que se confirmou como um potencial motivacional estratégico para a intervenção.

Dessa forma, o trabalho partiu da exploração do repertório prévio, da inclusão pedagógica e pela contribuição ao campo acadêmico. A premissa de que os alunos detinham um conhecimento inicial sobre o Xadrez permitiu utilizar esse interesse como catalisador para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico e tomada de decisão.

Quanto a inclusão pedagógica a implementação demonstrou ser uma alternativa eficaz para contemplar alunos com diferentes perfis de aptidão física, validando o xadrez como um conteúdo legítimo da cultura corporal que promove a equidade. Além disso, contribui-se com o campo acadêmico, visto que a pesquisa sistematiza uma metodologia para a transição entre o "conhecer o jogo" (identificação simbólica) e o "saber jogar" (prática efetiva) na escola pública.

2 APRENDIZAGEM PELA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O MOVIMENTO EM AÇÃO PELOS JOGOS

2.1 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA PERSPECTIVA CULTURALISTA: DESAFIOS CURRICULARES E O LUGAR DOS JOGOS DE TABULEIRO

A Educação Física, enquanto componente curricular da Educação Básica brasileira, percorreu um longo caminho até assumir a configuração que apresenta hoje. Durante décadas, sua prática escolar esteve associada, quase exclusivamente, ao desenvolvimento de habilidades motoras, ao rendimento físico e à execução mecânica de movimentos. Esse modelo, centrado na aptidão física, refletia uma compreensão reducionista do corpo na escola tratado como máquina biológica, desprovido de significado social ou cultural (Ghiraldelli Júnior, 1988).

A partir da década de 1980, no entanto, esse paradigma começou a ser questionado. González e Fraga (2012) situam nesse período o surgimento do chamado "movimento renovador", composto por pesquisadores que ambicionavam uma virada cultural na área. A tese central era revolucionária: os corpos em movimento expressam significados compartilhados por uma sociedade. A prática corporal não estaria mais reduzida ao gesto técnico, mas ela comunica valores, histórias, identidades e formas de pertencimento.

O marco inaugural dessa nova concepção foi a obra Metodologia do Ensino da Educação Física, publicada em 1992, conhecida como "Coletivo de Autores". Trata-se da primeira produção a sistematizar os conteúdos da Educação Física a partir do conceito de cultura corporal. Conforme apontam González e Fraga (2012), o rompimento com a visão tecnicista ocorreu pela introdução de princípios como a relevância social, a contemporaneidade, a historicidade e a provisoriedade do conhecimento, alinhados às capacidades sociocognitivas dos discentes.

Esse movimento encontrou respaldo institucional nos anos seguintes. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/96) legitimou a Educação Física como componente curricular obrigatório; um ano depois, em 1997, foram divulgados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e o volume 7, destinado à Educação Física (Brasil, 1997), consolidou a “Cultura Corporal de Movimento” como objeto de estudo da área. Atualmente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017 (Brasil,

2017), representa o desdobramento mais recente desse percurso. Inspirada nas propostas culturalistas, 15 a BNCC define a Educação Física como "o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social" (Brasil, 2017, p. 213).

As abordagens críticas da Educação Física oferecem um quadro teórico importante para analisar as situações socioafetivas observadas nas intervenções com o xadrez. Uma delas, a abordagem crítico-emancipatória, desenvolvida por Kunz (1994), oferece um referencial teórico crucial para analisar as situações pedagógicas observadas nas intervenções.

Kunz (1994) parte de uma crítica ao modelo tradicional de ensino dos esportes na Educação Física, que ele denomina de "esporte de rendimento". Nesse modelo, o esporte é ensinado como um conjunto de técnicas a serem reproduzidas, com ênfase na performance e na competição acirrada, muitas vezes excluindo os alunos menos habilidosos. O autor propõe, em contrapartida, que o esporte seja transformado didático-pedagogicamente, de modo a se tornar um meio de emancipação do aluno.

Três aspectos da obra de Kunz (1994) são particularmente relevantes para esta pesquisa: a) a desconstrução do caráter meramente competitivo (que será observado na sétima intervenção, cujo professor frisou deliberadamente o caráter não competitivo do 1º Encontro de Xadrez, visto que não se tratava de uma disputa para saber quem venceria mais, mas de uma oportunidade de contato, convivência e formação de novas amizades; b) a mediação como prática dialógica (as perguntas orientadoras utilizadas em todas as intervenções substituem a transmissão vertical do conhecimento por uma construção compartilhada. O aluno não recebe passivamente a regra; ele é convidado a descobri-la, o que promove a autonomia); c) o reconhecimento do "ser mais" do aluno (o menino que chorou na sétima intervenção não foi repreendido ou ignorado. Sua emoção foi acolhida e, com mediação adequada, ele encontrou a solução sozinho).

Já a Educação Física para a cidadania crítica, baseada em Bracht (1992), propõe uma reflexão sobre o papel da Educação Física na formação do cidadão crítico. Para o autor, a Educação Física não pode limitar-se a reproduzir as práticas esportivas dominantes sem questioná-las. É preciso que a área atue como esclarecedora dos interesses ocultos presentes na cultura esportiva, como a ênfase excessiva na competição, a seleção dos mais aptos e a exclusão dos menos habilidosos.

Outra abordagem crítica, é a “Pedagogia dialógica”, que mostra o aluno como sujeito do aprendizado e parte da Pedagogia de Paulo Freire. Embora este autor não tenha escrito especificamente sobre Educação Física ou Xadrez, sua obra, especialmente “Pedagogia doOprimido” (que em 2026 está em sua 94ª Edição), oferece contribuições fundamentais para pensar a relação pedagógica em qualquer contexto educativo.

Freire (2026) critica o que ele denomina “Educação Bancária”, na qual o professor "deposita" conhecimentos no aluno, tratado como recipiente vazio e passivo. Nessa concepção, os alunos e professores não são criativos, não transformam sua realidade e, consequentemente, não há saber, visto que ambos (professor e aluno) estão alienados, visto que um (o professor) é considerado o “detentor do saber”, enquanto o outro (o aluno) é o depósito acrítico dos conteúdos recebidos. Essa concepção, percebe o “homem no mundo” e não o “homem com o mundo”:

> Homens espectadores e não recriadores do mundo. Concebe a sua consciência como algo especializado neles e não aos homens como “corpos conscientes”. A consciência como se fosse alguma seção “dentro” dos homens, mecanicamente compartimentada, passivamente aberta ao mundo que a irá “enchendo” de realidade. Numa consciência continente a receber permanentemente os depósitos que o mundo lhe faz, e que vão transformando em seus conteúdos. Como se os homens fossem uma presa do mundo e este, um eterno caçador daqueles, que tivesse por distração “enchê-los” de pedaços seus (Freire, 2026, p. 86).

Em contrapartida, propõe uma educação dialógica, baseada no diálogo horizontal entre educador e educando, no qual ambos ensinam e aprendem mutuamente. Em oposição à “Educação Bancária”, a “Educação Libertadora” (ou pedagogia problematizadora) respeita a essência da consciência, que é a sua intencionalidade. Nessa perspectiva libertadora, o ensino deixa de ser um mero ato de depositar, narrar ou transferir conhecimentos a estudantes passivos, tornando-se um verdadeiro ato cognoscente (Freire, 2026).

Dessa forma, a pedagogia do esporte que se baseia nos princípios freirianos caminha pela ótica de não apenas realizar o movimento de forma tecnicista, mas também de forma crítica. Costa e Nascimento (2004), por exemplo, propõem que a pedagogia do esporte deve priorizar a formação de cidadãos autônomos e solidários, em detrimento da formação de atletas de alto rendimento. Para os autores, o esporte na escola deve ser entendido como meio de desenvolvimento humano, não como fim em si mesmo.

Darido e Rangel (2005) também oferecem subsídios práticos para o professor que deseja implementar uma abordagem crítica e significativa em suas aulas. As autoras enfatizam

que o papel do professor de Educação Física como mediador é fundamental para que o aluno construa seu conhecimento de forma significativa.

Em relação ao Xadrez, tais abordagens são pedagogicamente relevantes, pois permitem que cada professor articule os conteúdos às realidades locais e aos interesses dos estudantes. É nesse espaço de abertura curricular que os jogos de tabuleiro (entre eles o xadrez) podem encontrar acolhimento. Angélico e Porfírio (2010) alertam que muitos professores, por desconhecerem as potencialidades pedagógicas do Xadrez, utilizam-no apenas como atividade substitutiva, como por exemplo, um recurso para dias sem quadra.

Essa prática reduz o jogo a passatempo e desconsidera seu potencial como instrumento de desenvolvimento cognitivo. Quando bem planejado, o Xadrez contribui para habilidades como responsabilidade, tomada de decisão, concentração e raciocínio (Baptistone, 2000). Para que a inserção dos jogos de tabuleiro ocorra de maneira consistente com a perspectiva culturalista, é fundamental que o professor atue como mediador qualificado, articulando o conteúdo às finalidades da Educação Física escolar: a formação de sujeitos autônomos, críticos e capazes de se apropriar das práticas corporais como elementos de cultura, lazer e cidadania.

Palma, Oliveira e Palma (2008) lembram que a autonomia se constrói quando o aluno aprende a decidir conhecendo a si próprio, e Demo (2004) defende que o aprendizado genuíno pressupõe um processo reconstrutivo, no qual o estudante ressignifica experiências e produz novos saberes. O xadrez, sob esta ótica, deixa de ser um mero jogo de regras para tornar-se um campo de experimentação da vontade e da estratégia, onde o erro é processado como parte do aprendizado e a vitória como resultado de uma construção lógica e ética.

A Educação Física escolar, em sua perspectiva culturalista, não se limita a ensinar modalidades esportivas ou a promover condicionamento físico. Seu compromisso é com a formação integral do estudante, e é sob esse compromisso que a presente investigação se desenvolve. A integração do Xadrez como conteúdo legítimo reafirma a necessidade de uma escola que valorize as múltiplas linguagens e as diversas formas de manifestação da cultura corporal de movimento.

2.2 PERCURSO SOCIAL DO XADREZ: DA ORIGEM ÀS POSSIBILIDADES DE ENSINO

Algumas questões culturais podem envolver a origem do Xadrez. No que se refere à sua história, Tahan (2006) aponta que o jogo teria sido criado no século VI por Lahur Sissa, conselheiro de Kaíde, rei da província indiana de Taligana. O contexto da criação se deu após uma invasão motivada pela ambição de reinos vizinhos, conflito que resultou em inúmeras mortes, incluindo a do filho do monarca. Devastado pela perda, o rei Kaíde entrou em profunda depressão, negligenciando a si mesmo e ao seu governo.

Diante disso, Sissa desenvolveu o jogo a pedido do próprio soberano, com o intuito de materializar valores, qualidades e sabedoria que pudessem confortá-lo e ajudá-lo a superar o luto. Os autores ainda mencionam que nesse momento foi apresentado um tabuleiro de xadrez bem semelhante ao atual, cujas peças faziam referência aos quatro elementos do exército indiano da época: navios, cavalos, elefantes e soldados, liderados por um rei e seu vizir. O jogo foi batizado de Chaturanga, que significa “exército formado por quatro membros” (Clemente; Souza, 2024).

Para jogá-lo, eram necessários quatro participantes, cada um iniciando a partida com oito peças (um ministro, um cavalo, um elefante, um navio e quatro soldados), totalizando 32 peças distribuídas em um tabuleiro quadrangular de 64 casas. Além disso, a movimentação era determinada pela soma do lançamento de dois dados antes de cada jogada (Clemente; Souza, 2024).

Adicionalmente, supõe-se que o xadrez tenha se popularizado na Europa a partir de sua introdução pelos muçulmanos no século IX. A assimilação inicial deu-se na Espanha e na Itália, via contato com mouros e sarracenos, difundindo-se posteriormente pelo ocidente europeu (Oliveira Junior; Campos; Gomes, 2016).

Posteriormente reconhecido como esporte pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), o xadrez apresenta benefícios como o estímulo à memória, o aprimoramento da concentração, a agilidade de raciocínio e o desenvolvimento da tomada de decisão (Ferreira, 2018).

Conforme aponta Ferreira (2023, p. 17), o xadrez moderno começou a se consolidar entre 1450 e 1850. Foi ao longo desses séculos que várias peças ganharam os movimentos que executam hoje em dia, uma evolução significativa a partir do formato original do jogo, cujas origens remontam à antiga 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. Os peões somente podiam ser promovidos a vizir, que era a peça mais fraca, depois do peão, em razão da sua limitada mobilidade. As regras do jogode xadrez que conhecemos hoje começaram a ser feitas em 1475, só não se sabe ao certo onde ocorreu esse início (Ferreira, (2023 p. 17).

Ferreira (2023, p. 18) aponta que as regras e os movimentos do xadrez foram formalmente unificados na metade do século XIX, herdando a estrutura já desenvolvida na Europa a partir do século XV. Atualmente, o jogo é praticado em âmbito mundial sob a regulamentação da *Fédération Internationale desÉchecs* (FIDE), conhecida em português como Federação Internacional de Xadrez.

Em relação à definição do termo "jogo" Carvalho e Piccolo (2022) analisam as nomenclaturas adotadas no universo dos jogos de tabuleiro com o objetivo de debater seus significados. Para fundamentar essa discussão, os autores apresentam quatro expressões, explicados na tabela abaixo:

Tabela 1 - Definição de "Jogos de Tabuleiro"

Termo	Definição
Jogos de Sociedade	Expressão utilizada na França que, no contexto brasileiro, passou a designar práticas voltadas ao encontro e à socialização entre as pessoas.
Jogos de Mesa	Refere-se a jogos que ocorrem ao redor de uma mesa. Essa definição, contudo, costuma causar divergências ao ser confundida com práticas esportivas ou de lazer distintas, a exemplo do tênis de mesa e da sinuca.
Jogos Analógicos	Estabelece uma clara oposição aos jogos digitais, carregando a imprecisão conceitual de englobar, sob uma perspectiva puramente física, todas as modalidades analógicas.
Jogos de Tabuleiro	Definição que, se interpretada de maneira estrita, gera contradições, dado que certas modalidades prescindem do uso de um tabuleiro para serem jogadas, como os jogos de cartas ou com dados.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseando-se em Carvalho e Piccolo (2022).

Carvalho e Piccolo (2022) não oferecem uma definição fechada ou definitiva, mas propõem que o debate sobre essas nomenclaturas é relevante porque cada termo carrega consigo uma concepção específica sobre o que é o jogo, qual seu propósito e como ele se relaciona com os jogadores e com o contexto sociocultural. Para o professor de Educação Física que pretende utilizar o Xadrez como conteúdo pedagógico, essa discussão é

particularmente importante, pois a forma como se nomeia e classifica o jogo influencia diretamente a maneira como ele será compreendido, ensinado e avaliado na escola.

O Xadrez, objeto central desta pesquisa, pode ser classificado simultaneamente em todas as quatro categorias: é um jogo de sociedade, quando promove o encontro e a interação entre os alunos; é um jogo de mesa, quando ocorre em torno de um tabuleiro apoiado sobre uma superfície; é um jogo analógico, por oposição às plataformas digitais (embora também exista em versões digitais mas, no entanto, sua gênese é anterior ao digital); e é um jogo de tabuleiro em sua forma mais tradicional e reconhecida. Essa polissemia não é um problema, mas sim uma riqueza conceitual que permite ao professor explorar diferentes dimensões pedagógicas do mesmo jogo.

Já se pensarmos no termo "Jogo" em seu sentido mais clássico, uso dos estudos de Azevedo (2022) para expor os principais conceitos elaborados por autores renomados: Huizinga (2012), Vygotsky (1991), Piaget (1973), Caillois (1990) e Brougère (2003) na Tabela 2:

Tabela 2 - Conceitos clássicos do termo "Jogo"

AUTOR	CONCEITO CENTRAL DE JOGO	OBRA PRINCIPAL
Huizinga (2012)	Atividade voluntária, com regras, separada da vida cotidiana, fim em si mesmo.	*Homo Ludens*
Caillois (1990)	Atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regrada e fictícia, classificada em *agôn, alea, mimicry e ilinx.*	Os jogos e os homens
Piaget (1975)	Expressão da assimilação, evolui em três estágios: exercício, simbólico e regras.	A formação do símbolo na criança
Vygotski (1991)	Atividade social que cria zona de desenvolvimento iminente e impulsiona funções psicológicas superiores	A formação social da mente
Brougère (2003)	Atividade de decisão, regras, incerteza e futilidade, inserida na cultura lúdica.	Jogo e educação

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado nas referências citadas.

O jogo, enquanto dimensão humana, possui distintas matrizes epistemológicas: da historiografia à psicologia do desenvolvimento, da sociologia à pedagogia, todas dedicaram-

se a definir e classificar o jogo, contribuindo para que ele fosse reconhecido como um elemento central da cultura e do desenvolvimento humano. Essa pluralidade de olhares permite que o xadrez, como objeto de estudo desta pesquisa, seja compreendido em toda a sua riqueza, entendido como "jogo de regras", como "atividade simbólica", como "prática cultural" e como "instrumento pedagógico".

O marco inaugural dos estudos sobre o jogo no século XX é a obra do historiador holandês Johan Huizinga. Em Homo Ludens, publicado originalmente em 1938, o autor propõe que o jogo é anterior à própria cultura e a constitui, situando o Homo Ludens (o homem que joga) no mesmo nível do Homo Sapiens (o homem que pensa e sabe) e do Homo Faber (o homem que trabalha). Para Huizinga (2012), p. 33), o jogo é:

> (...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".

Essa definição tornou-se canônica e estabeleceu cinco características fundamentais do jogo: voluntariedade (ou liberdade), delimitação espaço-temporal, regras obrigatórias, fim em si mesmo e separação da vida cotidiana. O Xadrez é um exemplo paradigmático dessa concepção: possui regras absolutas, um espaço delimitado (o tabuleiro), tempo controlado e é uma atividade voluntária que se realiza em um círculo mágico separado da vida prática.

Partindo da obra de Huizinga (2012), mas buscando superar o que considerava uma definição excessivamente ampla, o filósofo francês Roger Caillois publicou Os jogos e os homens (1990). Caillois (1990) propõe que o jogo é uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regrada e fictícia. Sua principal contribuição, no entanto, é a classificação dos jogos em quatro categorias fundamentais: *Agôn* (que possui a competição como principal característica e que os adversários se enfrentam em condições de igualdade artificial); *Alea* (jogos de sorte, baseado no acaso); *Mimicry* (jogos de simulacro, como os de faz de conta e imitação); e *Ilinx* (que causam vertigem e provocam alteração da percepção).

O Xadrez insere-se na categoria *Agôn* por excelência: é uma competição pura, onde a sorte não intervém e o resultado depende exclusivamente da habilidade e da estratégia dos jogadores. Caillois (1990) também distingue dois polos entre os quais os jogos se distribuem:

a *paidia* (improvisação e fantasia) e o *ludus* (regras e disciplina), situando o xadrez no extremo do *ludus*, dado seu elevado grau de formalização.

Na perspectiva da psicologia do desenvolvimento e baseando-se na Epsitemologia Genética de desenvolvimento, Jean Piaget em *A formação do símbolo na criança* (1973), dedicou-se ao estudo do jogo como expressão da assimilação (mecanismo pelo qual a criança incorpora a realidade aos seus esquemas mentais).

O autor propõe uma classificação em três estágios que se sucedem conforme a maturação cognitiva: jogos de exercício (0 a 2 anos), caracterizados pela repetição de movimentos pelo prazer funcional; jogos simbólicos (2 a 7 anos), nos quais emerge a função simbólica e a representação de situações imaginárias; e jogos de regras (a partir dos 7 anos), que exigem coordenação social e aceitação de normas coletivas. O Xadrez insere-se nesta última categoria, sendo particularmente adequado para crianças a partir do 3º ano do Ensino Fundamental (7 a 9 anos), período em que, segundo Piaget (1973), os alunos já desenvolveram as operações concretas necessárias para compreender e respeitar regras formais.

Com uma perspectiva bem diferente da apresentada por Piaget (1973), surge uma teoria que foi muito difundida na Educação e ainda é uma das principais teorias sócio-interacionistas: a Teoria Histórico-cultural, que tem como principal representante, o psicólogo russo Lev SemenovitchVygotski[2].Em *A formação social da mente* (1991), o autor confere ao jogo um papel central no desenvolvimento, mas sob um viés sociocultural que o distingue radicalmente de Piaget (1971). Para Vygotski (1991), o jogo (especialmente o jogo de faz de conta) cria uma zona de desenvolvimento iminente (ou proximal): a criança, ao brincar, comporta-se além de sua idade média, como se fosse "uma cabeça maior do que é na realidade".

Diferentemente de Piaget (1973), que enfatiza a maturação interna, Vygotski (1991) destaca que o jogo é uma atividade social mediada que impulsiona o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, sendo elas, atenção voluntária, memória, raciocínio abstrato

[2] As diferentes traduções do russo para a Língua Portuguesa apresentam as seguintes grafias para este autor: Vygotsky; Vigotsky; Vigotskii. Todos esses termos, independente da grafia, trata-se da mesma referência.

e formação de conceitos. É particularmente significativo que o próprio Vygotski (1991) tenha utilizado o jogo de xadrez como exemplo para ilustrar o funcionamento da zona de desenvolvimento iminente:

> Se eu não sei jogar xadrez, isto é, se até mesmo o melhor enxadrista me mostrar como ganhar uma partida, eu não vou conseguir fazê-lo. Se eu sei aritmética mas tenho dificuldade de resolver algum problema complexo, a mostra da solução pode me levar imediatamente à minha própria solução. [...] Para imitar, é preciso ter alguma possibilidade de passar do que eu sei fazer para o que não sei (Vygotski, 1991, p. 328).

Essa passagem é de uma riqueza pedagógica ímpar para esta pesquisa. Vygotsky (1991) demonstra que o xadrez, por sua complexidade, exige um determinado nível de desenvolvimento real para que a imitação e, consequentemente, a aprendizagem, possa ocorrer. Um aluno que sequer conhece os movimentos das peças não aprenderá apenas observando uma partida; mas aquele que já domina os fundamentos básicos poderá, com a mediação do professor ou de um par mais experiente, avançar para estratégias mais elaboradas. É nesse espaço - entre o que o aluno já sabe fazer sozinho e o que pode fazer com ajuda - que a intervenção pedagógica se torna decisiva.

DaniilElkonin (2009), discípulo de Vygotsky, aprofundou essa perspectiva ao demonstrar que o jogo de papéis (faz de conta) constitui a atividade principal da criança em idade pré-escolar, pois é nele que se desenvolvem as principais transformações psíquicas. Embora seu foco sejam os jogos de papéis, sua teoria sobre a atividade principal fundamenta a ideia de que o Xadrez, como jogo de regras, pode organizar o desenvolvimento psíquico de crianças em idade escolar, funcionando como uma atividade que convoca e desenvolve funções cognitivas superiores.

Já o pesquisador francês Gilles Brougère, em *Jogo e educação* (2003), propõe uma abordagem que articula o jogo à cultura lúdica. Para Brougère, o jogo não é inato: aprende-se a jogar. A criança precisa ser iniciada na cultura lúdica por meio da interação com outras crianças e adultos, que lhe transmitem as regras, os gestos, os significados e os saberes necessários para participar dos jogos.

Brougère (2003) define o jogo por quatro características: decisão (o jogador escolhe jogar), regras (implícitas ou explícitas), incerteza (o resultado não é predeterminado) e futilidade (não produz bens materiais). Essa perspectiva é particularmente relevante para o ensino do Xadrez na escola: ninguém nasce sabendo jogar Xadrez; o aluno precisa ser

iniciado nessa cultura lúdica específica, e essa iniciação depende da mediação do professor e da interação com os pares.

No contexto brasileiro, TizukoMorchida Kishimoto (2011) é uma das principais referências nos estudos sobre jogo e educação. Em sua obra *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, a autora propõe que o jogo pode ser compreendido em três dimensões interligadas: o resultado de um sistema linguístico (a palavra "jogo"), o sistema de regras que caracteriza cada jogo e o objeto (tabuleiro, peças).

Kishimoto (2011) alerta que o significado do jogo varia conforme o contexto sociocultural em que é utilizado, e que um mesmo objeto lúdico pode assumir funções distintas: um tabuleiro de Xadrez pode ser um brinquedo (quando usado para exploração livre), um jogo (quando as regras formais são seguidas) ou um recurso de ensino (quando utilizado com intencionalidade pedagógica). Essa distinção é essencial para o professor de Educação Física, pois a forma como o Xadrez é apresentado e mediado em aula determina seu potencial formativo.

Em síntese, as bases teóricas aqui apresentadas oferecem um arcabouço conceitual robusto para fundamentar a inserção do xadrez como conteúdo pedagógico nas aulas de Educação Física. Huizinga (2012) e Caillois (1990) situam o xadrez como fenômeno cultural e lúdico; Piaget (1973) explica sua adequação ao estágio de desenvolvimento cognitivo dos alunos; Vygotsky (1991), Elkonin (2009) e Brougère (2003) evidenciam a importância da mediação social e da cultura lúdica no processo de ensino-aprendizagem; por fim, Kishimoto (2011) oferece as categorias para compreender o jogo em sua complexidade semiótica e pedagógica.

É a partir desse diálogo entre as obras que a presente pesquisa se fundamenta para investigar a transição do reconhecimento simbólico para a apropriação procedimental do Xadrez por alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2.3 O XADREZ NO CONTEXTO ESCOLAR

O “Jogo de Xadrez”, na compreensão de Ferreira (2018, p 1) pode ser entendido como “(...) um instrumento pedagógico lúdico que potencializa o ensino-aprendizagem dialógico,

empático e impulsionador das competências e habilidades de forma interativa, envolvente e autônoma".

Nas explicações de Tonini, (2019, p. 182) "o xadrez é um jogo de mesa de caráter recreativo e competitivo, no qual é comum ser jogado por dois jogadores. E continua afirmando que existe também um formato de jogo, em que um único jogador desafia dezenas ou centenas de jogadores, sendo chamado de simultânea". Tonini, (2019, p. 182) orienta que: "de um lado, um dos jogadores fica com 16 peças claras e do outro lado, outro jogador fica com 16 peças escuras. Cada jogador pode realizar um lance por vez. O jogador que possui as peças claras é quem inicia a jogada".

A partida tem como objetivo central o xeque-mate ao rei oponente, evento que encerra o confronto e ocorre quando a peça cumpre os seguintes requisitos: "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" (Tonini, 2019, p. 182).

Para Ferreira, (2023 p. 18) o jogo de xadrez atua no desenvolvimento de habilidades cognitivas fundamentais, tais como a capacidade de planejamento, a resolução de problemas e o raciocínio estratégico. Sob a perspectiva do autor, a prática transcende o mero entretenimento, configurando-se como uma ferramenta pedagógica, uma manifestação artística e um reflexo da própria condição humana. Trata-se de uma dinâmica lúdica que desafia a mente ao exigir tomadas de decisão pautadas na lógica, ao mesmo tempo em que proporciona um divertimento saudável, instigante e capaz de cativar indivíduos de diferentes idades e culturas.

Os jogos aplicados no contexto escolar atuam como catalisadores para o desenvolvimento da atenção, da concentração, da linguagem e do pensamento (Vygotsky, 1991; Tonini, 2019). Sob a perspectiva de Tonini (2019), tais atividades desempenham um papel crucial no processo de ensino-aprendizagem, estimulando diretamente a autonomia, a iniciativa e a autoconfiança dos estudantes. Entre tantos jogos com potenciais de serem explorados no campo educacional encontra-se o Xadrez.

Conforme analisam Oliveira Junior, Campos e Gomes (2016), o Xadrez ganha cada vez mais espaço no contexto educacional em função de seus múltiplos benefícios lúdicos e intelectuais. Os autores chamam a atenção para o fato de que essa prática atua de maneira

decisiva no aprimoramento de habilidades e capacidades ligadas diretamente ao ensino da matemática, visto que ao jogar Xadrez, uma criança precisa utilizar de muito raciocínio, e após uma longa análise, deve colocar em prática seu plano estratégico, mas para que isso aconteça, faz-se necessário muita atenção e cautela (Oliveira Junior, Campos e Gomes, 2016).

Pesquisas sobre o xadrez, a exemplo dos trabalhos de Silva (2002), Rezende (2002), Sá (2007) e Souza (2020), defendem a inclusão do jogo como conteúdo curricular. Esses autores apontam que a prática enxadrística, quando adotada como instrumento pedagógico, gera significativos benefícios socioeducativos, pois estimula a sociabilidade, exercita a memória, desenvolve a autoconfiança e favorece a organização metódica e estratégica dos estudos.

Estudos apontam que a prática enxadrística potencializa funções cognitivas de alta complexidade. Entre as habilidades observadas por Partos (2000) e Soares (2008), destacam-se a atenção concentrada, o julgamento analítico, a síntese e o planejamento. Ademais, o jogo fomenta atitudes como paciência, perseverança, autocontrole e criatividade, elementos que, de acordo com Souza (2020, p. 14), atuam como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem.

Ao utilizar jogos cognitivos como o xadrez, fica evidente que os participantes são expostos a cenários de negociação, conflito e oposição. Por se tratar de uma atividade rigidamente delimitada por regras, o contexto exige do jogador o autocontrole comportamental diante de constantes tomadas de decisão. Esse processo o conduz à compreensão e ao aprendizado quando confrontado com a derrota, resinificando a frustração inerente à perda (Ramos, 2017).

Na opinião de Oliveira Junior, Campos e Gomes, 2016, p 4) “a prática do xadrez na escola traz benefícios tanto ao aluno quanto ao professor. Estes autores salientaram que, portanto, o xadrez consiste em um recurso a mais no processo de formação educacional”. No entanto, para que esses benefícios se concretizem, é indispensável que o educador utilize o xadrez de maneira estratégica. Essa abordagem exige o conhecimento das plenas possibilidades do jogo, transformando-o em um recurso dinâmico e intencional no cotidiano escolar.

No que diz respeito às modalidades de prática no contexto escolar, a utilização de tabuleiros convencionais pode ser complementada pelo uso de aplicativos digitais voltados ao

ensino do Xadrez. Conforme sugerido por Souza (2020), a integração dessas ferramentas a dispositivos como *smartphones, tablets* e computadores amplia as possibilidades de aprendizagem, conferindo portabilidade ao jogo e permitindo que os alunos pratiquem em diferentes espaços.

Então, sob a perspectiva de Souza (2020), a adoção de plataformas digitais no ensino do Xadrez deve ocorrer de forma gradativa, sendo recomendada após o aluno internalizar a dinâmica inicial das peças. O engajamento contínuo no uso do aplicativo é apontado como um fator crucial para consolidar o aprendizado, impulsionado pela intimidade com o ambiente virtual. Uma das grandes vantagens dessa mediação tecnológica, segundo o autor, reside nos mecanismos interativos do próprio sistema, que mapeia e exibe visualmente as direções permitidas para cada movimento, tornando o processo autoexplicativo.

Como alternativa metodológica, Souza (2020) propõe a prática do Xadrez Humano, uma estratégia pedagógica que utiliza a vivência corporal para auxiliar estudantes que manifestam dificuldades em compreender a lógica do jogo no formato tradicional ou digital. Nessa 27 dinâmica, os próprios alunos assumem o papel das peças e executam os movimentos no espaço físico, seguindo a mesma estrutura do jogo de tabuleiro, com o aprendizado progressivo de cada peça até a partida completa. De acordo com o autor, essa abordagem permite flexibilizar as regras, oferecendo diversas variações práticas, como a adaptação do número de participantes e a seleção específica das peças em jogo.

Tonini (2019, p. 185) explica que o xadrez é um esporte de estratégia jogado por duas pessoas em um tabuleiro de 64 casas. Ao todo, são 32 peças em disputa, sendo 16 claras (responsáveis pelo movimento inicial) e 16 escuras. Cada jogador inicia o confronto com um conjunto idêntico: duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma dama, um rei e oito peões. Em razão de cada peça apresentar uma forma específica de deslocamento, o jogo abre margem para uma infinidade de padrões estratégicos e táticos.

A estrutura do tabuleiro organiza-se de forma geométrica em colunas identificadas pelas letras de "a" a "h", fileiras numéricas e diagonais, as quais são definidas pelo conjunto de casas que ligam um extremo a outro, como a diagonal a1-h8. Para o início da partida, Tonini (2019) explica que o tabuleiro deve ser posicionado com uma casa clara à direita de cada enxadrista. A partir dessa orientação, a montagem das peças segue as diretrizes explicadas por Barbosa et al (2016): posicionam-se as torres nas extremidades e, na

sequência, os cavalos e os bispos. A dinâmica exige que a dama ocupe a casa correspondente à sua própria cor (dama branca na casa clara; dama preta na casa escura), restando a casa adjacente para o rei. Por fim, os oito peões são dispostos na fileira imediatamente à frente (na fileira 2 para as brancas e na fileira 7 para as pretas, de "a" a "h"), protegendo as demais peças.

A montagem didática do tabuleiro inicia-se pelas torres, localizadas nos extremos da primeira fileira (casas a1 e h1 para as brancas; a8 e h8 para as pretas). Em seguida, posicionam-se os cavalos nas colunas "b" e "g" (casas b1 e g1), seguidos pelos bispos nas colunas "c" e "f" (casas c1 e f1). No centro dessa linha, a dama branca ocupa a casa clara d1, ficando ladeada pelo bispo e pelo rei branco, este posicionado na casa e1. À frente dessa base, ao longo de todas as colunas de "a" a "h" da segunda fileira, dispõem-se os peões. A disposição resultante de todas as peças em suas respectivas casas iniciais está ilustrada na Figura 1.

Figura 1 - Tabuleiro e peças do Xadrez



Fonte: Criado pelo autor com a Inteligência Artificial Gemini.

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

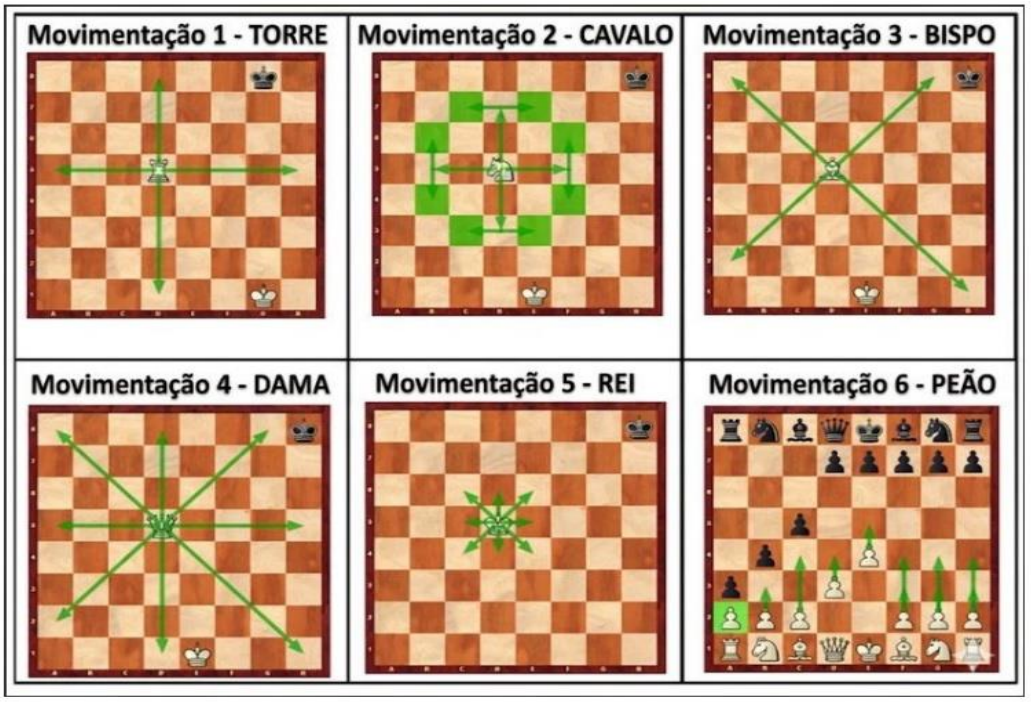
cavalo possui a habilidade exclusiva de saltar sobre peças amigas ou inimigas. O trajeto executado por ele assemelha-se à forma da letra "L", movimentando-se sempre duas casas em um sentido e uma casa para o lado, completando a ação tática.

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 Figura 2, estão demonstradas as movimentações: Movimentação 1: Torre; Movimentação 2: Cavalo; Movimentação 3: Bispo; Movimentação 4: Dama ou Rainha; Movimentação 5: Rei; Movimentação 6: Peão. Figura 2 - Peças do Xadrez e suas movimentações.

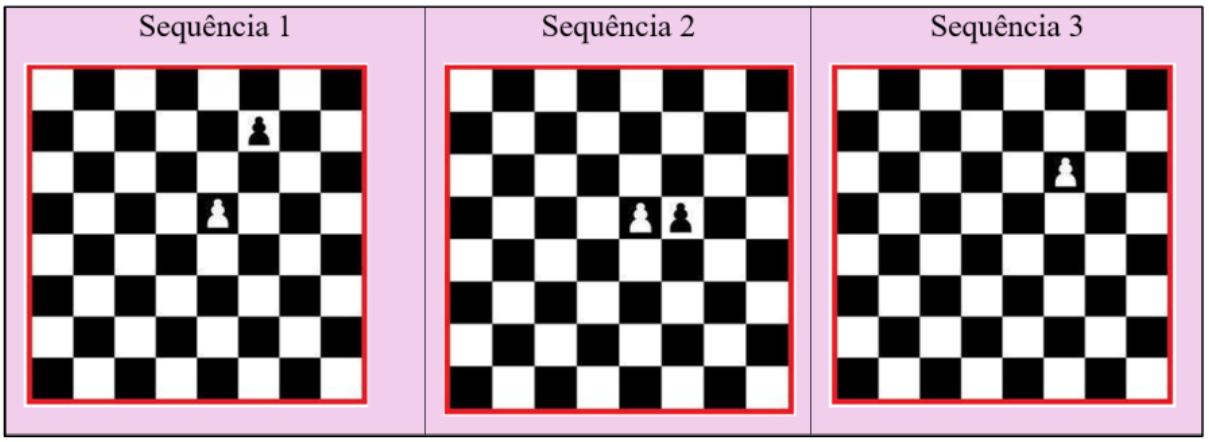
Figura 2 - Peças do Xadrez e suas movimentações



Fonte: Criado pelo autor com a Inteligência Artificial Gemini

O xadrez comporta alguns lances especiais, tais como a captura *en passant*, a promoção do peão e o roque. A captura *en passant* é uma tomada de peça exclusiva do Peão e ela ocorre quando um Peão adversário avança duas casas em seu movimento inicial para evitar o confronto direto com um Peão já avançado (situado na quinta fileira, no caso das brancas, ou na quarta fileira, no caso das pretas, como ilustrado na Sequência 2 da Figura 3). Diante dessa configuração, o Peão captor pode ocupar a casa por onde o Peão adversário passou, ou seja, onde ele estaria se tivesse avançado apenas uma casa (Sequência 3 da Figura 3), conforme demonstrado a seguir:

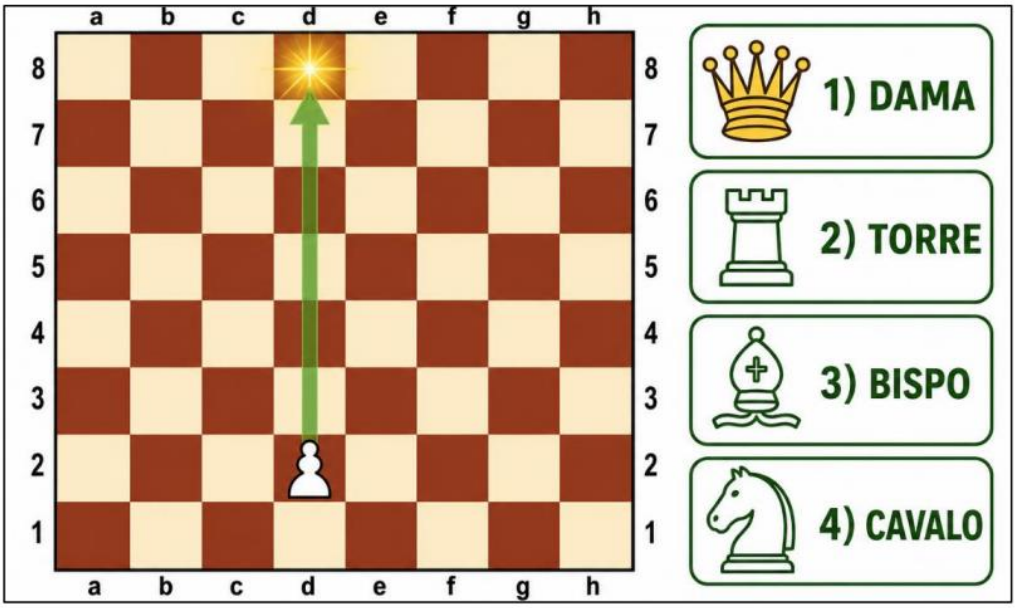
Figura 3 - Tomada em *Passant*



Fonte: Criado pelo autor com a Inteligência Artificial Gemini

Conforme o regulamento do jogo, a promoção do Peão se efetiva assim que ele atinge a última casa do tabuleiro. Esse Peão é imediatamente transformado em outra peça à escolha do enxadrista, (exceto em um Rei ou permanecendo como Peão) permitindo que o jogador adicione ao seu exército uma nova Dama, Torre, Cavalo ou Bispo. Dessa forma, a dinâmica do jogo viabiliza a coexistência de múltiplas damas ou três ou mais peças menores idênticas. Uma demonstração prática desse cenário e do ápice da promoção pode ser observada na Figura 4:

Figura 4 - Promoção do Peão

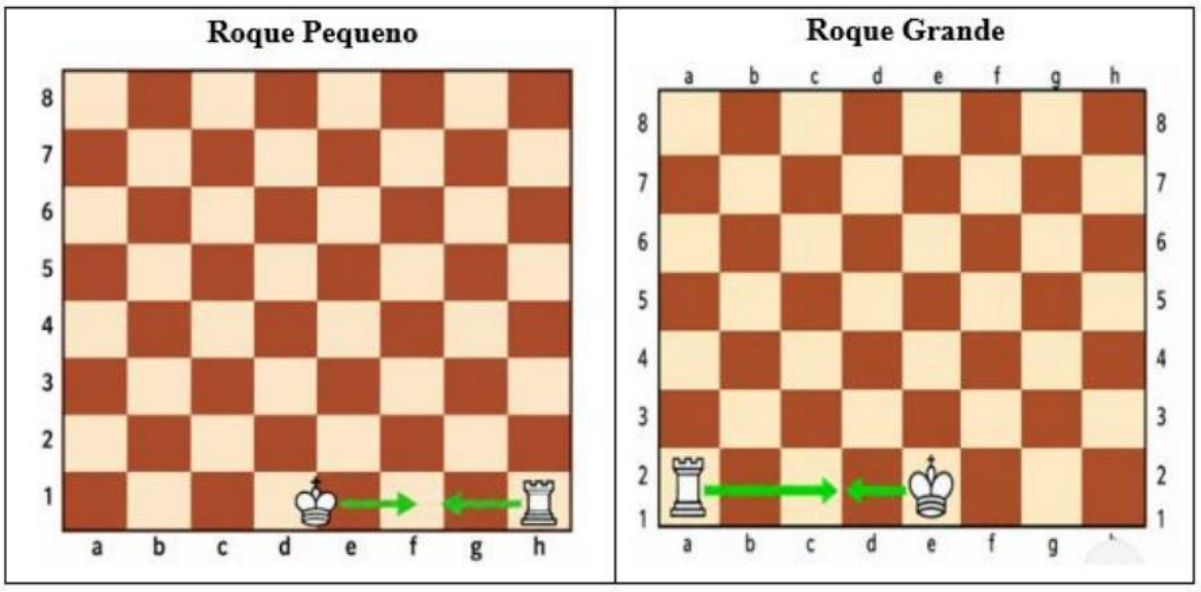


Fonte: Criado pelo autor com a Inteligência Artificial Gemini

Outra jogada especial do xadrez é o roque, um lance simultâneo entre o rei e uma das torres que tem como finalidade primordial proteger o rei. Nessa dinâmica, o rei desloca-se duas casas em direção à torre e esta é posicionada na casa que o monarca acabou de transpor. Para a sua validação, o regulamento exige o cumprimento estrito de quatro condições: deve ser o primeiro movimento de ambas as peças na partida; o rei não pode estar em xeque; o rei não pode passar ou parar em casas sob ataque adversário; e o espaço entre as duas peças deve estar completamente desocupado.

O lance apresenta duas variantes: o roque pequeno, no qual o rei avança em direção à ala do rei (movendo-se, no caso das brancas, de e1 para g1, enquanto a torre ocupa f1); e o roque grande, executado em direção à ala da dama (com o rei branco deslocando-se de e1 para c1 e a torre para d1) (Só Xadrez, S/D).

Figura 5 - Situações que ensejam o Roque



Fonte: Criado pelo autor com a Inteligência Artificial Gemini

Como é possível perceber até aqui, o Xadrez atua como um dos pilares lúdicos no ambiente escolar, gerando subsídios que enriquecem o processo de aprendizagem. O dinamismo do jogo exige dos praticantes alto nível de raciocínio e inventividade para articular

as estratégias necessárias até o xeque-mate, justificando sua inserção interdisciplinar no contexto escolar (Christofoletti, 2007).

No campo prático, Oliveira Júnior, Campos e Gomes (2016) demonstram que o xadrez potencializa competências cognitivas e psicossociais, capacitando os indivíduos a lidarem com os desafios do cotidiano. A essência da atividade enxadrística está atrelada à resolução de problemas, aperfeiçoando a capacidade de reflexão e a leitura da realidade pelos alunos.

Embora fomente melhorias na socialização, na autoestima, no foco e no desempenho em matérias que demandam raciocínio lógico (como a matemática), Oliveira Júnior, Campos e Gomes (2016) pontuam com estranheza o fato de que muitas escolas ainda resistem em adotá-lo como recurso didático. O potencial transformador do jogo, contudo, estende-se tanto ao convívio familiar quanto ao reforço para alunos com dificuldades de aprendizagem.

3 O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ESTADO DA ARTE, PERCURSO METODOLÓGICO E A VISÃO DE CRIANÇAS APRENDENTES DO XADREZ

Esta seção dedica-se à apresentação e à discussão dos dados obtidos ao longo da pesquisa, articulando o aporte teórico fundamentado na análise bibliográfica aos achados empíricos do campo. A investigação analisa os impactos do ensino do xadrez desenvolvido por meio de intervenções pedagógicas com crianças em uma escola pública do Oeste Paulista. Para mapear o desenvolvimento dos alunos, a análise estrutura-se na comparação entre os questionários inicial e final, interpretados sob a luz da fundamentação teórica e contextualizados também pelas observações e registros efetuados no Diário de Bordo do pesquisador durante a execução das atividades no ambiente escolar.

Conforme previsto na introdução deste estudo, o percurso metodológico englobou um processo de filtragem sistemática realizado no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), via Plataforma Sucupira. O objetivo consistiu em mapear a produção científica stricto sensu que estabelece conexões entre o jogo de xadrez e a Educação Física no ambiente escolar.

A estratégia de busca utilizou a combinação dos descritores "Xadrez" e "Educação Física", resultando em um total inicial de 14 trabalhos publicados entre os anos de 2019 e 2023. Visando alinhar o referencial teórico à natureza desta pesquisa, aplicou-se um filtro institucional para selecionar apenas produções vinculadas ao Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF), refinamento este que reduziu o escopo para oito dissertações, distribuídas cronologicamente.

A seleção final baseou-se em critérios de exclusão qualitativa, descartando-se textos sem relação direta com o ensino regular de xadrez ou que apresentassem resumos estruturalmente incompletos devido à ausência de objetivos ou conclusões. Adicionalmente, foi excluído um estudo de caráter clínico-específico voltado à Síndrome de Down, por divergir do escopo desta intervenção. A partir desse refinamento, consolidou-se um corpus final de três dissertações, sendo elas produzidas por Ferreira (2023), Soares (2023) e Souza (2020), as quais fundamentam o diálogo teórico apresentado a seguir.

Quadro 1 - Resultado das Buscas no Catálogo de Dissertações e Teses da CAPES

Ano de publicação e Instituição		Título da pesquisa, modalidade e autor	Objetivos, metodologia e conclusões (Retirado na íntegra do Resumo)
1	2020 Instituição de Ensino Superior: Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP, Campus de Bauru	Ensino e aprendizagem do Xadrez na Educação Física escolar: possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano. Mestrado Profissional (PROEF - Educação Física em Rede Nacional) Autor: Roberto Silva Miranda Souza	Objetivos: Esta pesquisa teve como objetivo geral analisar se o processo ensino-aprendizagem do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física favorece melhorias no rendimento escolar, especialmente entre estudantes com dificuldade de aprendizagem. Como objetivo específico, investigou o interesse e a motivação dos estudantes para a aprendizagem do xadrez a partir do emprego de diferentes estratégias de ensino (utilização de tabuleiros, aplicativos (*apps*) e movimentos corporais (xadrez humano). Metodologia A abordagem nesta pesquisa foi de perspectiva quali/quantitativa, caracterizada como do tipo descritiva. Por três meses, foram acompanhados estudantes de uma escola pública municipal de Bauru, do 5.º ano (ambos os sexos, com idade entre 10 e 11 anos). Os estudantes foram divididos em 2 grupos: EF, para o qual as atividades relativas ao ensino do xadrez ocorreram a cada quinze dias, nas aulas regulares de Educação Física; e CT, formado por estudantes que possuíam interesse e disponibilidade em utilizar *Apps* para aprendizagem do jogo de xadrez durante o contraturno. Utilizaram-se, como instrumentos para coleta de dados, formulários (avaliação do rendimento escolar) e diagramas (avaliação do nível de aprendizado sobre o jogo do xadrez) para avaliações pré e pós-intervenção (três meses de intervalo), questionário pós-intervenção e observações registradas em diário de campo. Os dados relativos ao rendimento escolar (média ± desvio padrão) foram comparados utilizando-se teste T pareado ou não pareado, com nível de significância $p \leq 0,05$. Estes dados também foram analisados por estatística descritiva (frequências e percentuais), o mesmo ocorrendo com os dados relacionados ao nível de desempenho no jogo do xadrez. Os dados do questionário foram analisados e interpretados segundo abordagem quali/quantitativa, a partir do agrupamento das respostas em categorias. Conclusões

Ano de publicação e Instituição		Título da pesquisa, modalidade e autor	Objetivos, metodologia e conclusões (Retirado na íntegra do Resumo)
			Mediante a análise dos resultados, foi possível constatar que o jogo de xadrez possibilita melhorias no rendimento escolar, principalmente entre alunos com dificuldades, o que não significa que também alunos sem dificuldades possam se beneficiar. Tais melhorias na aprendizagem estariam associadas principalmente com aspectos envolvendo atenção, concentração e raciocínio. Os alunos demonstraram interesse nas atividades, motivados principalmente pela percepção de sua contribuição para a melhora do aprendizado escolar, especialmente por se tornarem mais atentos e concentrados, além de aspectos relacionados ao prazer decorrente do jogar. Quanto à motivação dos estudantes associada ao prazer pelo jogo, a vivência do xadrez humano foi a que despertou maior interesse entre os discentes de ambos os grupos (CD e SD), tanto nas aulas de Educação Física quanto no contraturno, foi a forma predileta de jogar para a maioria deles e destacado por ser divertido e permitir interação, todos esses ingredientes muito atrativos entre as crianças, mesmo concorrendo com o grande fascínio que apresentem pelos equipamentos eletrônicos.
2	2023 Instituição de Ensino Superior: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) Campus de Cuiabá	O jogo de Xadrez como ferramenta interdisciplinar: uma prática pedagógica segundo a visão do professor de Educação Física Programa: PROEF - Educação Física em Rede Nacional Autor: Widson Marçal Ferreira	Objetivos Apresentar uma unidade didática, voltada para o conceito de interdisciplinaridade a partir do jogo de xadrez, contextualizando com diferentes disciplinas. Como objetivos específicos, foram definidos: Descrever uma proposta pedagógica interdisciplinar, tendo o jogo de xadrez enquanto objeto deste estudo. Desenvolver uma unidade didática que explore o ensino do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física, de maneira interdisciplinar e lúdica, promovendo a integração com outras disciplinas. A pesquisa é de abordagem qualitativa. Metodologia Como instrumentos de coleta de dados foram utilizados dois questionários abertos. O primeiro foi um diagnóstico de entrada e, o segundo aplicado ao final da intervenção para avaliação do processo pedagógico. Os alunos/participantes da pesquisa responderam de forma presencial, no próprio ambiente escolar. Outro instrumento para a coleta de dados que foi adotado neste estudo foi o diário de campo, no qual, foram registradas as observações participantes, realizando anotações referentes aos fatos ocorridos

Ano de publicação e Instituição		Título da pesquisa, modalidade e autor	Objetivos, metodologia e conclusões (Retirado na íntegra do Resumo)
			durante o processo de execução da unidade didática. Conclusões A contribuição desse trabalho está de como o uso do xadrez como integração interdisciplinar enriqueceu a formação dos alunos ao desenvolver habilidades cognitivas, promover a interdisciplinaridade, aprimorar habilidades sociais e emocionais, estimular a autonomia, contextualizar o aprendizado, fomentar a criatividade e preparar os estudantes para os desafios do século XXI. Essa abordagem não apenas promoveu uma educação mais completa e significativa, mas também demonstrou o potencial do xadrez como uma valiosa ferramenta educacional que ampliou horizontes e fortaleceu competências essenciais.
3	2023 Instituição de Ensino Superior: Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Campus de Cuiabá	Possíveis contribuições do Xadrez na Educação Física Escolar: uma experiência pedagógica nos anos finais do ensino fundamental Programa: PROEF - Educação Física em Rede Nacional Autora: Adriana Ferreira Soares	Objetivos O objetivo desta pesquisa é compreender as contribuições do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes do 7º ano de uma escola pública do município de São José do Rio Claro-MT. Metodologia Como instrumento de coleta de dados foram utilizados o questionário com perguntas abertas e fechadas e o diário de campo/aula. Os dados foram coletados em três etapas. Na primeira, houve a aplicação do questionário de entrada para a turma do 7° ano, com o intuito de levantar o conhecimento prévio dos estudantes a respeito do xadrez e identificar ações/atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento. A segunda etapa aconteceu a partir do início da aplicação da unidade didática com a turma, ocasião em que foram observados pela professora pesquisadora e registrados no diário de campo as dificuldades e avanços percebidos na contribuição do ensino e aprendizagem do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes. Por fim, na terceira etapa, foi aplicado o questionário de saída no término do desenvolvimento da unidade didática para identificar e avaliar o resultado da intervenção. Para a análise dos dados, foram utilizadas as transcrições dos questionários respondidos pelos estudantes e a análise do diário de campo. Conclusões Os principais resultados indicaram que o xadrez

Ano de publicação e Instituição		Título da pesquisa, modalidade e autor	Objetivos, metodologia e conclusões (Retirado na íntegra do Resumo)
			proporcionou o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo dos estudantes, estimulando as tomadas de decisões estratégicas e a resolução de problemas de forma independente. Os estudantes relataram sentir-se mais confiantes e capazes de enfrentar desafios não apenas no xadrez, mas também em outras áreas de suas vidas. Esses resultados reforçam a importância do xadrez como uma ferramenta pedagógica para a formação de indivíduos autônomos e críticos, assim como uma possibilidade de estimular o protagonismo por meio do ensino e aprendizagem do xadrez.

Fonte: Elaborado pelo autor embasando-se nos resultados das buscas no Catálogo de Dissertações e Teses da CAPES

Partindo dos resultados das buscas no Catálogo de Dissertações e Teses da CAPES, é perceptível que a produção científica derivada do PROEF vem contribuindo de forma relevante para a ampliação dos conhecimentos atuais para o uso do Xadrez enquanto recurso pedagógico nas aulas de Educação Física escolar. Os resultados também corroboram com a hipótese de que o Xadrez se configura como um dispositivo pedagógico multidimensional, cujos benefícios extrapolam o domínio tático-estratégico.

Analisando os trabalhos em destaques é possível realizar uma discussão entre eles, avaliando os objetivos, a metodologia e as considerações pontuais de cada estudo. O trabalho realizado por Souza (2020) tinha como objetivo analisar se o processo ensino-aprendizagem do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física favorecia melhorias no desempenho escolar, especialmente entre estudantes com dificuldades de aprendizagem. Quanto aos objetivos específicos, Souza (2020) pretendia desvelar o interesse e a motivação dos estudantes para a aprendizagem do xadrez a partir do emprego de diferentes estratégias de ensino (utilização de tabuleiros, aplicativos (apps) e movimentos corporais (xadrez humano).

Na obra publicada por Soares, (2023) buscava-se a compreensão das contribuições do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes do 7º ano de uma escola pública do município de São José do Rio Claro-MT, enquanto Ferreira, (2023) teve como objeto a apresentação de uma unidade didática, voltada para o conceito de Interdisciplinaridade a partir do jogo de xadrez, contextualizando com diferentes disciplinas.

Já Ferreira, (2023) buscou descrever uma proposta pedagógica interdisciplinar, tendo o jogo de xadrez enquanto objeto de estudo, e ainda, desenvolver uma unidade didática que

explorasse o ensino do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física, de maneira interdisciplinar e lúdica, promovendo a integração com outras disciplinas. Há que se registrar que na obra de Soares, (2023) não havia menção a objetivos específicos.

Em relação à Metodologia, a que foi utilizada por Souza, (2020) caminhou na direção a uma perspectiva quali/quantitativa, caracterizada como do tipo descritiva, bastante semelhante 38 à escolhida por este estudo. Já Soares, (2023) utilizou para coleta de dados, questionário com perguntas abertas e fechadas e diário de campo/aula. Ferreira (2023) também utilizou dois questionários abertos como instrumento de coletas de dados, o primeiro foi um diagnóstico de entrada e, o segundo aplicado ao final da intervenção.

Além das análises dos objetivos e metodologias, é possível verificar juntos a esses trabalhos suas conclusões. Souza, (2020) concluiu em sua pesquisa que o jogo de xadrez possibilitou melhorias no rendimento escolar, principalmente entre alunos com dificuldades; que os alunos demonstraram interesse nas atividades e motivação; sendo a vivência do xadrez humano a que despertou maior interesse entre os discentes.

Nas conclusões de Soares, (2023) o xadrez proporcionou o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo dos estudantes, estimulando as tomadas de decisões estratégicas e a resolução de problemas de forma independente. Os estudantes sentiram-se mais confiantes e capazes de enfrentar desafios não apenas no xadrez, mas também em outras áreas de suas vidas.

Ferreira, (2023) concluiu que o xadrez como integração interdisciplinar enriqueceu a formação dos alunos ao desenvolver habilidades cognitivas, promover a interdisciplinaridade, aprimorar habilidades sociais e emocionais, estimular a autonomia, contextualizar o aprendizado, fomentar a criatividade e preparar os estudantes para os desafios do século XXI; além de disso, promoveu uma educação mais completa e significativa.

No plano curricular, Ferreira (2023) confere ao Xadrez um caráter interdisciplinar transversal, sublinhando que o planejamento do professor de Educação Física engaja-se com múltiplos saberes acadêmicos. Essa formação integral articula-se com os achados de Soares (2023), cuja investigação pontua a emersão da autonomia e do protagonismo estudantil decorrentes do exercício deliberado da escolha e da responsabilidade pelas próprias jogadas.

Alicerçando essa tríade, Souza (2020) mapeia os reflexos cognitivos da modalidade no aproveitamento escolar, sustentando que metodologias ativas e performáticas, a exemplo do

"Xadrez Humano", operam como estímulos motivacionais cruciais para a ampliação das funções executivas de atenção e concentração em alunos vulneráveis a entraves pedagógicos.

Partindo das evidências analisadas, conclui-se que a produção científica desenvolvida no âmbito do PROEF desempenha um papel fundamental na consolidação do Xadrez como um recurso pedagógico potente e viável para as aulas de Educação Física escolar. O mapeamento sistemático realizado não apenas ratifica o Xadrez como um dispositivo multidimensional, mas 39 também comprova que o alcance da modalidade supera o domínio meramente tático estratégico.

Ao articular dimensões cognitivas, sociais e curriculares, as pesquisas demonstram que o Xadrez atua diretamente na formação integral do estudante, promovendo a interdisciplinaridade, estimulando o protagonismo juvenil e refinando funções executivas vitais para o sucesso escolar. Em termos práticos, as contribuições da tríade investigada revelam que metodologias ativas e performáticas, como o "Xadrez Humano", são capazes de democratizar o aprendizado e mitigar entraves pedagógicos em alunos vulneráveis.

Entretanto, embora como já afirmado a relevância do PROEF para a construção do conhecimento sobre a temática, não se pode deixar de observar que esse movimento ainda é tímido, e há necessidade de maior fomento e inclusão dessa ferramenta nos Projetos Político-pedagógicos (PPP) das instituições de ensino, assim como a elaboração de projetos pedagógicos escolares e o reconhecimento do Xadrez enquanto conteúdo da Educação Física escolar.

Recomenda-se que investigações futuras se debrucem sobre a formação continuada de professores de Educação Física, garantindo que o planejamento e a transversalidade curricular identificados nesta pesquisa se traduzam em práticas perenes no chão da escola contemporânea.

3.1 PERCURSO METODOLÓGICO

A metodologia adotada nesta pesquisa caracteriza-se como de natureza quantitativa e qualitativa, utilizando-se de uma combinação dos métodos de abordagem indutivo, e dialético. No que se refere aos métodos de procedimento, optou-se por uma combinação entre os

métodos comparativo e estatístico, sendo o estudo classificado como descritivo e explicativo. A coleta de dados ocorreu por meio de questionários impressos e Intervenções Pedagógicas.

Vale destacar que essa pesquisa adotou de uma abordagem de métodos mistos, o que conforme DalFarra e Lopes (2013), possibilitam a ampliação da obtenção de resultados em abordagens investigativas, ao mesmo tempo que minimiza eventuais dificuldades que possam surgir na conjugação de práticas qualitativas e quantitativas, particularmente no campo da educação.

A amostra contou com uma turma de terceiro ano do Ensino Fundamental de uma unidade escolar de um município da região do Oeste Paulista. A turma era composta de vinte e um alunos e, destes, dezoito estudantes entregaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) bem como os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinados por seus responsáveis. As informações coletadas são referentes a dez meninas e oito meninos, com idade entre oito e noves anos.

Como instrumentos de coleta de dados foram aplicados dois questionários impressos, sendo um deles antes de iniciar as intervenções, durante as aulas de Educação Física. Logo após a aplicação do questionário inicial, deu-se início às intervenções. Ao final de oito encontros foi aplicado o questionário final, para verificar juntos aos alunos suas percepções, impressões e reações, pós-intervenção do Xadrez nas aulas de Educação Física.

Dessa forma, essa pesquisa se utilizou de técnicas diversas, sendo eles o Diário de Bordo, os questionários e as intervenções. As técnicas serão descritas com detalhes a partir da próxima seção.

3.1.1 Questionário.

Segundo Prodanov e Freitas (2013) os questionários podem se utilizar de perguntas de vários tipos, dentre elas as abertas (em que o participante pode escrever sua opinião) e as fechadas (de múltipla escolha). Os questionários permitem analisar estatisticamente, mas também possibilitam uma análise perceptiva. É uma técnica padronizada de coleta dos dados que possibilita o levantamento de opiniões e percepções (visando o ponto de vista qualitativo) além de associações de variáveis (visando o ponto de vista quantitativo).

No caso deste estudo, os questionários aplicados foram impressos, e quanto ao preenchimento das informações, eles foram realizados durante as aulas de Educação Física, de

modo que todos os alunos tivessem em mãos uma folha. Foi realizada uma explicação prévia de como proceder ao preenchimento e após as explicações, o professor deu início a leitura, enquanto os alunos a acompanhavam e preenchiam.

Cada questão foi respondida ao mesmo tempo por toda a turma e o professor/pesquisador fez a leitura da pergunta, fornecendo tempo suficiente para que todos pudessem responder e, só depois que todos tivessem respondido à questão é que se passou para a questão seguinte. As crianças com dificuldades em responder por conta da leitura e escrita, o professor/pesquisador prestou auxílio individual para sua participação. Os mesmos procedimentos ocorreram na aplicação do segundo questionário que foi aplicado após as intervenções. Os questionários encontram-se nos Anexos desta pesquisa.

3.1.2 Diário de Bordo

Os registros sobre as percepções sobre a realização de atividades inerentes ao desenvolvimento da proposta para o ensino e aprendizagem do jogo de Xadrez, ocorreu por meio de Diário de Bordo. Definido por Angrosino (2009) como “dados bruto”, o Diário de Bordo foi um instrumento usado pelo pesquisador para fazer apontamentos durante o momento em que a coleta de dados ocorreu. Nele, foram feitas anotações sobre ocorrências importantes do campo de pesquisa, além de termos-chave, frases curtas e até pseudônimos que permitiram ao pesquisador identificar os eventos em sua sequência.

O pesquisador deste estudo 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.

3.1.3 Intervenções

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). Neste estudo, elas ocorreram logo após os alunos terem respondidos ao questionário inicial.

Ao final, no oitavo encontro para ensino do jogo de xadrez, foi aplicado o segundo questionário direcionado aos alunos participantes para que se pudesse coletar informações

sobre suas experiências. Antes de dar início a pesquisa foi fornecido aos pais/ou responsáveis o "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" (TCLE) com esclarecimentos sobre a Pesquisa a ser realizada com a explicação sobre os objetivos e o desenvolvimento da pesquisa. 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).

Tanto aos pais e responsáveis, quanto às crianças, foi explicado também que todo material coletado ficará na posse e responsabilidade do professor pesquisador e que, em caso de vazamento das informações armazenadas referentes a pesquisa, serão tomadas todas as medidas cabíveis de imediato para cessar qualquer prejuízo a qualquer participante da pesquisa.

Os encontros ocorreram semanalmente durante as aulas de educação física, onde foram desenvolvidas as atividades relacionadas ao jogo de Xadrez. Nas primeiras aulas, após prévio levantamento sobre os saberes iniciais quanto ao Xadrez, deu-se início as primeiras explicações sobre o Xadrez culminando com a realização das primeiras partidas.

No oitavo encontro foi realizado um Festival Interno de Xadrez envolvendo os alunos participantes das intervenções. O resultado mostrou que a maioria dos alunos participou do Festival Interno de Xadrez, demonstrando gosto pela prática do jogo de xadrez; que no desenvolvimento das aulas, em alguns momentos, jogar xadrez seja preferido em detrimento de outras atividades; que a prática do Xadrez se torne uma atividade que passe a fazer parte da rotina extraescolar dos alunos.

3.1.3.1 Descrição das atividades da intervenção

No primeiro encontro da intervenção o objetivo foi apresentar o tabuleiro e suas respectivas peças. O conteúdo abordado foi a história e o objetivo do jogo, disposição inicial, as peças e como montar o tabuleiro. Foram perguntados aos estudantes os nomes das peças do jogo; quantas casas brancas e quantas casa escuras tem o tabuleiro; quantas peças cada jogador utilizam para jogar; qual o número de casa total há no tabuleiro de xadrez. Nessa primeira intervenção os alunos tiveram a oportunidade de conhecer o tabuleiro, as peças e seus nomes.

No segundo encontro intervencional, ensinou-se a movimentação de cada peça, sendo eles a movimento da torre, bispo, cavalo, rei, rainha e os peões, a captura de peças. Atividades práticas em duplas. Na terceira oportunidade, a condução da intervenção buscou fazer com que os alunos compreendessem as regras do jogo e a terminologia, assim como a forma em que ocorre a dinâmica do jogo e identificar a diferença entre xeque e xeque-mate. No encontro de número quatro os alunos criaram estratégias e táticas básicas, com objetivo de introduzir conceitos de estratégias e táticas. O conteúdo abordado foi o desenvolvimento das peças e a importância do controle do centro do tabuleiro. Como atividade principal, ocorreu a resolução de exercícios de táticas em grupos.

No quinto encontro as crianças aprenderam aberturas e desenvolvimento com intuito de ensinar aberturas e a importância do desenvolvimento. Como conteúdo a ser abordado estiveram: exemplos de aberturas; conceitos do que é uma abertura e sua relevância. Como atividades práticas: aberturas em duplas.

Na sexta aula foi apresentada finalizações e técnicas finais. Como conteúdo: apresentação de situações de finalizações simples; importância de promover os peões.

No sétimo encontro, as crianças fizeram análises de partidas, com objetivo de compreender as partidas jogadas por outros jogadores. O conteúdo foi: revisões de partidas famosas, e identificação de erros e acertos. Como atividade principal: análise de partidas jogadas por outros alunos.

No oitavo encontro os alunos participaram de um festival interno de xadrez, envolvendo os próprios estudantes. O objetivo foi aplicar o conhecimento adquirido durante as aulas. Os conteúdos foram: as regras do festival; organização e formato das partidas, encerramento e feedback sobre as aulas. Após este período de oito (08) intervenções, os alunos responderam ao segundo questionário, procedendo da mesma forma que ocorreu no preenchimento de questionário inicial.

3.1.4 Preceitos éticos.

Os riscos desta pesquisa foram mínimos e todos ligados a uma eventual timidez durante a entrevista, bem como não se sentir confortável para participar das atividades e, sendo assim, não infringiu as normas legais e éticas. Entretanto, toda pesquisa, por mais simples que seja, causa desconfortos mínimos. No caso dessa pesquisa, poderiam ocorrer

alguns constrangimentos, como por exemplo, receio em aprender e aplicar alguma regra do jogo.

O mesmo critério se aplicou a questões que pudessem trazer danos emocionais ou psíquicos e, dessa forma, instruímos as crianças para que, caso algumas dessas situações ocorresse, que elas mencionassem apenas que não gostariam de participar da referida atividade para que tais riscos e desconfortos sejam minimizados. Também foi solicitado que, se viesse a ocorrer algum tipo de dano, que fosse informado imediatamente para que eventuais providências pudessem ser tomadas.

Os resultados estão sendo divulgados em eventos e/ou publicações científicas e buscará sempre manter o sigilo dos dados pessoais de todas as crianças participantes. Além disso, a seleção das atividades de intervenção requereu os critérios de segurança, em que se buscou a segurança física e mental dos participantes. Também foram consideradas as normas de segurança das aulas de Educação Física já adotadas pela escola, comunicando a equipe gestora e os pais em qualquer eventualidade (o que não ocorreu). Foi respeitado o posicionamento do estudante que optou por não realizar e ou não participar das atividades propostas referentes ao Xadrez.

Os procedimentos adotados na pesquisa obedeceram aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos estabelecidos pela Resolução n° 510/16 do Conselho Nacional de Saúde. Quanto ao Sigilo sobre a Identidade dos Sujeitos da Pesquisa, bem como informações ou qualquer outro meio que porventura pudessem identificar os participantes, ressalta-se que os alunos não foram identificados por seus nomes, mas foram utilizados códigos com letras e números, criados com fim específico. Somente o pesquisador e sua orientadora tem conhecimento de suas identidades e se comprometeram mantê-las em sigilo ao publicarem os resultados da pesquisa.

As informações coletadas neste estudo que não forem publicadas na pesquisa não serão divulgadas de nenhuma outra forma. Os documentos que contiverem tais informações serão inutilizados de acordo com as Normas vigentes da Conep (Comissão Nacional de Ética em Pesquisa), preservando a confidencialidade dos dados.

Os participantes da pesquisa não tiveram nenhum benefício direto, entretanto, esperasse que o estudo lhes proporcione informações relevantes sobre a importância de aprender e jogar xadrez nas aulas de Educação Física. A qualquer tempo, os participantes

poderão solicitar mais informações sobre a pesquisa, tanto pessoalmente, como por contato telefônico do pesquisador responsável pelo projeto, ou quando necessário, poderão realizar contato pelo telefone celular ou e-mail, tanto dos pesquisadores, quanto do Comitê de Ética em Pesquisa.

Os participantes tiveram a liberdade de recusar e/ou interromper sua participação em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo ou qualquer outro tipo de dano resultante de sua participação da pesquisa. O início das atividades ocorreu conforme o cronograma previsto - entre os meses de junho e julho de 2026, - e teve a aprovação favorável para execução da pesquisa do Comité 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). Por fim, é oportuno mencionar que não ocorreram a produção de fotos, filmagens em vídeo e gravações em áudio.

3.2 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O questionário inicial era composto de dezesseis (16) questões e passaremos a exibir as porcentagens das repostas de cada uma delas, a iniciar pela primeira que dizia respeito ao conhecimento prévio dos estudantes sobre o jogo de xadrez. As respostas das cinco primeiras perguntas estão apresentadas no Quadro 2:

Quadro 2 - Respostas dos participantes às duas primeiras perguntas

PERGUNTA	**RESPOSTAS**			
1 - Você conhece o jogo de tabuleiro Xadrez?	**Sim**		**Não**	
	(n) 18	100%	(n) 0	0,0%
2 Você sabe jogar Xadrez?	**Só um pouco**		**Sei muito**	
	(n) 16	88,9%	(n) 02	11,1%
3 - Com quem você aprendeu ou Quem te mostrou o jogo?	**Professor**		**Família e amigos**	
	(n) 15	83,3%	(n) 03	16,7%
4 - Você já jogou xadrez no Celular ou Computador?	**Sim**		**Não**	
	(n) 08	44,4%	(n) 10	55,6%
5 - Em sua casa, alguém joga xadrez?	**Sim**		**Não**	
	(n) 08	44,4%	(n) 10	55,6%

Fonte: Elaborado pelo autor

Aqui, percebemos que 100,0% dos participantes deste estudo 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.

A terceira questão procurou identificar com quem os alunos aprenderam 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 já citados aqui. 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.

A questão de número quatro queria objetivou saber sobre as experiências dos alunos quanto a jogar Xadrez no smartphone ou computador. Os resultados revelaram que 44,4% dosparticipantes já haviam jogado Xadrez no celular ou computador, enquanto 55,6% ainda não tinham tido essa experiência.

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 Quadro 2 nos mostra ainda que 55,6% dos participantes responderam negativamente sobre o uso de smartphones ou computadores para jogar xadrez, enquanto 44,4% indicaram uma resposta positiva. Isso nos 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.

A quinta pergunta do questionário pré-intervenção queria saber se na casa dos participantes alguém jogava xadrez. Com o intuito de mapear o jogo no núcleo familiar dos estudantes, o levantamento aplicou o seguinte questionamento: "Em sua casa alguém joga

xadrez?". Os dados revelam uma ligeira maioria de respostas negativas, totalizando 55,6% da amostra (o equivalente a 10 participantes) que declararam não possuir outros praticantes em suas residências. Por outro lado, uma parcela expressiva de 44,4% (representando 8 discentes) afirmou que há a presença de jogadores no ambiente doméstico.

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.

As perguntas de número seis, sete e oito objetivou perceber a presença do Xadrez ou outros jogos de tabuleiro nos lares das crianças participantes deste estudo e, com isso, obtermos qual o grau de familiaridade entre eles. Os resultados estão demonstrados no Quadro 3.

Quadro 3 - Familiaridade com os jogos de tabuleiro

PERGUNTA	**RESPOSTAS**					
6 - Você tem tabuleiro de Xadrez em sua casa??	**Sim**		**Não**			
	(n) 5	27,8%	(n) 13	72,2%		
7 - Qual jogo de tabuleiro você conhece?	**Xadrez**		**Dama**			
	(n) 16	(88,9%)	(n) 02	(11,1%)		
8 Você quer aprender a jogar Xadrez?	**Sim, Gostaria**		**Talvez**		**Não Gostaria**	
	(n) 18	100%	(n) 0	0,0%	(n) 0	0,0%

Fonte: Elaborado pelo autor

O questionamento da sexta pergunta procurou identificar juntos aos participantes, se havia jogos de tabuleiros de xadrez em suas residências. Descobriu-se que apenas 27,8% tinham tabuleiro de xadrez em suas casas. O percentual de estudantes que não tinham tabuleiros de xadrez em seus lares foi de 72,2%.

A análise dos fatores socioculturais que circundam os alunos indica que o ambiente doméstico se divide de forma equilibrada quanto à prática do jogo, visto que a maioria absoluta da amostra, fixada em 55,6%, apontou que ninguém joga xadrez em suas casas. Em contrapartida, 44,4% dos pesquisados 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.

A sétima questão procurava identificar qual ou quais jogos de tabuleiros os estudantes mais se familiarizavam. Aqui, 88,9% declararam que o xadrez era o jogo de tabuleiro que eles conheciam, enquanto o jogo de damas era conhecido por 11,2% dos alunos.

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?". Conforme os dados estruturados no Quadro 3, observa uma disparidade acentuada no nível de reconhecimento das modalidades. A maioria dos participantes, correspondendo a 88,9% da amostra, apontou o xadrez como o jogo de seu conhecimento.

Em contrapartida, apenas uma parcela reduzida de 11,2%, fez menção ao jogo de damas. 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 é ambientada em uma escola que promove o ensino do Xadrez e as crianças provavelmente observaram, de alguma forma (mesmo não pertencendo ainda ao ano em que o Xadrez é ensinado), a presença deste jogo. Ao mesmo tempo, 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?

Na nona pergunta, queríamos saber se os alunos gostariam de aprender a jogar xadrez, e eles foram unânimes quanto ao desejo de aprender a jogá-lo. Conforme se observa no Quadro 4, todos os estudantes mostraram-se interessados no futuro aprendizado e, dependendo do percentual de respostas negativas por parte dos alunos, essa pesquisa poderia estar fadada ao insucesso.

Quadro 4 - Interesse das crianças pela aprendizagem do Xadrez

PERGUNTA	**RESPOSTAS**	
9 -Você acha importante	**Sim**	**Não**

PERGUNTA	RESPOSTAS					
aprender a jogar Xadrez?	(n) 16	88,9%		(n) 02		11,1%
10 - O Xadrez te ajuda a se concentrar?	**Sim**			**Não**		
	(n) 15	83,3%		(n) 03		16,7%
11 - Você acha que será difícil aprender a jogar Xadrez?	**Fácil**		**Médio**		**Difícil**	
	(n) 11	61,1%	(n) 06	33,3%	(n) 01	5,6%
12 - A escola deve ensinar Xadrez para o 3º ano?	**Sim**			**Não/Talvez**		
	(n) 14	77,8%		(n) 04		22,2%

Fonte: Elaborado pelo autor

A questão de número nove indagava aos alunos se eles achavam importante aprenderem a jogar xadrez. Pelos menos 88,9% afirmaram ser importante o jogar xadrez; apenas 11,1% não deram ao xadrez a mesma importância. A décima pergunta queria descobrir junto aos alunos se o xadrez ajudava na concentração. Na opinião de 83,3% dos participantes, o xadrez ajuda sim a se concentrar, enquanto 16,7% negaram que o xadrez pudesse melhorar a concentração.

Na décima primeira pergunta, os alunos tiveram que responder sobre as possíveis dificuldades que achavam que poderiam enfrentar no aprendizado do jogo de xadrez. A questão deixou como alternativa os níveis de dificuldades: fácil; médio e difícil. Aqui, 5,6% declararam que seria difícil aprender a jogar xadrez; 33,3% achavam que o grau de dificuldades seria médio; para 61,1% seria fácil aprender a jogar xadrez.

Entre as questões, a de número doze queria saber dos estudantes do terceiro anos do ensino fundamental se a escola deveria ensinar xadrez. Entre os participantes, 77,8% declararam que sim. Outros 22,2% disseram que talvez a escola devesse ensinar xadrez aos estudantes. A análise das últimas perguntas do questionário está apresentada no Quadro 5, que objetivou identificar algumas expectativas do ensino do Xadrez nas aulas de Educação Física escolar, segundo a visão dos participantes da pesquisa.

Quadro 5 - Expectativas em relação ao Xadrez na escola

PERGUNTA	RESPOSTAS			
13 - Você gostaria de ter aulas de Xadrez na escola?	**Sim**		**Não**	
	(n) 17	94,4%	(n) 01	5,6%
14 - Você acredita que seu professor de	**Sim, ele sabe**		**Ele não sabe**	

PERGUNTA	RESPOSTAS			
Educação Física sabe jogar Xadrez?	(18)	100%	(n) 00	0,0%
15 - Deve-se ensinar a jogar Xadrez nas aulas de Educação Física?	**Sim**		**Não**	
	(n) 14	77,8%	(n) 04	22,2%
16 - Você participaria de algum Festival de Xadrez, caso houvesse?	**Sim**		**Não**	
	(n) 18	100,0%	(n) 00	0,0%

Fonte: Elaborado pelo autor

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 repostas negativas, esta pesquisa estaria comprometida. Felizmente o que se pôde perceber é que a haveria aceitação por parte do alunado na implantação do projeto para ensino de xadrez. Conforme se percebe no Quadro 5, 94,4% gostariam que tivesse aula de xadrez na escola, somente 5,6% dos participantes 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). A literatura aponta que o planejamento intencional da modalidade mobiliza competências socioemocionais, moldando comportamentos benéficos para a socialização e o protagonismo discente.

Sob a ótica de Soares (2023, p. 100), para que essa formação integral se efetive, a prática pedagógica precisa ir além do domínio técnico, integrando a história, a origem e a evolução do xadrez ao processo de aprendizagem. Essa abordagem contextualizada cria um ambiente propício ao debate e à construção coletiva do conhecimento, fornecendo os elementos necessários para o desenvolvimento crítico e intelectual dos alunos.

Partindo para a décima quarta questão, que indagava aos estudantes se eles acreditavam que seu professor de educação física sabia jogar xadrez, a totalidade (100,0%) deram crédito à sua capacidade. Já em relação à décima quinta questão, a expressiva maioria dos alunos (77,8%) posicionou-se favoravelmente. Contudo, o percentual de respostas negativas, equivalente a 22,2%, sugere que uma pequena parcela dos estudantes ainda pode associar a Educação Física primordialmente relacionadas a práticas corporais e motoras tradicionais.

Em contrapartida, ao serem questionados sobre a participação em um eventual Festival de Xadrez (Questão 16), observou-se adesão unânime: 100% dos participantes. Esse dado evidencia que a promoção de eventos e dinâmicas festivas funciona como um elemento motivador, despertando o interesse integral da turma para o engajamento na modalidade.

A partir da próxima seção, serão descritas 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.

3.2.1 Aprendizagem do xadrez na Educação Física escolar: quais resultados?

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, sendo desenvolvida em sua primeira parte, o ensino do jogo de Xadrez. Na segunda parte, eram realizadas atividades inerentes à Educação Física, como a exemplos de várias brincadeiras. A intervenção inaugural ocorreu com a turma “A” do terceiro ano do período matutino, composto por vinte e um estudantes, dos quais dezoito autorizaram a captação de informações durante o desenvolvimento do projeto. As demais intervenções seguiram-se sucessivamente até 23 de junho de 2026, culminado com a experiência da dinâmica do Xadrez Humano, e o preenchimento do questionário final.

Foram oito encontros, sendo que no primeiro o objetivo foi apresentar aos estudantes o tabuleiro de Xadrez, suas peças, bem como suas peculiaridades. No segundo encontro, os alunos puderam compreender a movimentação de cada peça do jogo de Xadrez. A partir da terceira intervenção os estudantes passaram a praticar o jogo propriamente dito. À medida que as partidas iam se desenvolvendo também surgiram algumas confusões e dúvidas em relação às movimentações corretas das peças, como por exemplo, qual o número de casas que cada peça poderia se movimentar. As confusões mais recorrentes estavam relacionadas às movimentações do bispo e da torre, e principalmente sobre a forma de captura pelos peões.

As partidas entre os alunos da própria turma seguiram-se até o quinto encontro. Por ocasião da sexta intervenção, os alunos foram motivados a participarem de um Encontro para jogarem Xadrez com outra turma, também de terceiro ano. Os alunos mostraram-se empolgados com a possibilidade, a ponto de confeccionar desenhos simbolizando suas futuras medalhas.

O Encontro entre os terceiros anos ocorreu, como previsto, na sétima intervenção. Na oitava e última intervenção os alunos participaram da dinâmica do Xadrez Humano, após auxiliarem na confecção das "roupas" que representavam cada peça do jogo de tabuleiro Xadrez. Os registros das intervenções foram anotados em Diário de Bordo, que serviram para análise futuras, como serão discutidas mais adiante.

Ao final da oitava intervenção, foi aplicado um questionário aos alunos participantes com o objetivo de captar suas percepções sobre a experiência com o xadrez. Os resultados estão agrupados por eixos temáticos e relacionados aos referenciais teóricos adotados nesta pesquisa, a iniciar-se pela primeira questão, exposta no Quadro 6.

Quadro 6 - Respostas às primeiras quatro perguntas após as intervenções

PERGUNTAS	**RESPOSTAS**					
1 - Como você se sentiu aprendendo a jogar Xadrez?	**Feliz**		**Interessado**		**Cansado**	
	(n) 11	68,7%	(n) 04	25,0%	(n) 01	6,3%
2 – O que você achou de aprender o movimento das peças?	**Fácil**		**Médio**		**Difícil**	
	(n) 09	56,3%	(n) 07	43,8%	(n) 0	0,0%
3 – Você quer continuar jogando xadrez?	**Sim**		**Talvez**		**Não**	
	(n) 11	68,7%	(n) 04	25,0%	(n) 01	6,3%
4 - Você tentou ensinar alguém da sua casa a jogar Xadrez?	**Sim**			**Não**		
	(n) 06	37,5%		(n) 10	62,5%	

Fonte: Elaborado pelo autor.

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, como felicidade (68,7%) ou interesse (25,0%). Apenas 6,3% declararam-se cansados. Esse dado dialoga diretamente com Huizinga (2012) e com sua caracterização do jogo: uma atividade voluntária que produz prazer e engajamento. Possivelmente, para a minoria dos participantes em relação a essa questão, o Xadrez pode não ser visto como um jogo em si, mas como uma tarefa a ser realizada.

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. 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, visto que para algumas crianças, o período de concentração exigido pelo xadrez pode ter sido mais desgastante.

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. Esse dado confirma a eficácia da estratégia central do projeto: os macetes lúdicos como organizadores prévios.

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 já vimos em Vygotsky (1991), a aprendizagem ocorre na Zona de Desenvolvimento Proximal, local em que o aluno precisa de mediação para avançar, mas é capaz de fazê-lo.

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. 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 (2026), que valoriza o direito do educando de dizer "não".

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. 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, o que pode ser interpretado como um indicador de que o projeto produziu impacto para além da sala de aula.

Os 62,5% que não ensinaram podem gerar reflexões considerando a existência de 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.

No Quadro 7 estão apresentadas as respostas referentes às questões de cinco a oito e estavam relacionadas à associação do Xadrez com a concentração e algumas preferências dos estudantes.

Quadro 7 - Associação do Xadrez à concentração e algumas preferências

PERGUNTA	**RESPOSTAS**					
5- O Xadrez ajudou vocêa prestar mais atenção?	**Sim**		**Não sei**		**Não**	
	(n) 13	81,3%	(n) 02	12,5%	(n) 1	6,3%
6 - Em alguma aula você preferiu continuar jogando Xadrez, doque ir para a quadra?	**Sim**		**Nunca**		**Algumas Vezes**	
	(n) 07	43,8%	(n) 05	31,3%	(n) 04	25,0%
7 - Você gostou de jogar xadrez durante as aulas de Educação Física?	**Nenhum Pouco**		**Sim, Bastante**		**Só um Pouco**	
	(n) 04	25,0%	(n) 10	62,5%	(n) 02	25,0%
8- Você aprendeu a jogarXadrez durante as aulas?	**Sim, Bastante**		**Não Aprendi Nada**		**Aprendi um Pouco**	
	(n) 12	75,0%	(n) 02	12,5%	(n) 02	12,5%

Fonte: Elaborado pelo autor

Na quinta pergunta do questionário final, perguntou-se “O Xadrez ajudou você a prestar mais atenção?”. Percebe-se que para 81,3% dos estudantes o xadrez os havia ajudado a serem mais atenciosos. Alguns alunos, cerca de 12,5%, não sabiam avaliar ao certo se o xadrez havia melhorado sua concentração, e um participante negou que o xadrez pudesse ter lhe ajudado a prestar mais atenção.

Associando a este contexto, um estudo de caso com jovens jogadores de xadrez realizado por Jankovic e Novakovic (2019) 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; Novakovic, 2019).

Em relação à pergunta seis, “Em alguma aula você preferiu continuar jogando Xadrez, do que ir para a quadra?”, 43,8% dos estudantes disseram "sim", e 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, consideradas mais associadas à Educação Física. Esse dado é particularmente significativo, visto que em relação à nossa disciplina, a expectativa tradicional é de que as crianças prefiram o movimento.

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" preferir 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. A sétima questão investigou diretamente a aceitação do xadrez como conteúdo inserido nas aulas de Educação Física. A pergunta era exatamente “Você gostou de jogar xadrez durante as aulas de Educação Física?”. Os resultados revelaram que 62,5% gostaram bastante de jogar xadrez durante as aulas de Educação Física; 12,5% gostaram um pouco; 25,5% não gostaram de nenhum pouco.

A maioria dos estudantes (62,5%) demonstrou alta receptividade à prática do xadrez durante as aulas de Educação Física. Somando-se àqueles que gostaram "só um pouco" (12,5%), conclui-se que 75% da turma teve uma experiência predominantemente positiva com a modalidade. Contudo, o índice de rejeição de 25% (alunos que não gostaram de "nenhum pouco") é um dado expressivo. Ele sugere que uma quarta parte da turma pode ainda apresentar resistência ou até dúvidas a atividades de tabuleiro nesse contexto. Uma das hipóteses para essa interpretação, corroboram com a já apresentada possível associação à disciplina de Educação Física de forma exclusiva a práticas corporais e movimento.

A aceitação majoritária sugere que a inserção do jogo de tabuleiro não encontrou resistência por parte dos alunos. Pelo contrário: para a maioria, o xadrez foi bem recebido como parte do repertório de atividades da Educação Física escolar. Esse resultado dialoga com Betti (1994) e sua defesa de que a área deve proporcionar experiências que ampliem a

compreensão do aluno sobre a cultura corporal de movimento, o que inclui atividades cognitivas, afetivas e sociais, não apenas motoras.

Os 12,5% que gostaram "só um pouco" podem representar alunos que preferem as atividades corporais e de movimento mais tradicionais, mas que ainda assim não rejeitaram a experiência. Esse percentual é esperado em qualquer proposta pedagógica diversificada. Outros 25,0% que responderam "nenhum pouco" merecem uma análise cuidadosa. Este grupo provavelmente coincide com as alunas que nunca aceitaram jogar xadrez durante as intervenções, conforme registrado no diário de bordo.

É importante destacar que esse direito de recusa foi respeitado ao longo de todo o projeto, em consonância com Freire (1987), para quem o educando tem o direito de dizer "não" - a educação dialógica respeita esse posicionamento. Além disso, pode-se considerar que, para algumas crianças, a expectativa em relação às aulas de Educação Física está fortemente ligada ao movimento, e a introdução de um jogo de tabuleiro pode ter gerado estranhamento ou frustração.

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 alunos aprenderam bastante. Houve 12,5% que aprendeu um pouco e pelo menos 12,5% que afirmou não ter aprendido nada. 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.

O alto percentual positivo de aprendizado corrobora com a eficácia das estratégias pedagógicas adotadas, em especial os macetes lúdicos como organizadores prévios para a aprendizagem significativa e a mediação por perguntas orientadoras atuando na Zona de Desenvolvimento Proximal (Vygotsky, 1991).

Os 12,5% que disseram "não aprendi nada" merecem atenção. Esse percentual corresponde, possivelmente, às mesmas alunas que recusaram participar das atividades com xadrez ao longo das intervenções. Para esses casos, a ausência de aprendizado pode estar menos relacionada à metodologia e mais à falta de engajamento voluntário, condição que, conforme Huizinga (2012), é essencial para que o jogo ocorra como experiência lúdica genuína. Sem adesão voluntária, não há jogo e, consequentemente, o aprendizado fica comprometido.

Os outros 12,5% que responderam "aprendi um pouco" sugerem que esses alunos tiveram algum contato com o conteúdo, mas não o suficiente para se sentirem seguros em relação ao que aprenderam. Esse dado sinaliza que, para uma parcela da turma, oito intervenções podem não ter sido suficientes para consolidar o aprendizado, indicando a necessidade de projetos de maior duração. Ainda assim, ao agregar os percentuais de "sim, bastante" e "só um pouco", obtém-se 75% dos alunos com alguma aceitação positiva, o que é expressivo para a introdução de um conteúdo inovador na disciplina.

O cruzamento dos dados das duas questões revela uma correlação coerente entre gostar do xadrez e perceber que aprendeu. Os 62,5% que gostaram "bastante" (Questão 7) são consistentes com os 75% que afirmaram ter aprendido "bastante" (Questão 8) e, muito provavelmente, são os mesmos alunos. Os 25% que não gostaram de "nenhum pouco" (Questão 7) englobam os 12,5% que disseram não ter aprendido nada (Questão 8) e possivelmente parte dos que aprenderam "um pouco". A diferença entre os 62,5% (gostaram bastante) e os 75% (aprenderam bastante) sugere que alguns alunos aprenderam mesmo sem ter gostado plenamente da experiência, o que demonstra que o xadrez, como conteúdo pedagógico, pode gerar aprendizado mesmo quando não é a atividade preferida do aluno.

Em síntese, os dados indicam que o xadrez foi bem aceito e efetivo como conteúdo da Educação Física escolar para a maioria dos alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental, com 75% de autopercepção positiva de aprendizado e 62,5% de aprovação como atividade da disciplina. Em continuidade vamos revelar as informações obtidas nas respostas as questões de número nove, dez, expressadas no Quadro 8.

Quadro 8 - Expectativas em relação ao xadrez na escola.

PERGUNTAS	**RESPOSTAS**							
9 - Você participou do Festival de Xadrez?	**Sim**				**Não**			
	(n) 13		81,3%		(n) 03		18,7%	
10- O que você achou mais FÁCIL no Xadrez?	**Posição das peças**		**Nada**		**Tudo**		**Movimentação das peças**	
	(n) 2	12,5%	(n) 3	18,8%	(n) 5	31,2%	(n) 6	37,5%
11 - O que você achou mais DIFÍCIL no Xadrez?	**Tudo**		**Nada/nenhum**		**Movimentar Ganhar**		**Matar Rei/Rainha**	

PERGUNTAS	RESPOSTAS							
	(n) 04	28,6%	(n) 06	42,9%	(n) 2	14,3%	(n) 2	14,3%

Fonte: Elaborado pelo autor.

Dos dezesseis participantes, 81,3% participaram do Festival de xadrez, que reuniu as duas turmas de terceiros anos - apenas três, ou 18,8%, não estiveram presentes no dia do evento. O Festival de xadrez envolveu 81,3% dos alunos participaram do encontro. Esse percentual expressivo demonstra adesão voluntária ao evento, alinhando-se ao conceito de atividade voluntária associada às principais características do jogo, defendida por Huizinga (2012). Os 18,8% que não participaram podem ser explicados por ausência ou pela recusa voluntária, segundo registro no Diário de bordo.

Para Angélico e Porfírio (2010), a utilização do jogo de xadrez na escola considera 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.

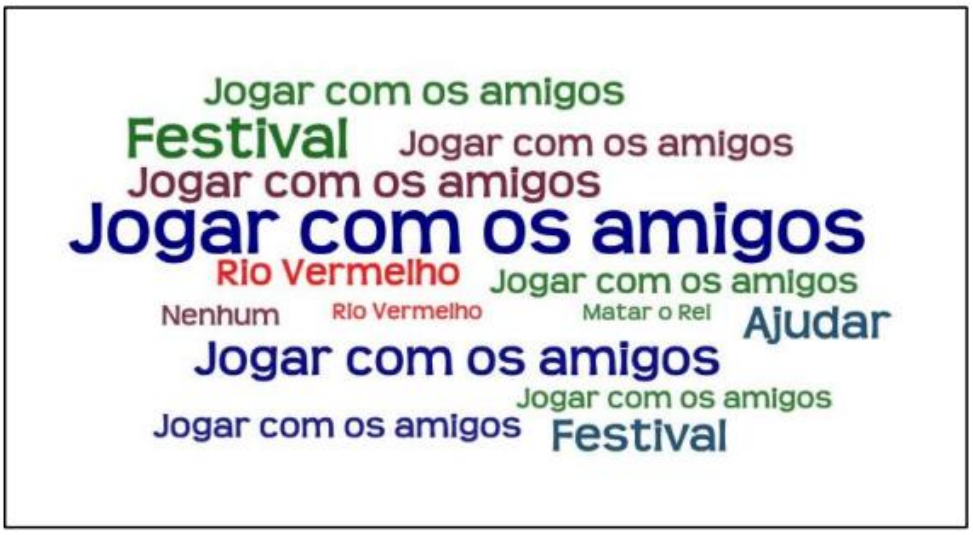
Quanto as facilidades encontradas no desenvolvimento do jogo, 12,5% apontaram o posicionamento das peças; 18,8% afirmaram que não encontraram nada fácil; 31,2% acharam tudo fácil no xadrez; 37,5% relataram que encontraram facilidade na movimentação a peças - dado esse bastante expressivo, corroborando os resultados da Questão 2 e confirmando a eficácia dos macetes lúdicos. Os 27,8% que responderam "tudo" sugerem que não identificaram dificuldades específicas, percebido como um indicador positivo da metodologia adotada. 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.

Nas dificuldades encontradas pelos alunos frente aos desafios de aprender a jogar xadrez, percebe-se que 37,5% responderam "nada" ou "nenhum", combinado com os 31,2% que disseram "tudo" fácil na Questão 10, observa-se que a maioria dos alunos não identificou obstáculos significativos.

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.

A décima segunda pergunta tratava sobre a experiência vivenciada durante as intervenções com o xadrez. Buscou-se resgatar junto aos alunos momentos inesquecíveis dessas vivências, cujas respostas estão sintetizadas em uma Nuvem de Palavras, representada pela Figura 6.

Figura 6 - Nuvem de palavras sobre o momento inesquecível da aprendizagem do Xadrez



Fonte: Feito com auxílio do site wordart.com, baseado nas respostas da questão 12.

De longe, a frase mais marcante e repetida é "Jogar com os amigos". Para a maior parte das crianças que participaram deste estudo, 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 para a grande maioria 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.

Logo em seguida, termos como "Festival" e "Rio Vermelho" chamam a atenção. Quanto ao termo “Festival”, trata-se do encontro promovido entre as turmas de terceiro para jogarem xadrez entre si. Já “Rio vermelho” é uma brincadeira onde uma criança fica no meio da quadra, enquanto as demais permanecem em uma extremidade. A criança que está no meio, inicia a brincadeira fazendo uma pergunta ao grupo: “O que é que vocês querem?” Então o grupo responde: “Queremos atravessar o rio vermelho”. A palavra volta para a criança do meio, que diz: “Só com uma condição”. E os demais perguntam, “qual?”.

Neste momento a criança que “comanda” o “rio vermelho” determina a condição para a travessia. As crianças querem atravessar para o outro lado da quadra, no entanto, poderá atravessar aquele que obedecer ou tiver o objeto, que é a condição que a criança comandante determinar.

Como exemplo, vamos imaginar que a condição para atravessar o Rio vermelho seja estar com os cabelos amarrados. Logo, aquelas crianças que tiverem com seus cabelos amarrados poderão passar tranquilamente para a outra extremidade da quadra (do rio), enquanto aqueles que não acatarem a condição, terão que passar correndo, fugindo do “comandante” que tentará tocá-la, fazendo com que se torne também pegadora, caso consiga alcançá-la, juntando-se a ela no centro da quadra.

A expressividade do verbo "ajudar" reflete o desenvolvimento de valores éticos e de cooperação durante o aprendizado. Longe de reforçar um ambiente estritamente individualista ou de competição exacerbada, a mediação do xadrez neste grupo estimulou a atividade entre pares. A ação de auxiliar o colega no entendimento das regras ou estratégias fomenta habilidades socioemocionais indispensáveis para a cidadania, transformando o erro e a dúvida em momentos de construção coletiva.

Em um tamanho menor, vemos a expressão "Matar o Rei", que representa aqui, de forma específica a assimilação lúdica de regras do xadrez e do objetivo final do jogo: o xeque-mate. Para a mentalidade infantil deste grupo, a "conquista" de alcançar o objetivo do jogo trouxe uma sensação de vitória e diversão que ficaram gravados na memória.

Por outro lado, há também demonstrações de pouco interesse, visto que uma parcela das respostas demonstrou que "nada" foi inesquecível. No entanto, é possível inferir que o

projeto de pesquisa em si foi muito bem-sucedido em transformar uma atividade intelectualmente densa (xadrez) em um espaço de comunidade (escola), tornando o jogo uma diversão coletiva, com cooperação e momentos festivos.

Os resultados empíricos analisados desconstroem a visão tradicionalista do xadrez escolar como uma ferramenta voltada prioritariamente ao desenvolvimento de aptidões lógicas isoladas ou à formação de competidores de alto rendimento. Para os estudantes investigados, as memórias mais significativas residem na esfera socioafetivas e cooperativa.

O xadrez, então, quando implementado sob uma perspectiva pedagógica humanizada e integradora, serve como um poderoso instrumento de interação social, de solidariedade e de cidadania na escola. A próxima subseção dedica-se à apresentação das notas de campo registradas no Diário de bordo ao longo do processo de intervenção pedagógica. Para além do mapeamento quantitativo fornecido pelos questionários, o diário de bordo atua como um instrumento qualitativo essencial, registrando a dinâmica diária das aulas de xadrez, as reações das crianças, os desafios metodológicos e as transformações no ambiente escolar.

Por meio da transcrição dessas observações diretas e das impressões do pesquisador, busca-se oferecer uma visão detalhada do cotidiano das intervenções, permitindo compreender não apenas a condução das atividades, mas também as percepções e abstrações emergentes sobre o engajamento e a aprendizagem dos estudantes no decorrer da pesquisa. Para esclarecer melhor a organização desta seção, mencionamos que primeiramente serão apresentadas as transcrições do diário de bordo na íntegra. Após essa demonstração, será realizada uma análise das transcrições apresentadas.

3.2.1 Transcrições na íntegra do Diário de Bordo

Esta seção é destinada à descrição das intervenções realizadas no contexto de introdução do Xadrez no cotidiano das crianças participantes deste estudo. A intenção é analisar e compreender de que maneira essa prática contribui para o desenvolvimento dos alunos e para a construção de caminhos pedagógicos inclusivos e significativos no ambiente escolar.

1ª Intervenção (05/05/2026): iniciando o contato.

No dia 5 de maio de 2026, iniciei a primeira das oito intervenções para o ensino do xadrez. Neste primeiro contato, apresentei o tabuleiro e as peças aos alunos, explicando seus nomes e quantidades. Desenhei o tabuleiro na lousa, destacando a importância das letras e números.

Reação das crianças: Para minha grata surpresa, os alunos já sabiam perfeitamente os nomes das peças. Alguns se arriscavam até mesmo a falar sobre a movimentação de algumas delas. A curiosidade era visível - em vários momentos queriam já iniciar o jogo, mas expliquei que precisavam primeiro aprender a reconhecer cada peça e sua movimentação.
Utilizei macetes lúdicos que chamaram muito a atenção: "dama branca na casa branca", o Rei na casa do "Ei", os Bispos como "puxa-sacos" do casal real, os Cavalos como pertencentes aos Bispos (para não levarem coice) e a Torre como a "muralha" do reino. Os peões foram apresentados como "soldados" que protegem as peças da primeira fileira. As crianças repetiam os macetes com entusiasmo.
Após as explicações, fomos para a quadra realizar alongamentos, pega-pegas, "rio vermelho" e pato-ganso.

2ª Intervenção (12/05/2026): prontos para jogar

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.

Reação das crianças: Os alunos mostraram-se ansiosos para jogar. A atenção foi total durante as explicações, especialmente quando utilizei recursos mnemônicos. Para a Torre, desenhei um "T" em formato de cruz na lousa, representando seu movimento reto. O grande momento foi com o Bispo: escrevi "BIXPO" na lousa, o que causou espanto imediato — os alunos questionaram que estava errado. 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.
Quando expliquei que o Rei, embora ande em todas as direções, está limitado a apenas uma casa por jogada, os alunos ficaram estarrecidos e desapontados - achavam que o Rei deveria

ser mais poderoso que a Rainha. Para amenizar, contei que o Rei é "idoso", carrega roupa pesada e coroa, além de usar um cajado. Eles compreenderam com bom humor.
Para o Cavalo, o som "pokotó, pokotó, vira!" Arrancou sorrisos. Quando finalmente entreguei os tabuleiros, as duplas se formaram rapidamente. Houve confusão entre Rei e Rainha, e alguns confundiam o Bispo, mas fui orientando cada mesa. Reação ao guardar os jogos: Quando pedi que guardassem para irmos à quadra, alguns alunos resistiram, querendo continuar jogando - chegaram a pedir para levar o xadrez para a quadra. Precisei explicar que teriam outros momentos, e eles entenderam.

3ª Intervenção (19/05/2026): o entusiasmo do primeiro "Xeque-Mate"

Reação das crianças: Assim que entrei com os tabuleiros, os alunos se levantaram das cadeiras e vibraram, comemorando com gritos de "Oba! Xadrez!". Senti-me muito feliz - percebi que estavam gostando e incorporando o xadrez como atividade lúdica e prazerosa. Enquanto eu desenhava na lousa, eles mesmos pegaram os tabuleiros e formaram duplas espontaneamente.Havia 14 alunos presentes, formando 7 duplas. Atendi dúvidas sobre identificação do Bispo e diferenciação entre Rei e Dama. Uma dupla de meninos apresentou desenvolvimento surpreendente: o jogo evoluiu a ponto de um deles "matar" o rei adversário. Precisei intervir para explicar os conceitos de xeque e xeque-mate - algo que planejava para aulas futuras, mas que a situação tornou oportuno.
Momento marcante: Quando perguntei se o menino havia avisado o adversário com "xeque" antes da captura, ele disse que não. Expliquei a regra com uma frase que registrei no diário: "meu camarada adversário, seu rei está em perigo, se você não fizer nada, na próxima jogada eu vou matá-lo!" Os alunos ouviram atentamente.
Outra dupla de meninos não estava realmente jogando xadrez - pareciam estar brincando de outro jogo, com peças demais no tabuleiro. Propus reiniciarmos e eles aceitaram. Um deles contou, orgulhoso, que seu pai havia feito um tabuleiro em casa para ele jogar com o irmão.
Recusa em trocar de dupla: Quando sugeri trocarem de parceiros para novas partidas, nenhum aluno quis - preferiram recomeçar a mesma partida. Após avisar que iríamos para a quadra, guardaram os jogos. Na quadra, realizamos pega-pega aranha, rio vermelho e uma atividade de basquete individual. O interesse pela atividade de arremessos foi surpreendente - primeira vez que a apresentei e o engajamento foi total.

4ª Intervenção (26/05/2026): 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 aluno 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.

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 confirmoucalmamente 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-pegaaranha, que se estendeu até o final com total interesse.

5ª Intervenção (02/06/2026): O pedido que aquece o coração

Reação das crianças e momento mais marcante: Assim que cheguei com a maleta de xadrez, uma menininha se aproximou de mim de forma muito meiga e disse: "Professor, o senhor me ensina xadrez? Eu ainda não entendi." Respondi que sim, com muito prazer. Esse momento, registrado no diário, deixaria qualquer professor "hiper feliz".

Ela se sentou com outras duas meninas e fui orientando-a individualmente. Enquanto o restante da turma jogava, fiquei agachado ao lado da mesa ensinando: reconhecimento das peças (os bispos estavam trocados com os cavalos), movimentação da Torre (em "cruz" ou "T"), do "Bixpo" (com direito a sotaque carioca e risos), diferenciação entre Rei e Dama, o "pokotó, pokotó, vira" do Cavalo - que a fez sorrir enquanto movimentava a peça - e todas as regras dos peões.

Ela demonstrou encantamento ao descobrir que o peão pode andar duas casas na saída - mostrou cara de espanto. Ao final das explicações, as meninas iniciaram a partida.

Elas não queriam parar: Quando anunciei que iríamos para a quadra, as meninas perguntaram, com medo de uma resposta negativa, se poderiam continuar jogando. Autorizei e elas comemoraram. Foram duas duplas que fizeram esse pedido.

Enquanto os outros brincavam de rela-congela e vampirinho-vampirão, o trio de meninas (agora dupla) permaneceu jogando xadrez o restante da aula. Momento da promoção: Acompanhei de perto e percebi que ambas haviam avançado peões até a primeira fileira adversária. Simulei possibilidades de jogadas e, ao final, uma das meninas revelou que eram vizinhas de rua e que pediria à mãe para comprar um tabuleiro para jogar com a colega - sinal do impacto positivo do projeto.

6ª Intervenção (09/06/2026): Os combinados para o grande encontro

Neste sexto encontro, preparei o espírito da turma para um futuro encontro com outra turma de terceiro ano.

Reação das crianças: Os alunos demonstraram empolgação imediata. Alguns perguntaram, de pronto, se teriam medalhas. Aproveitando o entusiasmo, lancei o desafio de confeccionarmos nossas próprias medalhas. Ficaram com cara de assustados - a ideia de medalhas de papel os deixou confusos, trocando olhares entre si. Mas, pouco a pouco, "compraram a ideia".

Discutimos o nome do evento. Expliquei as diferenças entre festival, torneio e campeonato. Chegamos ao consenso de que o mais adequado seria um encontro: o 1º Encontro de Xadrez dos Terceiros Anos, marcado para a sétima intervenção. Confecção das medalhas: Distribuí papéis com círculos de 4,5 cm para desenharem suas medalhas. Coloquei peças e tabuleiros como referência e escrevi o nome do evento na lousa. A participação foi massiva - todos se envolveram, animados com a possibilidade de receber uma medalha, ainda que simbólica.
As partidas: Com 20 alunos presentes, os jogos transcorreram com poucas solicitações de intervenção - sinal de que estavam aprendendo. Uma dupla de meninas montou o tabuleiro com os números voltados para si (em vez das letras) e depois inverteu as cores da dama - corrigindo-se ao lembrar da dica com um breve sorriso e um "esqueci, professor".
Controle emocional: Observei que duas meninas, ao terem suas jogadas negadas, não demonstraram raiva ou frustração - aceitaram com maturidade. Um menino tentou mover a torre em "L", mas com as perguntas orientadoras percebeu sozinho o erro. Sinal de cansaço: Percebi que, neste encontro, os alunos não estavam tão entusiasmados com o xadrez. Um aluno olhou para o relógio e perguntou se não iríamos à quadra - já eram 11h50. Guardamos os jogos e fomos para a quadra, onde fizeram pega-pega-aranha e travessia do rio vermelho.

7ª Intervenção (16/06/2026): O 1º Festival de Xadrez dos terceiros anos

O grande dia chegou. Ambas as turmas ("A" e "B") tinham Educação Física. A turma "B" foi a primeira a ter aula e mostrava-se empolgada com o encontro. A professora regente preparou a sala em formato "U".

Reação das crianças: Quando disse que iríamos jogar na sala vizinha, poucos alunos questionaram se não poderia ser na quadra - compreenderam e aceitaram numa boa. Antes de partirmos, frisei que não era uma competição, mas uma oportunidade de fazer novas amizades e reencontrar colegas.
Os alunos levaram suas cadeiras e sentaram-se à frente de quem escolhessem - a escolha já definia o adversário. Faltaram 5 alunos da turma "A", restando 13, dos quais uma menina recusou-se a jogar (uma das três que nunca aceitaram jogar xadrez nas aulas).

As partidas: Distribuí os tabuleiros e os alunos iniciaram as partidas sem dificuldades. Algumas meninas abandonaram os jogos e começaram a perguntar se iríamos à quadra. Estratégia de "socorro": Convidei-as para serem minhas auxiliares, autorizadas a solucionar impasses antes de me chamar. A estratégia funcionou.

Situações marcantes:Um menino tentou mover a dama em múltiplos lances na mesma jogada (d1→d4→d8→a8). Expliquei que a dama poderia percorrer aquele trajeto, mas em turnos alternados. Outro menino, ao ver seu rei em xeque, estava com lágrimas nos olhos. A adversária, com paciência, esperou. Após as perguntas orientadoras, ele capturou a torre com o rei. Elogiei a menina pela paciência. Um conflito entre duas meninas interrompeu o jogo - uma levantou-se e recusou continuar; a outra chorou.

Dúvida sobre o peão: Uma jogadora da turma "A" orientou a colega sobre o movimento do peão. Saldo: Não houveconflitos generalizados. Houve respeito mútuo entre as turmas.

8ª Intervenção (23/06/2026): O xadrez humano e o Encerramento

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.

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.

Momentos de aprendizado: Uma menina representando a dama preta colocou o rei azul em xeque - a equipe azul discutiu e decidiu atacar a dama com a Torre.

O Cavalo foi movimentado como "um, dois, três, vira" em vez de "um, dois, vira" - outro colega corrigiu o equívoco, mostrando o movimento assertivo. Dois "soldados" se encontraram frente a frente e uma aluna, de longe, gritou que o soldado não captura para frente, só nas diagonais.

Uma menina (técnica) insistia em atacar o rei com o peão - precisei intervir com as perguntas orientadoras.

Dispersão: Com o passar do tempo, alguns alunos começaram a se dispersar, correndo e brincando de pega-pega. Quando um aluno pediu "brincar de acorda urso", aceitei na hora. Interrompemos o xadrez humano e fomos brincar.

O questionário: De volta à sala, expliquei que era o oitavo encontro e que havia um questionário sobre a experiência. Dois alunos pediram para entregar os formulários - deixei. Quando fui ler as perguntas, um aluno pediu para fazer a leitura. Relutei, mas permiti. Outros três solicitaram o mesmo "direito" - todos que quiseram ler, leram. Conferi os formulários um a um enquanto recebia.

Encerramento: Guardamos os materiais, formamos fila e nos dirigimos ao portão. Registrei no diário: "chegamos ao fim do primeiro passo em direção a um futuro promissor, tanto para o xadrez no ambiente escolar, como destes escolares em direção ao xadrez."

3.2.2 Análise das transcrições

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.

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.

Da mesma forma, Caillois (1990) classifica o xadrez como um jogo de *Agôn* (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.

A postura de mediação adotada ao longo das intervenções encontra forte respaldo em Vygotsky (1991) e no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Em diversas situações, os alunos demonstraram conhecimentos que estavam em vias de se consolidar, como quando um menino, na terceira intervenção, "matou" o rei adversário sem saber que deveria anunciar o xeque. Ao intervir com as perguntas orientadoras “quem é essa peça?" e "como ela anda?". Atuei justamente na ZDP, oferecendo o suporte necessário para que o aluno pudesse avançar na compreensão do jogo por si mesmo.

Essa estratégia foi recorrente e se mostrou eficaz. Na sexta intervenção, um menino tentou movimentar a torre em "L" e, ao ser questionado, ele próprio percebeu o equívoco. Conforme Darido e Rangel (2005) apontam, o papel do professor de Educação Física como mediador é fundamental para que o aluno construa seu conhecimento de forma significativa, o que ficou evidente em todas as intervenções.

A utilização de macetes e histórias para fixação das regras, como "dama branca na casa branca", "o Rei na casa do Ei", "os puxa-sacos do casal real" e o "pokotó, pokotó, vira" do cavalo, dialoga com a Teoria da Aprendizagem Significativa. Ao ancorar novas informações em conhecimentos prévios e em imagens concretas (a cruz da torre, o X do bispo), os alunos puderam atribuir sentido ao que estavam aprendendo.

O momento em que uma menina, na quinta intervenção, relacionou espontaneamente o movimento da torre a um "T" demonstra que o macete havia sido internalizado como organizador prévio, permitindo-lhe não apenas reproduzir, mas também recriar o conhecimento. Esse tipo de situação confirma o que Betti (1994) defende: a Educação Física deve proporcionar experiências que ampliem a compreensão do aluno sobre a cultura corporal, e o xadrez, inserido nesse contexto, contribui para o desenvolvimento do pensamento estratégico e da resolução de problemas.

Uma das observações mais significativas ao longo desta pesquisa foi a gestão emocional das crianças diante da derrota. Na quarta intervenção, um menino que perdeu por xeque-mate não demonstrou frustração, estava sorridente. Em contrapartida, uma dupla de meninas no mesmo encontro reagiu com choro e "emburramento". Essas situações revelam o

que Kunz (1994) chama de "dupla face" do esporte: ele pode tanto educar para a cooperação quanto gerar exclusão, a depender da mediação pedagógica.

O episódio mais emblemático ocorreu na sétima intervenção, quando um menino começou a chorar ao ver seu rei em xeque. A adversária, com paciência, solicitou minha intervenção e aguardou que o próprio colega encontrasse a solução. Essa cena ilustra o que Brohm (1976) e Bracht (1992) discutem sobre a necessidade de uma Educação Física crítica, que vá além do rendimento e valorize as relações humanas. Valorizei publicamente a paciência da menina, reforçando comportamentos de empatia e respeito, atitude que se alinha à pedagogia do esporte proposta por Costa e Nascimento (2002), que enfatiza a formação de cidadãos autônomos e solidários.

Embora o xadrez seja um jogo de tabuleiro, sua inserção nas aulas de Educação Física encontra justificativa na natureza integrada do ser humano. Como lembra Gallahue (1996), o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo ocorre de forma concomitante e interdependente. As decisões tomadas no tabuleiro exigem concentração, planejamento e controle de impulsos, habilidades fundamentais também para a prática de atividades corporais.

A observação de que alguns alunos ficavam "inquietos" ou dispersos após longos períodos de partida não deveser vista como fracasso, mas como indicador da necessidade de equilíbrio entre atividades cognitivas e motoras, equilíbrio este que foi buscado ao destinar uma das duas aulas de 50 minutos para brincadeiras na quadra. Esse modelo híbrido, registrado em todas as intervenções, alinha-se à proposta de Soares (2023) de uma Educação Física que articule diferentes linguagens e não se restrinja ao movimento pelo movimento.

Na sétima intervenção, diante do risco de algumas alunas abandonarem o encontro, converti-as em "auxiliares de socorro". Essa estratégia, registrada no diário de bordo, encontra fundamento na pedagogia de projetos e na corresponsabilidade. Ao delegar a elas a tarefa de auxiliar outras duplas antes de me chamar, transformei potencial desinteresse em engajamento ativo. Freire (1987) nos ensina que a educação autêntica não se faz para o educando, mas com ele, e essa mediação horizontalizada foi crucial para o êxito do evento.

A oitava intervenção, com o xadrez humano na quadra, representou a síntese do projeto: a integração entre o cognitivo e o corporal. Os alunos não apenas pensavam as jogadas, mas viviam cada movimento com o próprio corpo. A discussão entre as equipes sobre as melhores estratégias, a movimentação física de cada "peça" no tabuleiro de “E.V.A.”,

a negociação entre técnicos e jogadores - tudo isso evidencia o que Betti (1994) chama de "cultura corporal de movimento", onde o corpo é simultaneamente agente e sujeito do conhecimento.

Nas intervenções registradas neste trabalho, os macetes lúdicos funcionaram precisamente como organizadores prévios. Ao ensinar que a "dama branca fica na casa branca", que "o Rei fica na casa do Ei", que os Bispos são "puxa-sacos" do casal real (porque ficam ao lado do rei e da dama), que os Cavalos pertencem aos Bispos (para não levarem coice) e que a Torre é a "muralha do reino", criou-se pontes cognitivas entre o novo conhecimento (a posição das peças no tabuleiro) e conceitos já familiares às crianças (a ideia de muralha, de puxa-saco, de tomar cuidado com coice).

A eficácia dessa estratégia pode ser comprovada pelas reações das crianças. O espanto ao descobrirem que o Rei anda apenas uma casa - justamente a peça que, pelo nome, deveria ser a mais poderosa -, gerou um conflito cognitivo que, uma vez resolvido com a explicação lúdica do "Rei idoso, com roupa pesada e coroa", tornou-se uma imagem duradoura. A observação de que, já na segunda intervenção, os alunos repetiam os macetes com entusiasmo demonstra que a informação havia sido internalizada de forma significativa, e não por mera memorização mecânica.

Um exemplo particularmente ilustrativo ocorreu na quinta intervenção, quando uma menina, ao aprender o movimento do cavalo com o som "pokotó, pokotó, vira!", sorriu enquanto movimentava a peça e, mais tarde, uma aluna, durante o xadrez humano na oitava intervenção, corrigiu o movimento do cavalo de outro colega, demonstrando que o macete havia sido não apenas memorizado, mas compreendido e transferido para uma nova situação.

Nas intervenções com o xadrez, o conceito de ZDP materializou-se de forma concreta e recorrente por meio das perguntas orientadoras, a principal ferramenta de mediação utilizada. Sempre que um aluno tentava uma jogada não permitida, o professor não respondia diretamente com a regra, mas fazia duas perguntas: *"Quem é essa peça que você está movimentando?"; "E como ela anda?".*

Essas perguntas não eram aleatórias. Elas ativavam o conhecimento prévio do aluno, - o conhecimento que estava no nível de desenvolvimento real - e o convidavam a aplicá-lo à situação concreta, movendo-se em direção ao nível de desenvolvimento potencial. Na maior parte dos casos, os próprios alunos chegavam à resposta correta, exercendo o que Vygotsky

chama de internalização: o processo pelo qual uma operação que antes requeria mediação externa torna-se uma conquista interna.

Em suma, os dados aqui apresentados confirmam que a inserção do xadrez na rotina escolar de alunos dos anos iniciais do ensino fundamental vai além do simples aprendizado de um jogo, atuando como um recurso pedagógico estratégico e transformador. Os resultados evidenciam avanços significativos no desenvolvimento atitudinal e social das crianças, com destaque para o fortalecimento desse conteúdo - o Xadrez, e do engajamento social nas aulas de Educação Física escolar. Fica demonstrado, portanto, que mesmo diante do contexto de impopularidade, desafios estruturais inerentes à escola pública e até algumas resistências por parte de alguns docentes e alunos, a prática do xadrez viabiliza experiências de aprendizagem significativas, consolidando-se como um recurso viável e eficaz para o enriquecimento da formação integral na infância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente investigação permitiu analisar os impactos e as percepções acerca da introdução do ensino do xadrez com crianças de uma escola pública do Oeste Paulista, integrando a fundamentação teórica à práxis pedagógica vivenciada nas aulas de Educação Física. Os dados empíricos demonstraram uma excelente receptividade dos alunos participantes em relação ao xadrez. Houve, em grande maioria das vezes em que as intervenções ocorreram, uma grande aceitação, e aqui o destaque especial vai para o desejo demonstrado em engajar-se em eventos coletivos, como o Festival de Xadrez, que reconheceu também a habilidade de seu professor de Educação Física para o ensino do jogo.

Os dados demonstraram também que a maioria expressiva (77,8%) aprovou a inclusão do xadrez no componente curricular de Educação Física, e 75% da turma avaliou positivamente a experiência de jogá-lo durante essas aulas (com 62,5% afirmando ter gostado "bastante"). Entretanto, nem tudo ocorreu como esperado e o estudo também lançou luz sobre aspectos pontuais de resistência: 25% dos alunos declararam não ter gostado de "nenhum pouco" de jogar xadrez na Educação Física, e 22,2% posicionaram-se contra a sua inclusão nessa disciplina específica. Essa parcela de rejeição indica que parte dos estudantes ainda vincula a Educação Física a práticas corporais e esportes de quadra tradicionais. Contudo,

percebe-se que a rejeição não é ao xadrez em si, visto o interesse unânime por festivais, mas sim à sua sobreposição às brincadeiras e jogos habituais.

No campo do desenvolvimento infantil, os resultados confirmaram que o ensino do xadrez atua como uma ferramenta pedagógica estratégica e transformadora. Evidenciou-se que a modalidade vai além da aplicação técnica quando conectada à história e à evolução do jogo, favorecendo a ampliação da atenção, o raciocínio lógico e o amadurecimento crítico e intelectual das crianças. Em suma, a intervenção comprovou que, mesmo diante dos desafios do contexto escolar público, o xadrez se consolida como um recurso viável, motivador e eficaz para enriquecer a formação integral na infância.

A satisfação das crianças participantes do estudo com relação à aprendizagem e à prática do xadrez apresenta os seguintes pontos principais: interesse na aprendizagem, visto que a maioria expressiva dos estudantes demonstrou aprovação sobre o aprendizado do jogo; a experiência de jogar xadrez durante as aulas de Educação Física agradou a maioria da turma; a adesão ao Festival demonstrou um nível de motivação e satisfação para atividades integrativas,e atingiu seu ápice na perspectiva de participar de um evento comemorativo, onde 100% das crianças responderam que participariam de um Festival de Xadrez; Além dessas observações, também se destacam a satisfação dos alunos em relação ao próprio desenvolvimento e, por fim, apresenta-se também alguns pontos de resistência, visto que apesar do alto índice de satisfação geral, alguns dos participantes declararam não ter gostado de jogar xadrez nas aulas de Educação Física.

Com base nos aspectos analisados ao longo deste estudo, considerando tanto a aceitação quanto as resistências observadas nas intervenções e no diário de bordo, este estudo apresenta algumas lacunas que, por inúmeros motivos, não puderam ser sanados. Dessa forma, apresentamos algumas possibilidades para a continuação desta pesquisa em trabalhos futuros, como investigações que alternem as aulas práticas de quadra com as sessões de xadrez de forma intercalada ou contínua; organizar, tornar um evento fixo (inclusive no PPP) alguns eventos enxadrísticos escolares, como o Festival de Xadrez, analisando como a dimensão festiva e comunitária do esporte influencia o engajamento de longo prazo, a sociabilidade e a participação da comunidade escolar.

Poderão ser realizadas também um acompanhamento longitudinal dos efeitos cognitivos e atitudinais com as crianças participantes para mensurar se os ganhos percebidos

em atenção, raciocínio e maturidade intelectual se mantêm ou se desdobram em melhorias no desempenho acadêmico em outras disciplinas ao longo dos anos letivos seguintes, usando instrumentos metodológicos adequados.

Ainda, pode-se pensar em uma formação continuada de professores de Educação Física com vias de pesquisar caminhos para a formação de docentes da rede pública no ensino do xadrez, explorando formas de conectar a história, a origem e a evolução do jogo a outras disciplinas do currículo (como História, Matemática e Língua Portuguesa), consolidando o ecossistema reflexivo e a formação integral dos estudantes.

Assim, ao integrar o xadrez como uma ferramenta pedagógica viva e interdisciplinar, reafirma-se o compromisso com uma educação pública emancipatória, dinâmica e transformadora. Mais do que o domínio de regras e estratégias sobre o tabuleiro, o que se projeta para o futuro é o fortalecimento de espaços educativos que estimulem o pensamento crítico, a empatia e o desenvolvimento cidadão dos estudantes. Que este trabalho ressoe como um chamado à ação, inspirando práticas docentes inovadoras que continuem a mover as peças em direção a uma escola pública cada vez mais inclusiva e enriquecedora.

Por fim, este estudo não se encerra em suas considerações finais, mas se posiciona como um ponto de partida e convite para reflexões contínuas sobre o ensino do xadrez e suas potencialidades na educação física escolar, especialmente nas escolas públicas. Espera-se que os caminhos aqui trilhados, as percepções colhidas e as lacunas identificadas sirvam de incentivo para que futuros pesquisadores e educadores deem prosseguimento a essa jornada pedagógica, expandindo as fronteiras do conhecimento sobre o ensino do Xadrez, transformando a realidade escolar de muitas de nossas crianças.

REFERÊNCIAS

ANGÉLICO, L. P.; PORFÍRIO, L. C. O jogo de xadrez modifica a escola: por que se deve aprender xadrez e tê-lo como eixo integrador no currículo escolar? **Revista Eletrônica da Faculdade Semar/Unicastelo**, São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.iessa.edu.br/revista/index.php/jornada/article/view/407/142#:~:text=ANG%C3%89LICO%2C%20Lays%20P.%3B%20PORF%C3%8DRIO%2C%20Luciana%20C.%20O,xadrez%20no%20processo%20ensino%2Daprendizagem.%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20(Mestrado)%2C%20Universidade. Acesso em: 09. Ago. 2026.

ANGROSINO, M. Etnografia e Observação Participante. Tradução: José Fonseca. In: FLICK, U. (Coord.). **Coleção Pesquisa Qualitativa**. Porto Alegre, Artmed, 2009.

AZEVEDO, N. C. S. **Culturas Lúdicas Infantis na escola:** entre a proibição e a criação. Curitiba: CRV, 2022.

BATISTONE, V. **O jogo de xadrez e o desenvolvimento cognitivo**. São Paulo: Memnon, 2000.

BRACHT, V. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magister, 1992.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, [1996]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 set. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997. v. 7.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília: MEC, 2017.

BROHM, J. M. **Sociologie politique dusport**. Paris: Jean-Pierre Delarge, 1976.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2003.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARVALHO, F. L.; PICCOLO, L. Jogos de tabuleiro: uma análise sobre nomenclaturas e significados na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 44, e004522, p. 1-8, 2022. Disponível em: http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/2618. Acesso em: 09. Ago. 2026.

CERQUILHO. **Cerquilho aplica "Projeto Xadrez" na Educação.** Aprender brincando significa investigar, resolver problemas, divertir-se e expressar-se pelo corpo e mente. 2018.

Disponível em: https://cerquilho.sp.gov.br/noticia/2201/cerquilho-aplica-projeto-xadrez-na-educacao/. Acesso em: 13. Jun. 2026.

CLEMENTE, M. C.; SOUZA, G. R. (Re)pensando a Educação Física escolar a partir das necessárias tensões culturais contemporâneas: o jogo Xadrez antirracista e decolonialista. **Revista Triângulo**, v.17, n.2, p. 188-207, Mai./Ago. 2024. Disponível em: https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo/article/view/7210/7616. Acesso em: 13. Jun. 2026.

COSTA, L. C.; NASCIMENTO, J. V. O ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 15, n. 2, p. 49-56, 2004. Disponível em: https://www.tgfu.info/uploads/1/0/0/8/10084267/ensino_da_tcnica_e_da_ttica_novas_abordagens_1.pdf. acesso em: 09. Ago. 2026.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. **O xadrez nos contextos do lazer, da escola e profissional**: aspectos psicológicos e didáticos. 2007. 150 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Rio Claro, 2007.

DAL FARRA, R. A.; LOPES, P. T. C. Métodos mistos de pesquisa: fenomenologia e hermenêutica. **Ciência & Natura**, Santa Maria, v. 35, n. 2, p. 362-366, out. 2013. Disponível em: https://periodicos.ufm.br/index.php/cienciaenatura/article/view/10041. Acesso em: 26 mar. 2026.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. P. S. **Educação Física na escola**: implicância da prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DEMO, P. **Pesquisa e construção de conhecimento**: metodologia científica no caminho de Habermas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2004.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. Tradução de Álvaro Cabral. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FERREIRA, F. S. O xadrez como ferramenta pedagógica e seus benefícios no ambiente escolar. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, Pombal, v. 8, n. 2, p. 1-6, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/360471319_O_XADREZ_COMO_FERRAMENTA_PEDAGOGICA_PARA_O_ENSINO_DA_MATEMATICA_EM_UMA_ESCOLA_DE_ENSINO_FUNDAMENTAL. Acesso em: 09. Ago. 2026.

FERREIRA, W. M. **Jogo de xadrez como unidade didática interdisciplinar:** uma proposta pedagógica segundo a visão do professor de educação física. 2023. 138 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF). Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Cuiabá, 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 94. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2026.

GALLAHUE, D. L. **Crescimento, desenvolvimento e aptidão física**: uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: Phorte, 1996.

GAZOLA, J. C. **Jogos**: construção social e cultural de um povo dentro do ensino aprendizagem. 2013. Disponível em: https://rodrygoruyz.blogspot.com/2017/. Acesso em: 26. Mar. 2026.

GHIRALDELLI JUNIOR, P. **EducaçãoFísica progressista**: a pedagogia crítica da EducaçãoFísica. São Paulo: Cortez, 1988.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Educação Física no Ensino Fundamental**: formação de professores e campo de intervenção. Ijuí: Ed. Unijuí, 2012.

HUIZINGA J. ***Homo ludens:*** o jogo como elemento da cultura. 7a ed. São Paulo: Perspectiva; 2012.

JANKOVIC, J.; NOVAKOVIC, T. **Chess as a tool for cognitivedevelopment**: a case studyofyoung players. *JournalofCognitiveEnhancement*, v. 3, n. 1, p. 80-90, 2019.

JÚNIOR, L. N. R.; SÁ, A. V. M. O jogo do xadrez e a aprendizagem lúdica para adolescentes em ambiente socioeducativo. **Revista de Educação PUC-Campinas**, v. 21, n. 2, p. 221-229, 2016. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/pdf/edpuc/v21n2/1519-3993-edpuc-21-02-00221.pdf#:~:text=Valores%20educacionais.%20Abstract.%20This%20is%20a%20qualitative,thirty%2Dtwo%20adolescents%20in%20a%20juvenile%20detention%20facility. ACESSO EM: 09. AGO. 2026.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.

OLIVEIRA JÚNIOR, J. D.; CAMPOS, S. D.; GOMES, R.L. R. O xadrez como ferramenta pedagógica para o ensino da matemática em uma escola de ensino fundamental. **Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo**, UECE, p. 1-14, jul. 2016. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO_COMPLETO_EV185_MD4_ID22018_TB7213_10122023191059.pdf#:~:text=UFPB%2C%202019.%20OLIVEIRA%20J%C3%9ANIOR%2C%20J.%20D%3B%20CAMPOS%2C,Desarrollo%2C%20Universidade%20Estadual%20do%20Cear%C3%A1%20(UECE)%2C%202016. Acesso em: 09. Ago. 2026.

PARTOS, C. **O xadrez e a educação**: o valor pedagógico do jogo de xadrez na escola. São Paulo: Artmed, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PALMA, Â. P. T. V.; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. V. **Educação Física e a organização curricular**: educação infantil e ensino fundamental. Londrina: Eduel, 2008.

PRAIA GRANDE. **Praia Grande oferece aulas e treino de jogo de Dama e Xadrez**. 2015. Disponível em: https://www2.praiagrande.sp.gov.br/noticia/id/36075. Acesso em: 13. Jun. 2026.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do Trabalho Científico:** Métodos e Técnicas da Pesquisa e do trabalho acadêmico. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

REZENDE, L. A. **O xadrez na escola**: uma abordagem pedagógica. São Paulo: Memnon, 2002.

SANTANA, T. J. S.; GOMES, L. G. B.; REIS, D. A. Os jogos de tabuleiro nas revistas de Educação Física. **Cadernos de Formação RCBE**, p. 98-110, Mar. 2023. Disponível em: http://www.oldarchive.rbceonline.org.br/index.php/cadernos/article/view/2618/1521. Acesso em: 13. Jun. 2026.

SÃO PAULO. (Município). **Portaria nº 7.240, de 21 de outubro de 2016.** Institui o Programa "Jogos de Tabuleiro". São Paulo, 2016. Disponível em: https://www.sinesp.org.br/legislacao/saiu-no-doc-legislacao/770-portaria-n-7-240-de-21-10-2016-institui-o-programa-jogos-de-tabuleiro. Acesso em: 13. Jun. 2026.

SÃO PAULO. (Estado). Secretaria de Estado da Educação. **Currículo Paulista.** Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/. Acesso em: 13. Jun. 2026.

SOARES, P. J. **O jogo de regras na aprendizagem escolar**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), Itajaí, 2008.

SOROCABA. **Prefeitura de Sorocaba reúne alunos de xadrez do projeto "Eu pratico esporte educacional escolar" para integração no paço municipal**. 2024. Disponível em: https://noticias.sorocaba.sp.gov.br/prefeitura-de-sorocaba-reune-alunos-de-xadrez-do-projeto-eu-pratico-esporte-educacional-escolar-para-integracao-no-paco-municipal/. Acesso em: 13. Jun. 2026.

SOUZA, R. S. M. **Ensino e aprendizagem do xadrez na Educação Física Escolar:** possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede - PROEF). Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2020.

SOUZA, C. R. S. *et al*. Xadrez nas escolas públicas: um projeto a fim de possibilitar o desenvolvimento de habilidades cognitivas às crianças em fase escolar. **Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial**, Três Lagoas, v. 3, n. 3, p. 252-263, out. 2021. Disponível em: https://periodicos.ufms.br/index.php/REPET-TL/article/view/12858. Acesso em: 26 mar. 2026.

SCHWARTZ, G. M. **Atividades lúdicas:** noções básicas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004.

TAHAN, M. **O homem que calculava**. 70. ed. Rio de Janeiro: Record, 2006.

TARUMÃ. **Campeonato Interescolar de Dama, Xadrez, Memória e Dominó é realizado com sucesso nas escolas.** 2014. Disponível em: https://www.taruma.sp.gov.br/noticias/ler/campeonato-interescolar-de-dama-xadrez-memoria-e-domino-e-realizado-com-sucesso-nas-escolas. Acesso em: 13. Jun. 2023.

TONINI, A. C. **Processos cognitivos no jogo de xadrez em idosos**. 2019. 210 f. Tese (Doutorado em Psicologia). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. p. 182.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ANEXO I: QUESTIONÁRIO INICIAL

1 - Você conhece o jogo de Xadrez?

Sim ( ) Não ( )

2 - Você sabe jogar Xadrez?

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

3 - Com quem você aprendeu ou quem te mostrou o jogo?

( ) Família ( ) Amigos ( ) Professor ( ) Internet

4 – Vo cê já jogou Xadrez no Celular ou Computador?

( ) Sim Não ( )

3 - Na sua casa alguém joga Xadrez?

( ) Sim ( ) Não ( )

6 - Você tem algum tabuleiro de Xadrez em casa?

(Sim ( ) Não ( )

7 - Que jogo de tabuleiro você conhece? _____.

8 - Se não conhece, você quer aprender aprender a jogar Xadrez?

Sim, Gostaria ( ) Talvez ( ) Não Gostaria ( )

9 – Você acha importante aprender a jogar Xadrez?

( ) Sim Não ( )

10 - O Xadrez ajuda a se concentrar?

( ) Sim Não ( )

11 - Você acha que será difícil aprender a jogar Xadrez?

Fácil ( ) Médio ( ) Difícil ( )

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

( ) Sim ( ) Não ( ) Talvez

13 - Você gostaria de ter aulas de Xadrez na escola?

Sim ( )Não ( )

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

Sim, ele sabe ( ) Ele Não sabe ( )

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

Sim ( )Não ( )

16 - Você participaria de algum Festival de Xadrez, caso houvesse?

( ) Sim! Não ( )

ANEXO II: QUESTIONÁRIO FINAL (PÓS-INTERVENÇÃO)

1 - Como você se sentiu aprendendo a jogar Xadrez?

Feliz ( ) Interessado ( ) Cansado ( )

2 – O que você achou de aprender o movimento das peças?

Fácil ( ) Médio ( ) Difícil ( )

3 - Você quer continuar jogando Xadrez na escola?

Sim! ( ) Talvez ( ) Não ( )

4 - Você tentou ensinar alguém da sua casa a jogar Xadrez?

Sim ( ) Não ( )

5 - O Xadrez ajudou você a prestar mais atenção?

Sim ( ) Não sei ( )Não ( )

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

Sim ( ) Nunca ( ) Algumas Vezes ( )

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

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

8 – Você aprendeu a jogar xadrez durante as aulas?

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

9 – Você participou do Festival de Xadrez?

Sim ( ) Não ( )

10- O que você achou mais FÁCIL no Xadrez?

11 – O que você achou mais DIFÍCIL no Xadrez?

_____ .

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

Resposta: _____.

ANEXO III: ROTEIRO DE INTERVENÇÕES

Aula 1:

No primeiro encontro da intervenção o objetivo seria apresentar o tabuleiro e suas respesctivas peças. O conteúdo a ser abordado será a história e o objetivo do jogo, disposição inicial, as peças e como montar o tabuleiro. Serão perguntados aos estudantes os nomes das peças do jogo; quantas casas brancas e quantas casa escuras tem o tabuleiro; quantas peças cada jogador utilizada para jogar; qual o número de casa total há no tabuleiro de xadrez. Nessa primeira intervenção os alunos terão a oportunidade de conhecer o tabuleiros, as peças e seus nomes.

Aula 2:

No segundo encontro intervencional, o objetivo será ensinar a movimentação de cada peça. O conteudo será a movimento da torre, bispo, cavalo, rei, rainha e os peões, a captura de peças. Atividades práticas em duplas.

Aula 3:

Na terceira oportunidade, o objetivo é compreender as regras do jogo e a terminologia. Como conteúdo ver-se-á a forma que se dá o jogo; diferença entre xeque e xeque-mate.

Aula 4:

No encontro de número quatro os alunos coneceriam estratégias e táticas básicas, com objetivo de introduzir conceitos de estratégias e táticas. O conteúdo abordado será o desenvolvimento das peças; importância do controle do centro do tabuleiro. Como atividade principal a resolução de exercicios de táticas em grupos.

Aula 5:

No quinto encontro as crianças praticaram aberturas e desenvolvimeto do jogo. O objetivo foi ensinar aberturas e a importância do desenvolvimento. Como conteúdo abordado utilizou-se aberturas; conceitos do que é uma abertura e sua relevância. Como atividades práticas: aberturas em duplas.

Aula 6:

Na sexta aula será apresentada finalizações e técnicas finais. Como conteúdo apresentar situações de finalizações simples; importância de promover os peões. Confecção de madalhas para o evento da sétima intervenção.

Aula 7:

No sétimo encontro, as crianças participaram de um encontro para jogar zadrez juntamente com uma outra turma também de terceiro ano.

Aula 8:

No oitavo encontro os alunos participarão de uma dinâmica do Xadrez Humanao, confeccionando das roupas e montagem do tabuleiro gigante. O objetivo foi aplicar o conhecimento adquirido duranteas aulas.

Após este período de oito (08) intervenções, os alunos respondeeram ao segundo questionário, procedendo da mesma forma que ocorrerá no preeenchimento de questionário inicial.

ANEXO IV: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

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**

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 intitulada **"O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO OESTE PAULISTA"**, desenvolvida pelo pesquisador Clodoaldo Tavares de Lima, aluno do curso de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF) da Faculdade de Ciências e Tecnologias (FCT) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), campus de Presidente Prudente, orientado pela professora Drª Nair Correia Salgado de Azevedo, Professora Assistente do Departamento de Educação e Docente Permanente (ProEF) da mesma instituição.

O objetivo geral dessa pesquisa é identificar as reações dos alunos frente à experiência de aprender e jogar xadrez nas aulas de Educação Física em uma escola pública de um município da região do oeste paulista, além de desvelar suas experiências anteriores com este jogo.**Sua autorização não é obrigatóriae você tem plena autonomia para decidir se quer ou não autorizar a criança, bem como desistir da colaboração neste estudo quando desejar, sem necessidade de qualquer explicação e sem nenhuma forma de penalização.** A criança autorizada por você não será prejudicada de nenhuma maneira caso decida não consentir em sua participação, ou desista da mesma. Contudo, a participação infantil é muito importante

para a execução dessa pesquisa. Você não receberá remuneração e nenhum tipo de recompensa nesta pesquisa, sendo sua autorização voluntária. Também não terá nenhum tipo de despesa.

Serão garantidas a confidencialidade e a privacidade das informações e qualquer dado que possa identificar a criança será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa. O material que surgir da coleta dos dados será guardado em posso do pesquisador por um período de 5 anos, tempo esse que é o solicitado pela Resolução de nº 510/2016 da Conep. Após esse período, os dados serão inutilizados). Apenas o pesquisador responsável pelo estudo e sua orientadora terão acesso às informações dadas pelas crianças.

O material que ficará de posse do pesquisador serão as respostas de um questionário impresso que serão aplicados antes e depois de uma intervenção sobre a divulgação das regras do Xadrez nas aulas de Educação Física. Além disso, o(a) senhor(a) também autoriza seu(a) filho(a) a participar das intervenções nas aulas de Educação Física envolvendo o xadrez, como a aprendizagem das regras e a participação de um festival interno de xadrez sobre as aprendizagens adquiridas.

A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar informações sobre a participação da criança e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito pelos contatos explicitados no final deste Termo. Caso autorize a participação, você receberá uma cópia impressa deste termo.

O benefício relacionado à sua colaboração nesta pesquisa é o de auxiliar no processo de popularização do jogo de Xadrez nas aulas de educação física, especialmente em nosso município.

Ao autorizar a participação do(a) seu(a) filho(a) ou criança no qual é responsável, você permitirá que ele(a): participe de intervenções pedagógicas e; responda a dois questionários impressos: um no início das intervenções sobre o xadrez e outro ao final. Ao assinar este TCLE, o(a) senhor(a) autoriza o pesquisador a usar os dados da pesquisa para fins acadêmicos e de divulgação científica.

Não haverá prejuízo direto ou indireto à criança ao participar dessa pesquisa, visto que ela não será identificada. **Entretanto, toda pesquisa, por mais simples que seja, causa riscos e desconfortos mínimos.** No caso dessa pesquisa, poderão ocorrer alguns constrangimentos, como por exemplo, receio em participar de alguma atividade ou ansiedade ao pensar em estratégias durante as jogadas no xadrez e, dessa forma, instruiremos as crianças para que, caso algumas dessas situações ocorra, mencione apenas que não gostaria de participar para que tais riscos e desconfortos sejam minimizados. Também pedimos que, se vier a ocorrer algum tipo de dano psíquico, que nos seja informado imediatamente para que eventuais providências possam ser tomadas.

Além disso, estaremos atentos para que tais riscos sejam minimizados, o ambiente das intervenções será preparado visando a segurança física necessária, como por exemplo, o uso de materiais apropriados e ambiente seguro e confortável. Não é possível prever ocorrências mais graves, visto que se trata de atividades simples e já previstas no currículo das aulas de Educação Física, mas caso isso aconteça, a gestão da escola, os pais e responsáveis serão comunicados imediatamente, assim como acionado o socorro imediato (como em qualquer outra aula de Educação Física).

Os resultados serão divulgados em eventos e/ou publicações científicas sempre mantendo o sigilo dos dados pessoais de todas as crianças participantes. Além disso, a seleção das atividades de intervenção vão considerar o critério de segurança física e mental dos participantes. Também serão consideradas as normas de segurança das aulas de Educação Física já adotadas pela escola, comunicando a equipe gestora e os pais em qualquer eventualidade ocorrida.

CAAE:**96739526.7.0000.5402**
Número do Parecer de aprovação no CEP: **8.348.369**
Data de Aprovação: **10/04/2026**

Contato dos responsáveis pela pesquisa:

Clodoaldo Tavares de Lima

Telefone: [redacted]

e-mail: [redacted]

Nair Correia Salgado de Azevedo

Telefone: (18) 3229-5574

e-mail: [redacted]

“Em caso de dúvida quanto à condução ética do estudo, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da FCT/UNESP”:

Telefone: (18) 3229-5315

E-mail: cep.fct@unesp.br

Home page do CEP/FCT Unesp: https://www.fct.unesp.br/#!/administracao/secao-tecnica-academica/comite-de-etica-em-pesquisa/

Endereço para correspondência:

Faculdade de Ciências e Tecnologia-FCT, Campus de Presidente Prudente. Rua Roberto Simonsen, 305, Centro Educacional, Presidente Prudente/SP. CEP: 19060-900.

"Os CEP são colegiados interdisciplinares e independentes, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. (Resolução CNS 510/2016)”.

Comitê de Ética em Pesquisa
Coordenador: Prof. Dr. Luis Alberto Gobbo.
Vice-coordenadora: Profa. Dra. Nair Correia Salgado de Azevedo.
Telefone do Comitê: (18) 3229-5315.
E-mail do Comitê: cep.fct@unesp.br

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

Nome da criança: _____

Assinatura do Responsável pela autorização: _____

ANEXO V: TALE

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**

Olá, tudo bem?

Gostaria de conversar um pouco com você sobre um jogo que não é muito conhecido: o xadrez. Minha pesquisa vai abordar algumas questões importantes e uma delas saber se você e seus colegas vão gostar de aprender esse jogo nas aulas de educação física.

Para isso, preciso que você concorde ou não em participar da minha pesquisa. **Você é quem decide se quer ou não participar, e também pode desistir da colaboração neste estudo quando desejar, sem necessidade de qualquer explicação e sem nenhuma forma de penalização.** Você não será prejudicado de nenhuma maneira caso decida não participar, mas já gostaria de dizer que vai ser muito legal ter a sua presença e ficarei bastante feliz com isso. Durante a pesquisa acontecerão algumas coisas:



Vou anotar algumas coisas em meu caderninho (Fique tranquilo(a),eu não vou mostrar a ninguém o que eu escrevo nele)



Vocês vão 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.

Fique tranquilo(a), pois tudo o que vocês comentarem comigo durante a aprendizagem do Xadrez serão divulgados apenas como conhecimento científico. Não ficarei espalhando na Internet tudo o que a gente conversar aqui, nem compartilhar em redes sociais, aplicativos de mensagens... nada disso! Será publicado apenas 1 texto científico e, quando isso acontecer, 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!).

E aí? Posso contar com você?

Se sim, você pode assinar aqui embaixo nesta linha (caso aceite, você terá uma cópia desse 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.

Caso queira perguntar alguma coisa sobre a pesquisa em algum momento, aqui estão os contatos das responsáveis pela pesquisa:

Clodoaldo Tavares de Lima

Telefone: [redacted]

e-mail: [redacted]

Nair Correia Salgado de Azevedo

Telefone: (18) 3229-5574

e-mail: [redacted]

Muito Obrigado!