

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CAMPUS CUIABÁ- MT

ADRIANA FERREIRA SOARES

**POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DO XADREZ NA  
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** uma experiência  
pedagógica nos anos finais do ensino fundamental

CUIABÁ – MT  
2023



ADRIANA FERREIRA SOARES

# POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DO XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma experiência pedagógica nos anos finais do ensino fundamental

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Federal de Mato Grosso, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientadora: Ana Carrilho Romero  
Grunenvaldt

CUIABÁ- MT  
2023



Universidade Federal  
de Mato Grosso



**Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.**

S676p Soares, Adriana Ferreira.  
POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DO XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma experiência pedagógica nos anos finais do ensino fundamental [recurso eletrônico] / Adriana Ferreira Soares. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 137 f., il. color., pdf). -- 2023.

Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunennvaldt.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Cuiabá, 2023.  
Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.  
Inclui bibliografia.

1. Educação física escolar. 2. Xadrez escolar. 3. Autonomia. I. Grunennvaldt, Ana Carrilho Romero, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF

FOLHA DE APROVAÇÃO

**TÍTULO:** POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DO XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

**AUTORA:** ADRIANA FERREIRA SOARES

Dissertação defendida e aprovada em 29 de maio de 2023.

COMPOSIÇÃO DA BANCA  
EXAMINADORA

Profª Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt (Presidente Banca / Orientadora)

Profª Dra. Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani (Examinadora Interna)

Profª Dra. Raquel Firmino Magalhães Barbosa (Examinadora Externa)

Prof. Dr. Evando Carlos Moreira (Examinador Suplente)

Prof. Dr. Moacir Juliani (Examinador Suplente)

Cuiabá, MT, 29 de maio de

2023.



Documento assinado eletronicamente por **ANA CARRILHO ROMERO GRUNENNVALDT, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 07/06/2023, às 09:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **MARCIA CRISTINA RODRIGUES DA SILVA COFFANI, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 07/06/2023, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Moacir Juliani, Usuário Externo**, em 07/06/2023, às 19:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Firmino Magalhães Barbosa, Usuário Externo**, em 26/06/2023, às 14:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufmt.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5864629** e o código CRC **50F9B2EB**.

Aos professores e estudantes que cruzam meu caminho contribuindo na permanente construção desta docente.

E, muito especialmente, aos meus motivos para buscar ser melhor todos os dias: meus filhos, herança do Senhor, fonte de alegria e perseverança. Eduardo, meu aluno por cinco anos, você trouxe sentido à minha vida. Helena, minha futura aluna, você trouxe luz.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, que me sustentou durante todo este processo, colocando pessoas para me fortalecer em tantos momentos desafiadores, principalmente nos que pensei em desistir do curso.

Aos amigos e aos familiares, especialmente ao meu esposo e filhos, que me acompanharam durante todo o curso, pela compreensão em minha ausência, pelo apoio, torcida e auxílio, cada um contribuiu à sua maneira.

À minha orientadora, professora Dr<sup>a</sup> Ana Carrilho Romero Grunennvaldt, pelas orientações, paciência e incentivo, pela disponibilidade em me atender sempre que precisei, muitas vezes em longas ligações.

Ao Prof. Dr. Evando, professor e coordenador do Proef, Polo UFMT, pelo acolhimento, por me auxiliar orientando respeitosamente em diversas dificuldades, principalmente no processo dos trâmites e cobrança dos prazos. Obrigada pelo seu empenho, competência e dedicação ao ProEF.

Aos membros da banca deste trabalho, professoras Dra. Raquel Firmino Magalhães Barbosa e Dra Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani, por terem gentilmente aceitado o convite de compor a banca examinadora do meu trabalho, obrigada pela leitura do meu texto com paciência, pelas valiosas indicações e sugestões necessárias no exame de qualificação. Estendo meu agradecimento ao membro suplente Professor Dr. Moacir Juliani, que também gentilmente encaminhou importantes sugestões.

Aos docentes do Programa de Mestrado Profissional de Educação Física em Rede Nacional – polo UFMT, Ana Carrilho, José Tarcísio, Cleomar Gomes, Evando Carlos e Márcia Cristina, pelas contribuições durante o nosso processo de formação. Obrigada pela dedicação na formação continuada dos professores de educação física da rede pública.

Aos colegas de turma do Proef, polo UFMT, Bruno, Diana, Claudio, Claudinei, Cristina, Edevaldo, João, Joeser, Ladia, Marlucci, Milton, Natalia e Robison, pela partilha e o companheirismo que, com certeza, foram essenciais na aprendizagem e para nos fortalecermos e concluirmos todas as etapas do curso. Agradeço as palavras de incentivo e apoio recebidas nos momentos de fragilidade e desânimo.

À Escola Estadual Doutor Anísio José Moreira, do município de São José do Rio Claro- MT, a toda equipe de apoio, administrativa, pedagógica e gestora, em especial à diretora Vera, que sempre atende às nossas solicitações para adquirir os materiais necessários para a melhoria da qualidade em nossas aulas, a este trabalho em específico, obrigada pelo apoio e por providenciar as premiações para o nosso torneio. Agradeço ainda, à nossa querida coordenadora pedagógica Tereza Cristina, por sempre ser nosso apoio pedagógico em todas as situações, você é inspiração para quem tem o privilégio de trabalhar contigo. Meus agradecimentos aos colegas de outros componentes curriculares que contribuíram para que as atividades entre as turmas fossem desenvolvidas, aos estudantes que participaram do nosso primeiro torneio de xadrez da escola, e especialmente, aos estudantes participantes da pesquisa.

A Federação Mato-grossense de Xadrez, na pessoa do Cleiton, pelo incentivo, e do Luiz, por ensinar e orientar o uso do programa, que posteriormente utilizamos no torneio.

À Universidade Federal de Mato Grosso, especialmente à Faculdade de Educação Física (FEF), pela oportunidade de formação trazida aos professores de Educação Física.

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

“Professor é o profissional que ensina e nunca saberá tudo que ensinou. Nossos estudantes seguem pela vida aprendendo o que ensinamos e não temos como acompanhá-los. Eles passam e levam com eles uma parte do que somos, deixando em nós uma parte do que são, e que nos alimenta para sermos mais e ensinarmos melhor”.

João Batista Freire

Soares, Adriana Ferreira. **Possíveis contribuições do xadrez na educação física escolar**: uma experiência pedagógica nos anos finais do ensino fundamental. Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunnennvaldt. 2023. 137f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2023.

## RESUMO

Este trabalho aborda uma possibilidade de tratar o xadrez nas aulas de educação física, planejando atividades que buscaram propiciar o protagonismo dos estudantes em seu itinerário formativo. Atualmente, a escola enquanto instituição de ensino e a educação física na condição de componente curricular, têm como finalidade formar sujeitos dotados de capacidade crítica em condições de agir autonomamente e de serem protagonistas em sua realidade. Dessa forma, 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. Considera-se que o xadrez, por meio de sua prática esportiva, é uma ferramenta pedagógica importante e pode influenciar significativamente na formação de sujeitos críticos, autônomos, solidários, favorecendo a inclusão e a socialização. Optou-se por uma pesquisa qualitativa do tipo etnográfica, ou etnografia da prática escolar. 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 7º 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. Os principais resultados indicaram que 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 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.

**Palavras-Chave:** Educação Física Escolar; Xadrez escolar; Autonomia.

Soares, Adriana Ferreira. **Possíveis contribuições do xadrez na educação física escolar**: uma experiência pedagógica nos anos finais do ensino fundamental. Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunnennvaldt. 2023. 137f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2023.

### **ABSTRACT/RESUMEN/RÉSUMÉ**

The research focuses on exploring the incorporation of chess into physical education classes through planned activities that aim to promote student protagonism in their formative journey. Currently, schools, as educational institutions, and physical education, as a curricular component, aim to develop individuals with critical thinking abilities who can act autonomously and become protagonists in their own reality. Therefore, the objective of this study is to understand the contributions of chess to the development of autonomy and protagonism among 7th-grade students in a public school in São José do Rio Claro, Mato Grosso, Brazil. Recognizing that chess, as a sporting practice, is an important pedagogical tool that can significantly influence the formation of critical, autonomous, and inclusive individuals, promoting inclusion and socialization. The research methodology chosen is a qualitative ethnographic approach, specifically ethnography of school practice. The data collection instruments utilized were questionnaires with open-ended and closed questions, as well as field/lesson diaries. The data was collected in three stages. The first stage involved administering an entry questionnaire to the 7th-grade class to assess the students' prior knowledge of chess and identify actions/attitudes of autonomy and protagonism associated with this knowledge. The second stage commenced with the implementation of the didactic unit with the class, during which the researching teacher observed and recorded in the field diary the challenges and progress perceived in terms of the contribution of chess teaching and learning to the development of student autonomy and protagonism. Finally, in the third stage, an exit questionnaire was administered at the end of the didactic unit to identify and evaluate the outcomes of the intervention. The data analysis included transcriptions of the questionnaires answered by the students and analysis of the field diary. The primary results indicated that chess facilitated the development of autonomy and student protagonism by stimulating strategic decision-making and independent problem-solving. The students reported feeling more confident and capable of facing challenges not only in chess but also in other areas of their lives. These findings reinforce the importance of chess as a pedagogical tool for the formation of autonomous and critical individuals, as well as a means to stimulate student protagonism through chess teaching and learning.

**Keywords:** School Physical Education; School Chess; Autonomy.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Chaturanga	25
Figura 2 – Vivência do jogo da velha humano	59
Figura 3 – Estudantes do 7º ano, participantes da pesquisa, apresentando e ensinando a batalha das peças para estudantes do 6º ano	64
Figura 4 – Imagem de divulgação do filme assistido pela turma	65
Figura 5 – Imagem dos estudantes praticando na plataforma de xadrez	70
Figura 6 – Imagem estudantes praticando xadrez com controle de tempo	72
Figura 7 – Relatos apresentados pelos estudantes sobre o acesso a prática do xadrez em nossa realidade	75
Figura 8 – Relatos das alternativas propostas pelos estudantes para o acesso da prática do xadrez em nossa realidade	76
Figura 9 – Espaço para o torneio sendo organizado pelos estudantes	79
Figura 10 – Estudantes participantes do evento	81
Figura 11 – Vídeo do torneio de xadrez	82
Figura 12 – Relatos apresentados pelos estudantes sobre como foi a experiência com o xadrez	91

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Características do xadrez e suas implicações educativas	29
Quadro 2 – Capacidades intelectuais exercitadas na prática do xadrez	30
Quadro 3 – Capacidades emocionais exercitadas com o xadrez	32
Quadro 4 – Habilidades lançadas no Sigeduca	46
Quadro 5 – Sistematização do conteúdo xadrez	47
Quadro 6 – Sistematização da sequência da Unidade Didática	47

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Resultado das perguntas 1 e 2 do questionário de entrada	52
Gráfico 2 – Resultado da pergunta 4 do questionário de entrada	53
Gráfico 3 – Resultado da pergunta 5 do questionário de entrada	53
Gráfico 4 – Resultado das perguntas 6, 7, 8 e 9 do questionário de entrada	54

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>2 MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>19</b>
2.1 Educação física escolar e aspectos do protagonismo e autonomia na aprendizagem dos estudantes .....	19
2.2 O jogo de xadrez.....	23
2.3 Benefícios do xadrez escolar .....	28
2.4 Xadrez e educação: levantamento de estudos .....	34
<b>3 PERCURSO INVESTIGATIVO .....</b>	<b>38</b>
3.1 Universo da pesquisa.....	38
3.2 Participantes .....	39
3.3 Aspectos éticos .....	40
3.4 Pesquisa qualitativa e etnografia da prática escolar.....	40
3.5 Técnicas e instrumentos da coleta de dados .....	42
3.6 Desenho da unidade didática e estruturação das aulas .....	44
3.7 Análise dos dados .....	49
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>51</b>
4.1 Questionário de entrada .....	51
4.2 Diários de campo – vivências e experimentações no ensino e aprendizado do xadrez .....	58
4.3 Questionário de saída .....	83
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>100</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>103</b>
<b>APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE ENTRADA.....</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE B – ROTEIRO PARA OBSERVAÇÃO DA AULA.....</b>	<b>110</b>
<b>APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE SAÍDA .....</b>	<b>111</b>
<b>APÊNDICE D – PLANEJAMENTO DE AULAS.....</b>	<b>113</b>
<b>APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO/ANUÊNCIA INSTITUCIONAL .....</b>	<b>128</b>
<b>APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) (PAIS OU RESPONSÁVEIS).....</b>	<b>130</b>
<b>APÊNDICE G – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO – TALE</b>	<b>134</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação é apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), junto à Universidade Federal de Mato Grosso, campus Cuiabá, entrelaçando-se aos estudos relacionados à linha de pesquisa “Educação Física no Ensino Fundamental”. Tem como tema o ensino e aprendizagem do xadrez nas aulas de Educação Física e busca o analisar suas contribuições para o desenvolvimento dos estudantes.

Ao refletir sobre as aulas de Educação Física que tive na escola, buscando temas que tenham me oportunizado um aprendizado significativo, recordei-me do momento em que tive a oportunidade de aprender a jogar xadrez, quando, em dias de chuva, impossibilitados de utilizar a quadra, ficávamos livres para escolher jogos como pingue pongue, dominó, dama, trilha. Felizmente, em algumas aulas, mesmo sem a motivação de muitos colegas que preferiram ficar nos outros jogos alegando que o xadrez era “chato”, “difícil”, “demorava muito”, nosso professor ensinou para alguns poucos interessados.

Recordo-me de como me senti “inteligente” e como isso influenciou positivamente meu desenvolvimento enquanto estudante, o que refletiu na melhora da minha autoestima e autoconfiança. Se não fosse um conteúdo tratado nas aulas, provavelmente eu não teria tido a oportunidade de aprender em outro local, visto que meus pais e o círculo de pessoas com quem eu convivia desconheciam o jogo. Alguns autores orientam que seja oferecido aos estudantes o conhecimento de jogos de diversas realidades.

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (Coletivo de autores, 1992, p. 46).

Estudiosos como Sá (2007) e Rezende (2002, 2007) acreditam que a inclusão do xadrez, enquanto uma ferramenta pedagógica, possibilita alargar as capacidades intelectuais de seus praticantes, como autocontrole, paciência, confiança, noção de espaço e tempo estimulando valores éticos e morais. Nessa perspectiva, Góes (2012, p. 197) também afirma que a prática de xadrez pode potencializar várias qualidades:

Se bem trabalhado, pode potencializar no aprendiz várias qualidades, tais como: atenção, concentração, capacidade de julgar e planejar, imaginação, memória associada ao raciocínio, persistência, paciência, autocontrole, espírito de decisão, criatividade, raciocínio lógico, raciocínio analítico e organização do pensamento.

Silva (2012) entende que o xadrez escolar deve ser utilizado como um meio para estimular e desenvolver nos alunos várias capacidades, ressaltando a importância da autonomia. Dito de forma mais específica:

Num mundo em constante transformação, onde a capacidade de pensar com autonomia é mais importante que a simples memorização de dados estanques, a escola deve repensar sua ação educativa buscando superar essa situação (Silva, 2002, p.6).

Recentemente, o Senado Federal aprovou o Projeto de Lei nº 2993/2021, que incentiva a prática do xadrez nos estabelecimentos de ensino. Sá (2012) e Silva (2010) afirmam que há muito tempo debates e iniciativas vêm sendo realizados para tratar o xadrez nas escolas. Para que o ensino do xadrez na escola seja potencializado, segundo Silva (2010, p. 9), é necessário que os professores sejam capacitados adequadamente.

As capacitações, que normalmente são organizadas pelas federações de xadrez, muitas vezes são ministradas por bons jogadores, mas com pouca ou nenhuma experiência pedagógica, o que ocasiona uma exploração superficial do potencial educativo do jogo.

Além disso, Silva (2010, p. 10) ainda orienta desenvolver metodologias que sejam adequadas para o xadrez escolar, visto que a maioria dessas metodologias se voltam mais para o ensino em clubes e academias do que para o ensino mais efetivo na escola. Consoante a citação que adiante se destaca:

Ensinar xadrez em uma sala de aula com muitos alunos (nem sempre motivados a aprender) não é a mesma coisa que ensinar em um clube, onde geralmente as aulas são particulares, de forma individual ou em pequenos grupos, e todos estão interessados em aprender. Estes são alguns dos desafios que devem ser superados ao se proporem aulas de xadrez nas escolas, para que o ensino deste jogo não fique restrito apenas aos dias de chuva, nas escolas que não têm quadra coberta (Silva, 2010, p. 10).

Logo, surgem muitos questionamentos, tais como: qual metodologia é adequada para o ensino do xadrez escolar? Quais estratégias pedagógicas utilizar para motivar os estudantes ao aprendizado? Como tratar o xadrez nas aulas cumprindo com a finalidade do componente curricular da educação física, de modo a contemplar as competências e as dimensões do conhecimento apontadas na Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (Brasil, 2018) para o ensino fundamental?

A escola enquanto instituição de ensino e a educação física na condição de componente curricular têm como finalidade formar indivíduos dotados de capacidade crítica em condições de agir autonomamente e de serem protagonistas em sua realidade (González; Fensterseifer, 2009). Nesse sentido, corrobora-se com os apontamentos das dimensões do conhecimento apresentados na BNCC como competência da educação física.

A BNCC propõe tratar as unidades temáticas, entre outras dimensões do conhecimento, o uso e apropriação, que se refere ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática e também o protagonismo comunitário, que refere-se às atitudes/ações e aos conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às práticas, bem como as iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula (Brasil, 2018).

Diante do contexto evidenciado pelos autores sobre os benefícios da prática do xadrez na escola e na perspectiva da finalidade da educação física enquanto componente curricular apresentada por González e Fensterseifer (2009) que corrobora com as dimensões do conhecimento propostas pela BNCC, de uso e apropriação e protagonismo comunitário, surge um questionamento, que levantei como problema da investigação: o ensino do xadrez nas aulas de educação física poderá contribuir com a finalidade desse componente curricular de formar indivíduos capazes de agir autonomamente e serem protagonistas em sua realidade?

Buscando responder a esse questionamento, realizamos uma pesquisa qualitativa do tipo etnográfica, ou etnografia da prática escolar, levantando como objetivo geral do estudo: compreender as contribuições do xadrez nas aulas de educação física 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. Especificamente almejamos:

Diagnosticar o conhecimento dos estudantes participantes da pesquisa sobre o xadrez; elaborar e aplicar uma Unidade Didática com caminhos e possibilidades para o processo ensino-aprendizagem do xadrez nas aulas de Educação Física, verificando situações didático pedagógicas que promovam a autonomia e o protagonismo dos estudantes; averiguar quais são as contribuições do xadrez escolar de acordo com a literatura e as pesquisas da área; identificar as dificuldades e as potencialidades na utilização do xadrez como objeto de conhecimento para estimular a autonomia e o protagonismo dos estudantes; organizar um torneio de xadrez na escola, com a participação dos estudantes participantes da pesquisa na coordenação e na arbitragem como evento de culminância da aprendizagem construída no decorrer do desenvolvimento da unidade didática.

O estudo é composto por cinco partes, iniciando com este trecho de caráter introdutório, no qual é feita uma contextualização da temática do xadrez na educação, bem como a apresentação dos objetivos de pesquisa.

O segundo momento do estudo é focalizado no marco teórico, onde no subcapítulo 2.1 é feita a correlação da Educação Física e os aspectos do protagonismo e da autonomia na aprendizagem do estudante, apresentando as competências específicas para a educação física escolar no ensino fundamental apontadas pela BNCC (Brasil, 2018), bem como a orientação do Documento Curricular de Referência para Mato Grosso – DRC-MT – (Mato Grosso, 2018) de tratar jogos de tabuleiro nesse nível de ensino. No subcapítulo 2.2, apresentamos o jogo do xadrez com um breve histórico sobre a sua origem. No subcapítulo 2.3, discorreremos sobre os benefícios do xadrez escolar apresentados por estudiosos da área. No subcapítulo seguinte, 2.4, apresentamos um levantamento de estudos sobre o Xadrez e a Educação.

A terceira etapa desta dissertação delinea o percurso investigativo que foi percorrido ao longo da prática de pesquisa, explicando o caminho, a técnica e os instrumentos para a coleta e análise dos dados, bem como contextualizando o universo da pesquisa, seus participantes e o desenho da unidade didática e da estruturação das aulas.

O quarto capítulo, intitulado “Resultados e Discussões”, traz os três subcapítulos: 4.1 “Questionário de entrada”, que apresenta o resultado do diagnóstico inicial; 4.2 “Diário de campo- vivências e experimentações no ensino e aprendizado do xadrez”, o qual descreve momentos que consideramos significativos no decorrer do desenvolvimento da sequência da unidade didática e o subcapítulo 4.3 “Questionário de saída”, que apresenta os dados

obtidos em cinco questões abertas nas quais os estudantes participantes da pesquisa descreveram o que compreenderam e como se sentiram com a realização das atividades, se conseguiram assimilar o conteúdo desenvolvido e se assumiram atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento.

Por fim, encerramos o trabalho na quinta parte da dissertação, apresentando nossas considerações finais acerca da pesquisa, de modo a retomar os objetivos propostos inicialmente e o problema de pesquisa levantado.

## 2 MARCO TEÓRICO

### 2.1 Educação física escolar e aspectos do protagonismo e autonomia na aprendizagem dos estudantes

Conforme Palma *et al.* (2008), a autonomia pessoal se constrói ao aprender a decidir conhecendo a si próprio. Os autores afirmam que, nas últimas décadas, observa-se uma busca pela mudança nos currículos devido à necessidade de formar alunos criativos e críticos, “[...] O currículo não é, apenas, mais uma área voltada para a aplicação e desenvolvimento de métodos e técnicas de ensino. Ele é guiado por questões sociais, políticas e epistemológicas e considerado um artefato social e cultural”. (Palma *et al.*, 2008, p. 9). Além disso:

O mundo contemporâneo faz exigências de currículos que se adaptem às novas realidades científicas e tecnológicas de desenvolvimento, sem falar nas adaptações psicológicas e emocionais de relacionamento (Palma *et al.*, 2008, p. 9).

Para Demo (2004), o ato de aprender pressupõe um processo reconstrutivo que permite o estabelecimento de diferentes tipos de relações entre fatos e objetos, que desencadeia ressignificações e que contribui para a reconstrução do conhecimento e para a produção de novos saberes, a partir de uma educação transformadora e significativa, que rompa com o marco conceitual da pedagogia tradicional. Trazendo para o campo desta pesquisa, faz-se necessário pensar nas aulas de educação física sobre uma perspectiva que oriente a construção de conhecimento direcionados à autonomia e à cidadania, com argumentações e ética, para mudar a realidade de cada indivíduo.

A Educação Física escolar é um componente curricular que vem, ao longo do tempo, passando por inúmeras transformações na sua concepção e no seu papel dentro do ambiente escolar (Silva; Bracht, 2012). A caracterização e os saberes da educação física na escola vêm sendo refletidos e discutidos há muitos anos. González e Fraga (2012) apontam que, por volta de 1980, começa a surgir um movimento que pretendia modificar a forma de como era entendida a Educação Física na escola. Nesse momento, era vislumbrada a superação do conceito de que ela possuía como proposta a promoção da prática da atividade física nesse ambiente, enfatizando apenas do movimento mecânico.

Esse movimento, conhecido mais tarde por movimento renovador, reunia pensadores que ambicionavam criar as condições para uma virada cultural. Nesse entendimento, partia-se do pressuposto de que os corpos em movimento expressam significados partilhados por uma sociedade.

O livro *Metodologia do ensino da Educação Física*, editado pela Cortez em 1992, e mais conhecido como *Coletivo de Autores*, é considerado a primeira obra integralmente dedicada à sistematização dos conteúdos da educação física em uma proposta curricular centrada no conceito de cultura corporal. Relevância social, contemporaneidade do conteúdo, adequação às possibilidades sociocognitivas dos alunos, provisoriedade e historicidade do conhecimento compunham o conjunto de princípios que fundamentou a proposição dos pioneiros do movimento renovador (González; Fraga, 2012, p. 42).

González e Fraga (2012) ainda afirmam que a Educação Física foi legitimada como componente curricular da educação básica na promulgação da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação Nacional nº 9.394/96 (Brasil, 1996). No ano seguinte, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN – (Brasil, 2007) consolidaram a cultura corporal de movimento, como objeto de estudo da educação física no ensino fundamental.

Apesar de já terem se passado vinte anos do lançamento do livro *Coletivo de Autores*, e quinze anos da primeira versão dos Parâmetros Curriculares Nacionais, não é fácil romper com a lógica que sustentou o trabalho docente em Educação Física por quase um século. Por mais que se acredite no lugar assumido pela disciplina no contexto da “virada cultural”, é necessário criar as condições para o enraizamento didático pedagógico desta concepção no nosso cotidiano de trabalho. Para isso, entre outras ações imprescindíveis, é necessário explicitar o conjunto de conhecimentos que cabe à Educação Física tratar ao longo do ensino fundamental. (González; Fraga, 2012, p.42).

As propostas culturalistas, atualmente, têm inspirado as principais linhas pedagógicas (González; Fensterseifer, 2009), bem como os documentos nacionais que direcionam o ensino da Educação Física escolar. O mais recente deles é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que intenciona implementar um currículo sistematizado mínimo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica para esse componente curricular (Brasil, 2017).

Nesse documento, a Educação Física foi definida como “o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação

social, [...] produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história” (Brasil, 2018, p. 213). Trata-se de um documento normativo que adiciona a disciplina curricular na área da linguagem e no âmbito da cultura, ou seja, os aspectos culturais e sociais das atividades corporais são objeto de conhecimento da Educação Física. As práticas corporais foram categorizadas em seis unidades temáticas ao longo do ensino fundamental: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas e Práticas Corporais de Aventura, propondo tratar essas unidades temáticas em oito dimensões do conhecimento, a saber: Experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, protagonismo comunitário, análise e compreensão (Brasil, 2018).

A BNCC (Brasil, 2018, p. 223), inspirada nas propostas culturalistas, traz a Cultura Corporal do Movimento como objeto de estudo do componente curricular e aponta como competências específicas para a Educação Física no ensino fundamental:

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

A dimensão do conhecimento, uso e apropriação, na BNCC, apresenta a necessidade de o estudante apropriar-se dos conhecimentos tratados na educação física, possibilitando a autonomia para a realização destes além das aulas:

Uso e apropriação: refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal. Trata-se do mesmo tipo de conhecimento gerado pela experimentação (saber fazer), mas dele se diferencia por possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com práticas corporais no lazer ou para a saúde. Diz respeito àquele rol de conhecimentos que viabilizam a prática efetiva das manifestações da cultura corporal de movimento não só durante as aulas, como também para além delas (Brasil, 2018, p. 220).

Além do uso e apropriação que se refere à dimensão do conhecimento que trata da possibilidade de estimular a autonomia dos estudantes, a BNCC também explicita o protagonismo comunitário nas dimensões do conhecimento:

Protagonismo comunitário: refere-se às atitudes/ações e conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às práticas corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social. Contempla a reflexão sobre as possibilidades que eles e a comunidade têm (ou não) de acessar uma determinada prática no lugar em que moram, os recursos disponíveis (públicos e privados) para tal, os agentes envolvidos nessa configuração, entre outros, bem como as iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula, orientadas a interferir no contexto em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo (Brasil, 2018, p. 222).

Cumprido destacar que os critérios de organização das habilidades na BNCC, com a explicitação dos objetos de conhecimento aos quais se relacionam e do agrupamento desses objetos em unidades temáticas, expressam um arranjo possível, dentre outros, não devendo ser tomados como modelo obrigatório para o desenho dos currículos. Assim, entendemos que mesmo o documento da BNCC não explicitando o Xadrez na unidade temática dos esportes, temos a possibilidade de tratá-lo nas aulas de educação física como objeto de conhecimento da unidade temática que compõe as brincadeiras e os jogos, visto que o xadrez é reconhecido como esporte, mas também pode ser classificado como um jogo de tabuleiro.

Na BNCC, cada uma das práticas corporais tematizadas compõem [sic] uma das seis unidades temáticas abordadas ao longo do Ensino Fundamental. Cabe destacar que a categorização apresentada não tem pretensões de universalidade, pois se trata de um entendimento possível, entre outros, sobre as denominações das (e as fronteiras entre as) manifestações culturais tematizadas na Educação Física escolar (Brasil, 2018, p. 214).

No Documento Curricular de Referência para Mato Grosso (Mato Grosso, 2018), os jogos de tabuleiro são orientados a serem tratados nas turmas de 6º, 7º, 8º anos para aprofundar, entendendo o processo de ampliação e, nas turmas de 9º ano do ensino fundamental, consolidar, de forma a compreender a sistematização e a sedimentação do conhecimento (Mato Grosso, 2018). Dessa forma, respaldando-nos em desenvolver uma unidade didática, tratando o xadrez nas aulas de educação física de uma turma do 7º ano dos anos finais do ensino fundamental. No próximo subitem, são apresentados alguns pontos sobre a origem do jogo de xadrez.

## **2.2 O jogo de xadrez**

Sem origem definida, cercado de lendas e mitos, o xadrez se apresenta como um jogo histórico, envolvido por uma trajetória riquíssima de cultura, passando por vários momentos importantes da história. Retratar-se, por meio do próprio jogo, os períodos de guerras entre reinos que marcaram o desenvolvimento da sociedade. Assim, para Silva (2009, p. 55), “um dos jogos mais antigos da humanidade: atravessou quase 15 séculos e culturas diversas como antiga Índia, Europa medieval, a União Soviética e o ocidente”.

Historiadores de diversas épocas atribuem a chineses, árabes e persas o seu surgimento, baseados em fatos que vão desde a descoberta de uma pintura egípcia, que mostra duas pessoas aparentemente jogando algo parecido com o xadrez há 3.000 anos a.C até lendas como a do sábio indiano Sessa entre os séculos V e VI, (Giusti, 2002). Essa é uma lenda também descrita por Rezende (2013), segundo a qual a origem do xadrez é atribuída a um sábio hindu chamado Lahur Sessa, que apresentou o jogo como forma de entreter e alegrar o rei ladava, que estava triste por ter perdido seu filho numa batalha. Com o jogo apresentado, o rei entendeu que, para ganhá-lo era necessário sacrificar algumas peças e, dessa forma, compreendeu que seu filho se sacrificou pelo bem do reino e do povo, conseguindo, assim, superar a tristeza. O rei ficou tão entusiasmado que fez questão de presentear o inventor com aquilo que ele desejasse. Vendo-se praticamente obrigado a

fazer o pedido, Sessa fez um que impressionou pela simplicidade demonstrada e aparente humildade. Pediu que lhe pagassem em grãos de trigo da seguinte maneira: um grão para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira e assim sucessivamente, dobrando em cada casa, até a última.

Tal pedido, aparentemente irrisório, encerra um número tão grande que se torna impossível o pagamento da dívida, 18.446.744.073.709.551.615, trazendo um novo aprendizado ao rei: não prometer aquilo que não sabe se poderá cumprir. A história completa poderá ser encontrada em toda a sua beleza na obra de Malba Tahan, *O homem que calculava*, como sugere Rezende (2013). Lasker (1999) afirma que, dentre tantas lendas, essa parece ter enfrentado a erosão dos anos e é tão repetida pelos historiadores que é assumida como sendo algo verídico.

Outra teoria muito difundida como o ancestral do xadrez e aceita por possuir vários elementos que permanecem até hoje relata que o xadrez teria surgido na Índia com o nome de *chaturanga* e que dali se espalhou para China, Rússia, Pérsia e Europa, onde estabeleceram as regras atuais (Giusti, 2002). Silva (2002) e Sá (2007) corroboram que o xadrez tenha surgido a partir do jogo *chaturanga*.

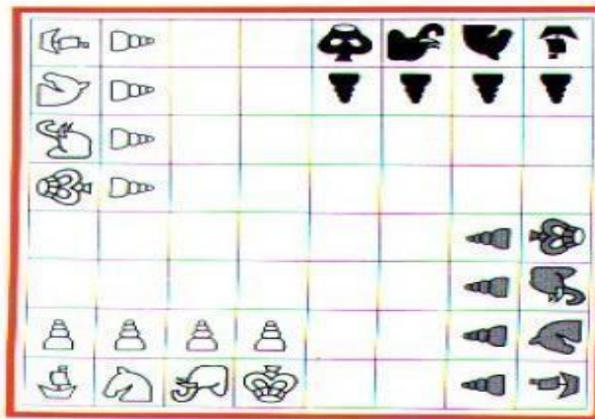
Há aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia, surgiu o Chaturanga, que se transformou no atual jogo de xadrez. Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, o xadrez foi introduzido nos países ocidentais, e na Idade Média passou por algumas metamorfoses que o conduziram à forma atual. (Silva, 2002, p. 7).

Sá (2007) afirma que fontes arqueológicas descobertas no Noroeste da Índia apontam que o precursor do xadrez apareceu no século VI aproximadamente no ano de 570 d.C., sendo conhecido como “jogo dos quatro membros” (Chaturanga em sânscrito, *chatur*: quatro e *anga*: membros). Silva (2002) descreve algumas características do jogo *chaturanga*:

Cada jogador possuía oito peças: um Ministro (hoje Dama), um Cavalo, um Elefante (hoje Bispo), um Navio (mais tarde uma Carruagem e hoje a Torre) e quatro Soldados (atualmente os Peões). A arrumação das peças era feita como mostra a Figura 1. O tabuleiro era monocromático (de uma só cor) e as peças dos quatro jogadores diferenciavam-se pelas cores vermelha, verde, negra e amarela. A peça a ser movimentada era definida por um lance de dados (Silva, 2002, p. 9).

Além disso, Silva (2002) afirma que, aos poucos, foram eliminados os dados e que o jogo com duas pessoas acabou sendo a forma dominante de praticar.

Figura 1 – *Chaturanga*



Fonte: Silva (2002, p.9).

A forma que o jogo adquiriu ao longo dos séculos corroborou para que, quando finalmente chegasse à Europa, o xadrez ganhasse as características que o definem até os dias de hoje. As nomenclaturas tão conhecidas das peças do tabuleiro só iriam surgir no século XV (Castro, 1994). Inicialmente o jogo assumira uma temática voltada para o contexto bélico da época. Os registros revelam que as primeiras versões do Xadrez simulavam uma batalha militar, onde as peças eram caracterizadas com um cunho militar. Havia as peças, que representavam as torres, que refletiam a proteção militar; os cavalos, que simulariam as ferramentas de guerra; os bispos, que representavam a intervenção divina nessas batalhas; a dama, que representava a esposa do rei; e o próprio monarca, que significava o objetivo das lutas e quem deveria ser protegido e, na linha de frente, estavam dispostos os soldados.

Silva (2002) explica que o xadrez passou por muitas modificações até chegar à forma que se joga hoje. Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, foi introduzido nos países ocidentais. Conforme a citação que adiante se destaca, Silva (2002, p.7) descreve três momentos que foram importantes para a democratização do jogo:

A característica principal do xadrez praticado na Idade Média era a profunda elitização que sofria, sendo chamado “jogo dos reis e rei dos jogos”. Uma mudança importante se deu no século XV quando Gutenberg criou o tipo

móvel, possibilitando a impressão de livros de xadrez. [...] Com a proliferação dos livros de xadrez ocorreu a primeira democratização significativa do jogo. A segunda democratização ocorreu na Europa do leste, já no início deste século, quando a recém-formada URSS adotou-o como complemento à educação, tornando-se hegemônica nesse esporte. A terceira democratização iniciou-se com a revolução dos computadores e o advento da Internet, na segunda metade desse século.

A partir da década de 1950 com a construção de máquinas inteligentes, com ciências como psicologia e inteligência artificial, a produção de enxadristas eletrônicos foi acelerada, os softwares e os hardwares tornaram-se mais poderosos e imprescindíveis aos enxadristas de alto nível. Eles tinham acesso quase instantâneo às informações referentes às partidas jogadas em torneios no mundo todo devido à internet (Silva, 2002).

No Brasil, o xadrez foi trazido durante as primeiras expedições portuguesas, ainda que não haja muitos registros sobre a performance dele nesse período. Mas o que se estipula é que esse tenha se tornado um dos principais passatempos da nobreza colonial (Castro, 1994). Christofolletti (2007) também alega que o xadrez tenha sido introduzido em solo brasileiro por meio do processo de colonização, ainda que pouco praticado no contraste com outros países.

Da guerra real e antiga ao lúdico escolar de hoje, onde os jogadores são os generais conduzindo um exército, suas decisões são fundamentais na vitória ou na derrota. Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e, ao mesmo tempo, tornar-se consciente das suas escolhas e decisões (Coletivo de autores, 1992).

Sá (2012, p. 173) afirma que há muito tempo vêm acontecendo iniciativas para o ensino do xadrez nas escolas brasileiras:

No Brasil, a primeira iniciativa em favor do ensino e da prática do xadrez escolar data de 1935 (AGAREZ, 1935; SÁ, 2006). De lá para cá, tais experiências multiplicaram-se e diversificaram-se. Assim, em 1993, realizou-se em Curitiba, Paraná, o "Primeiro Seminário Internacional de Xadrez nas Escolas", contando com o apoio do Ministério da Educação e do Desporto (MEC). Naquela ocasião, participaram 15 conferencistas de dez nações: Argentina, Brasil, Colômbia, Cuba, Filipinas, França, Grécia, Itália, Portugal e Venezuela. Em 2007, foi realizado o "Sexto Seminário Internacional de Xadrez nas Escolas", em Faxinal do Céu, Paraná.

Na citação abaixo em destaque, Silva (2010, p.8) aponta que, em 2005, o Ministério de Educação e Cultura promoveu um projeto para capacitar professores.

Em 2005, fui convidado pelo MEC para atuar no Projeto Nacional de Xadrez, efetuando a capacitação de professores em 5 capitais: Recife/PE, Belo Horizonte/MG, Campo Grande/MS, Teresina/PI e Rio Branco/AC. O livro *Meu Primeiro Livro de Xadrez: curso para escolares* (TIRADO; SILVA, 2005), do qual sou coautor, foi escolhido como material didático para ser utilizado neste projeto.

Rezende (2005) afirma que existem três formas de tratar o xadrez no contexto escolar. A primeira, voltada para a competição, que também pode ser chamada de xadrez competitivo; a segunda, denominada xadrez de lazer, pois os estudantes, em momentos oportunos, pegam o tabuleiro e jogam sem compromisso, apenas para passar o tempo; e a terceira, o xadrez educacional, que trabalha com objetivos educacionais voltados para os benefícios que essa prática pode trazer para os estudantes.

Rezende (2005) prossegue dizendo que muito se fala hoje em xadrez escolar, mas poucos realmente sabem do que se trata. A grande maioria que se refere ao assunto trata o xadrez escolar simplesmente para desenvolver o desporto de xadrez dentro das escolas como uma atividade a mais entre as diversas modalidades esportivas oferecidas. Nesse caso, respeitadas as devidas proporções, a modalidade é oferecida como nos clubes. O xadrez, porém, praticado nos clubes e voltado essencialmente para o aspecto competitivo como desporto, não supre todas as exigências educacionais, fazendo necessário que seja trabalhado de forma pedagógica, como um verdadeiro instrumento educacional, daí a designação de xadrez escolar.

Para Rezende (2013), deve-se implantar o xadrez na escola, mas sob o enfoque pedagógico de xadrez escolar. A educação moderna volta-se cada vez mais para encerrar o ciclo do ensino por adestramento, pela aprendizagem consciente, onde o aluno é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar. Nesse particular, o xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto estimulando entre outros o espírito competitivo e a autoconfiança, como se adequando sobremaneira às exigências da Educação moderna.

Essa pesquisa tratou o xadrez como objeto de conhecimento nas aulas de educação física na terceira forma citada, xadrez educacional, ocasião em que se buscou alcançar os objetivos específicos da pesquisa bem como objetivos educacionais do componente curricular por meio do ensino e aprendizagem do xadrez. Houve atividades lúdicas intencionais, visto que os jogos pré-enxadristicos tinham o objetivo de contribuir no

entendimento das regras de movimentação e captura das peças bem como motivar a participação e o aprendizado. Havia também momentos de competição com o intuito de consolidar o aprendizado e verificar atitude/ações de autonomia e protagonismo dos estudantes com o conteúdo.

No subtópico seguinte, são apontadas algumas implicações educativas e os benefícios de tratar o xadrez na escola apresentadas por autores pesquisadores da área.

### **2.3 Benefícios do xadrez escolar**

Almeida (2010) ressalta que a importância do jogo para o desenvolvimento humano tem recebido atenção em vários campos do conhecimento. Para o autor, jogar, “além de proporcionar um momento de lazer (ludicidade), pode também contribuir com o ensino e o desenvolvimento humano, pois possibilita um melhoramento cognitivo, social e afetivo aos seus praticantes” (Almeida, 2010, p. 21), e essa possibilidade confere também um papel educacional ao jogo. Sá (2012, p. 173) afirma:

A importância do jogo para o desenvolvimento humano tem sido objeto de estudos das mais diferentes abordagens. A atividade lúdica foi enfocada sob o ponto de vista filosófico (Pascal, Alain, Henriot, Schopenhauer, Nietzsche, Bataille, Satre,), sociológico (Huizinga, Hirn, Caillois,), psicanalítico (S. Freud, A. Freud, Klein, Winnicott, Charles-Nicolas, Enriquez), psicológico (Groos, Clapaède, Chateau, Piaget, Vigotsky) e pedagógico (Rousseau, Pestalozzi, Frobel, Montessori, Decroly, Freinet, Michelet).

Corroborando com a ideia da importância do jogo para o desenvolvimento humano, Silva (2002, p. 22) afirma que o xadrez ensina o mais importante na solução de um problema:

[...] que é saber olhar e entender a realidade que se apresenta. No xadrez, como as peças não têm valores absolutos, deve-se monitorar tanto as próprias como as do adversário para implementar sua estratégia. Dito de outra forma: ter a percepção da flexibilidade e reversibilidade do pensamento que ordena o jogo.

Além disso, Silva (2002, p. 23) pontua o seguinte:

Em uma época na qual os conhecimentos nos ultrapassam em quantidade e a vida é efêmera, uma das melhores lições que a criança pode obter na escola é como organizar seu pensamento, e acreditamos que esta valiosa lição pode ser obtida mediante o estudo e o xadrez.

Silva (2002) traz, no quadro a seguir, uma comparação entre as características do jogo de xadrez com as suas implicações educativas quando é usado pelos educadores como um instrumento pedagógico, com o objetivo de contribuir no processo de ensino aprendizagem.

Quadro 1 – Características do xadrez e suas implicações educativas

<b>Características do xadrez</b>	<b>Implicações nos aspectos educacionais e de formação do caráter</b>
Fica-se concentrado e imóvel na cadeira.	O desenvolvimento do autocontrole psicofísico.
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo.	Avaliação da estrutura do problema e a distribuição do tempo disponível.
Movimentar peças após exaustiva análise de lances.	Desenvolvimento da capacidade de pensar com abrangência e profundidade.
Após encontrar um lance, procurar outro melhor.	Tenacidade e empenho no progresso contínuo.
Partindo de uma posição a princípio igual, direcionar para uma conclusão brilhante (combinação).	Criatividade e imaginação.
O resultado indica quem tinha o melhor plano.	Respeito à opinião do interlocutor.
Dentre as várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa.	Estímulo à tomada de decisões com autonomia.
Um movimento deve ser consequência lógica do anterior e deve apresentar o seguinte.	Exercício do pensamento lógico, auto consistência e fluidez de raciocínio.

Fonte: Silva (2002, p. 23).

O xadrez é um dos jogos estratégicos mais praticados no mundo. Os benefícios de cognição que o xadrez proporciona aos praticantes, como concentração e memória, são muito importantes para acrescentar na vida do indivíduo que se desenvolverá de maneira integral e lúdica. No âmbito escolar, esse jogo atingiu o status de instrumento pedagógico, disciplina curricular e até mesmo conteúdo.

Rodrigues (2008) afirma que o jogo de xadrez utilizado pelo educador nas aulas de Educação Física proporciona que o praticante exercite a sociabilidade, a memória e as estratégias de estudo. O xadrez deve ser desenvolvido na escola e principalmente em turmas com alunos que apresentam dificuldades de aprender. Além disso, o autor ainda destaca que a prática do jogo de xadrez auxilia no desenvolvimento da autoconfiança. Também, por meio do xadrez, é possível ensinar aos alunos valores morais e éticos, o ganhar e o perder, respeito às regras, e as restrições que são impostas por elas.

Os benefícios da prática do xadrez iniciam quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para a sua noção espaço-dimensional. Depois, são apresentadas as peças, cada qual com as suas características físicas, seus movimentos e papel no jogo, auxiliando o desenvolvimento da memória e da concentração. O desenvolvimento do jogo com a integração das peças e os cálculos das jogadas exercitam o raciocínio lógico e a imaginação, assim como a escolha do próximo lance valoriza sua iniciativa e autonomia (Goulart; Frei, 2004).

Silva (2012) apresenta, no quadro a seguir, algumas capacidades intelectuais que, segundo Garrido (2001), são exercitadas na prática do xadrez.

Quadro 2 – Capacidades intelectuais exercitadas na prática do xadrez

<b>Característica</b>	<b>Descrição</b>
Representação espacial	O espaço físico do jogo é um tabuleiro de 64 casas. Este espaço é a limitação; o movimento das peças é sua evolução no espaço. Cada casa é individualizada por um sistema de coordenadas cartesianas (números e letras).
Representação temporal	O sentido de sucessão do tempo, bem como controlar “instantes” do jogo. Estes dois itens

	formam os eixos do palco deste jogo.
Transmissão de estruturas ou estratégias. A análise	Melhorar o planejamento de tarefas cognitivas ou de técnicas de estudo a partir do momento em que se é capaz de determinar as próprias vantagens ou debilidades. Sentir que as próprias atividades cognitivas decorrem, como no xadrez, entre dois eixos (espaço-tempo).

Fonte: Silva (2012, p. 42).

Estudos sobre o jogo de xadrez desenvolvidos por Sá e Rocha (1997), Silva (2002) e Rezende (2002) sugerem que o ensino e a prática do Xadrez sejam incluídos como conteúdo escolar, pois, quando utilizada como instrumento pedagógico, a prática enxadrística pode trazer benefícios socioeducativos. Isso porque tanto provoca o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, a autoconfiança e a organização metódica e estratégica do estudo.

Segundo Garrido (2001) citado por Silva (2012), as principais pesquisas sobre o xadrez escolar exploraram mais as possibilidades de “benefícios de alto nível” como aumento na inteligência, criatividade e desempenho escolar, porém obtiveram resultados confusos. O autor entende que o xadrez na escola deve ser utilizado explorando mais os “benefícios de baixo nível” tais como melhora na concentração, aprender a perder, aprender que a melhora no desempenho vem junto com a aprendizagem ou interesse pela escola, mesmo em ambientes pobres de estímulos.

Dessa forma, entendemos que o xadrez escolar deve ser utilizado explorando mais os “benefícios de baixo nível”, como um meio para estimular e desenvolver nos alunos a autonomia, a autoestima, a atenção e a concentração, o autocontrole, a empatia, a socialização e a aquisição de regras (Silva, 2012, p. 97).

Quadro 3 – Capacidades emocionais exercitadas com o xadrez

<b>a) O conhecimento das próprias emoções (autoconsciência): ter clareza das emoções auxilia a dirigir melhor a vida.</b>	
Autonomia	É necessário tomar decisões pessoais e ser consequente com elas. É também necessário, portanto, se conhecer e saber “o que faço bem e o que não faço”, “onde costumo cometer este erro” e “tentarei não errar mais desta forma”. Educação da autocrítica.
Autoestima	O xadrez ajuda o praticante a valorizar-se em termos desportivos (a vitória), artísticos (uma combinação brilhante, estética ou elegante) e pessoais (estar no mesmo nível ou num nível melhor, comparando sua performance em dias diferentes, ou comparando-se com outro jogador).
<b>b) A capacidade de controlar as emoções: de tranquilizar-se, de controlar a ansiedade, as tristezas, as preocupações etc.</b>	
Concentração	É a posição natural que se adota ante o tabuleiro. A situação de “ <i>stand by</i> ”. Momentaneamente as preocupações deixam de importar e procura-se seguir o fio do jogo. Aprende-se que é importante evitar as distrações.
Atenção	Considerar todas as peças. Colocar-se em guarda ante o que é evidente. A atenção é necessária para a reflexão.
<b>c) A capacidade de automotivação: o autocontrole emocional (capacidade de atrasar a recompensa e reduzir a impulsividade) é um elemento chave na obtenção de objetivos.</b>	
Autocontrole	Saber esperar e não emitir respostas com excessiva rapidez. É necessário procurar ir mais além, mais adiante quanto maior seja a dificuldade, retendo a impaciência e a impulsividade.
Autodisciplina	Obrigações de “ter que efetuar uma jogada”, de “ter que

	pensar”, de realizar importantes esforços.
Tenacidade	Qualidade de força interior que o jogo exige em momentos de dificuldade.
<b>d) O reconhecimento das emoções alheias (empatia): habilidade fundamental que envolve sentir o que o outro sentiria, caso estivesse na situação e circunstâncias experimentadas pelo outro.</b>	
Empatia	É necessário avaliar, a cada instante, os movimentos e as possibilidades de ação do adversário, juntamente com as suas reações físicas. Durante o jogo costuma-se dizer “agora ele está melhor do que eu” ou vice-versa. Aprende-se a sentir respeito ou certa compaixão pelo adversário que perde, sobretudo se o adversário for conhecido, ou se demonstrar reações de tristeza. Todos sabem o que é ganhar e perder e no início se aprende, ou deveria aprender, a moderar as reações excessivamente efusivas em caso de vitória por respeito ao adversário que não teve tão bom desenlace no final.
<b>e) O controle das relações: relação com as emoções do outro.</b>	
Socialização	Não se pratica o jogo só. É necessário respeitar o silêncio, a sua vez de jogar. Ao final da partida, analisa-se em conjunto o que foi e o que deveria ter sido jogado ( <i>post-mortem</i> ). Deve-se manter a cordialidade com todos os participantes. É necessário felicitar-se mutuamente no final da partida.
Aquisição de Regras	As regras do jogo são inalteráveis para todos. Ninguém pode estabelecer suas próprias normas nem impor condições diferentes.

Fonte: Silva (2012, p. 44).

No subitem a seguir, é apresentado um levantamento de estudos sobre a relação entre o jogo de Xadrez e o âmbito educacional.

## 2.4 Xadrez e educação: levantamento de estudos

Este subtópico apresenta um breve levantamento bibliográfico de pesquisas sobre a utilização do jogo do xadrez em contextos educativos realizado no google acadêmico e também apresentado por Silva (2012, p. 14):

O livro abrange 115 anos de estudos sobre o xadrez (de 1896 a 2010) [...]. Foram selecionadas pesquisas feitas no Brasil de pós-graduação *stricto sensu* (mestrado, doutorado e pós-doutorado) na educação, ou que se mostrem importantes para a educação.

Sá e Trindade (2005) destacam, primeiramente, que o xadrez se constitui como uma inovação pedagógica, porém sua potencialidade ainda não foi totalmente explorada. Para visualizar essa dinâmica, os autores se inclinaram a investigar as experiências de ensino que se utilizaram do xadrez em âmbitos escolar e extraescolar. Ao comparar o chamado ensino enxadrístico nas escolas em que a pesquisa foi desenvolvida, as quais se utilizavam obviamente desse método, os autores constaram que a iniciativa obteve certos problemas, uma vez que o jogo foi compreendido enquanto uma disciplina obrigatória. Desse modo, os autores destacaram como fundamental para se trabalhar com o xadrez como instrumento pedagógico em sala de aula e não como disciplina obrigatória.

Segundo os autores, para a formação de docentes especializados em xadrez, o planejamento deverá considerar os aspectos pedagógicos e específicos, pois é imprescindível que se estabeleça certo aporte do conhecimento geral do tema. Além disso, é preciso considerar algumas questões específicas dos grupos a serem trabalhados. Essas questões não devem se voltar para a idade dos grupos, mas sim para o nível.

O jogo de xadrez possibilita o desenvolvimento de uma série de compostos cognitivos do cérebro como a memória, a concentração, a autoconfiança, a tomada de decisões, entre outras. Mas, talvez, o maior predicado que o jogo pode alcançar é o desenvolvimento do raciocínio lógico do estudante. Esse esporte aprimora consideravelmente essa habilidade. É o que ressalta Canuto *et al.* (2017, p. 2):

O jogo de xadrez, especificamente, exercita diversas características, como raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança. Podemos identificar os diversos benefícios de sua prática

desde quando a criança passa a conhecer e a exercitar o domínio do tabuleiro, o que resulta em ganhos para sua noção espaço-dimensional.

Já Silva (2004) se debruçou sobre os processos cognitivos que são trabalhados pedagogicamente com jogo de xadrez. Tal estudo teve o objetivo de compreender a dinâmica de tomada de consciência que o jogo de xadrez é capaz de catalisar em alunos com um recorte etário variado entre 8 a 17 anos. Ao mesmo tempo, também se inclinou a estudar os fracassos das jogadas que os alunos despenhavam. Segundo o autor, suas conclusões apontaram para a relação entre a chamada tomada de consciência com os processos cognitivos identificados tanto no fracasso quanto no êxito de uma partida.

Outro autor que se empenhou a investigar o jogo de xadrez foi Góes (2002). Nesse caso, o estudo se voltava sobre a formação de docentes em matemática e as competências requisitadas para a tal formação. Essas competências foram confrontadas com as necessárias para a formação que o jogo de xadrez pode oferecer. Segundo o autor, os cursos de formação de professores necessitam de criar condições que possibilitem o desenvolvimento de habilidades pedagógicas para os professores que saíram da universidade para enfrentar as exigências da dinâmica sociológica da modernidade. O jogo de xadrez, nesse sentido, quando usado de forma adequada, pode se apresentar como o catalisador e o otimizador de funções específicas para o mercado de trabalho e para o convívio em sociedade.

Oliveira (2005), ao estudar as condutas pedagógicas que o xadrez simplificado apresenta, procurou estabelecer relações diretas à capacidade de coordenação motora espacial. Suas conclusões mostram que existe uma interdependência construtiva entre a postura que o jogo dispõe e a construção e aprimoramento da coordenação espacial do estudante. Conclui-se também que o Xadrez possibilita o desenvolvimento das condutas psicológicas relacionadas à operatoriedade e à fertilização de um egocentrismo, confrontando a iniciativa de construção ou desenvolvimento da reciprocidade e cooperação do alunado.

Já Santiago (2012) considera que o xadrez é o jogo mais indicado como um catalisador das competências cognitivas do cérebro, por possibilitar que o sujeito realize qualquer objetivo que postule. Ao se propor a jogar, o indivíduo assume as rédeas do jogo, dentro daquele eixo, ele pode se organizar como quiser e se articular como bem entender. Ali ele decide quais são suas limitações. Nesse sentido, o autor destaca que, simplesmente

obedecendo às regras do jogo, o sujeito pode controlar sua liberdade e liberar seus impulsos. O xadrez se faz com estímulos, e essa característica desenvolve a capacidade cognitiva do indivíduo. Contudo, essas habilidades não se limitam à instância mental, mas também são desenvolvidas outras competências, como a ambição e a perseverança. Todo esse espectro integra as margens que constroem o indivíduo social, e o xadrez tem grande potencial para otimizar e facilitar esse trajeto.

A implementação dos jogos de tabuleiro, especialmente do xadrez, em âmbito escolar se justifica pela possibilidade de se desenvolver a imaginação e a abstração do pensamento das crianças. Todavia, ainda garante que o aluno consiga se adaptar à nova realidade ao entrar no ensino fundamental, já que o seu cotidiano, antes de começar a vida escolar, estava repleto de brincadeiras. É nesse sentido que o xadrez articula. O jogo assume um caráter de mediação para que o aluno consiga se adaptar tranquilamente à nova rotina e ao novo ambiente que está conhecendo. Nesse escopo, Spuldaro e Passos (2012, p. 11) reiteram que

[..] ao dar início à sua vida escolar, a criança interrompe as atividades cotidianas com brincadeiras e não se adapta às tarefas da escola, comprometendo sua aprendizagem. Com seu caráter lúdico, o xadrez ajuda a entender e superar dificuldades advindas com a mudança de hábitos. O Xadrez técnico prepara alunos para competições coletivas ou individuais, especialistas em uma determinada estratégia, objetivando vitórias.

Os autores salientam que, ao longo da resolução de determinados desafios que são suscitados durante as aulas, inúmeras competências podem ser trabalhadas. Os estudantes precisam mapear o que está errado e construir, em conjunto ou individualmente, uma solução aplicável para o contexto projetado. Desse modo, é importante que a criança seja capaz de atravessar positivamente as etapas que integram o eixo escolar e o extraescolar. O raciocínio lógico da criança é desenvolvido quando ele é confrontado e obrigado a traçar soluções aos desafios propostos em sala de aula. Nesse contexto, é papel do professor motivar e engajar o estudante a assimilar o conteúdo proposto, orientando-o e auxiliando-o no desenvolvimento do raciocínio lógico. Ao longo dessa dinâmica, o docente pode recorrer a alternativas pedagógicas para facilitar o processo. Esse trabalho levanta o Xadrez como uma ferramenta viável e eficaz nesse sentido.

Trindade Júnior (2006), em uma pesquisa acerca da didática da ação pedagógica que encontrava no xadrez algum estímulo socioeducativo, chegou à conclusão de que,

ainda que a maneira como a implementação do jogo dentro do ensino nas escolas municipais do estado da Paraíba não compreendesse uma motivação desportiva, em decorrência da presença do xadrez dentro da matriz curricular do Estado, os dados levantados revelavam que as abordagens didáticas nessas escolas se confundiam com uma escola com diretrizes voltadas para uma instituição desportiva. Esse fenômeno se daria, segundo o autor, em decorrência das perspectivas dessas escolas que compreendiam o xadrez simplesmente como um esporte, suplementando o jogo de forma direcionada e limitada a seus aspectos cognitivos, sem o acompanhamento pedagógico necessário. O autor ainda aponta para a carência de uma estrutura adequada e um corpo docente não capacitado para um ensino que preconizasse o xadrez para o estímulo das dimensões pedagógicas que o jogo pode oferecer.

Nesse sentido, uma discussão se sobressai. Assim como Trindade Júnior (2006) articula, o xadrez só alcançará sua cristalização enquanto um conteúdo consistente da matriz curricular de Educação física se for assistido desde a formação inicial docente. Ou seja, antes de figurar como componente curricular do ensino básico, é necessário que protagonize o currículo dos cursos de formação de professores de educação física. Só assim será eficaz o desenvolvimento dos aspectos naturais que o xadrez pressupõe e as relações com o eixo escolar básico. Nessa mesma discussão, Christofolletti (2007) argumenta sobre a importância da introdução, com a finalidade de promoção intensificada xadrez no ensino básico, de modo a colaborar com que o jogo seja adequadamente desenvolvido, ao mesmo tempo que seja integrado com os meios do ensino-aprendizagem.

As principais pesquisas sobre o xadrez escolar exploraram mais as possibilidades da contribuição do xadrez no aumento da inteligência e do desempenho escolar (Silva, 2012). O presente estudo se difere, no entanto, ao pesquisar como o ensino do xadrez nas aulas de educação física poderá contribuir com a autonomia e o protagonismo dos estudantes de uma turma do 7º ano do ensino fundamental, contemplando as competências e a finalidade do componente curricular para esse nível de ensino.

### **3 PERCURSO INVESTIGATIVO**

Neste capítulo do estudo, é destacado o caminho metodológico que utilizamos na pesquisa para conseguir os dados necessários em busca dos objetivos deste estudo. Primeiramente, descrevemos o local e as características onde se deu a pesquisa, bem como identificamos os participantes que colaboraram com o estudo e os aspectos éticos da pesquisa. Depois, apresentamos o método escolhido para a pesquisa, as técnicas e instrumentos utilizados para a coleta de dados e, por fim, a estruturação da unidade didática e a forma como os dados foram analisados.

#### **3.1 Universo da pesquisa**

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Doutor Anísio José Moreira, localizada na região central do município de São José do Rio Claro-MT, que se situa a 294 km da capital Cuiabá. De acordo com os dados do Censo Demográfico do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010, o município possui 17.124 habitantes, no entanto, a população estimada para o próximo censo é de 21.351 habitantes.

A escola onde o estudo foi desenvolvido é uma instituição da Rede Estadual de Ensino, onde a professora pesquisadora é professora efetiva desde 2014. O público atendido são estudantes dos anos finais do ensino fundamental. Atualmente a escola conta com 585 estudantes matriculados, distribuídos em 20 turmas, sendo 10 delas no período matutino e outras 10 no vespertino.

A estrutura física da escola é composta por 10 salas de aula, biblioteca integradora, direção, coordenação, secretaria, sala dos professores, sala de articulação pedagógica, almoxarifado, depósito, banheiros para os estudantes, banheiros exclusivos para funcionários, cozinha e despensa, uma quadra poliesportiva coberta, estacionamento para bicicletas, pátio coberto (utilizado como refeitório, cantinhos de convivência e leitura, para jogos de mesa) e um pátio descoberto. O perfil socioeconômico da população atendida é bastante diversificado, mas a maioria das famílias pertence à classe média baixa e classe baixa. Em relação à equipe profissional, a unidade educacional conta com um total de 46 profissionais, entre professores e técnicos administrativos e de apoio, dos quais 4

profissionais pertencem à equipe gestora, sendo uma diretora, duas coordenadoras pedagógicas e uma secretária.

A Secretaria Estadual de Educação de Mato Grosso oferece aos professores um documento próprio do estado, denominado DRC/MT (Mato Grosso, 2018) sendo baseado na BNCC (Brasil, 2018), adicionando conteúdos e habilidades específicas para o estado do Mato Grosso. As aulas de todos os componentes curriculares, inclusive as de Educação Física, deverão se basear na BNCC e DRC/MT, visto que as habilidades apresentadas nesses documentos já estão inseridas no sistema integrado de gestão da educação (Sigeduca). Faz parte de nossas atribuições enquanto professores da rede estadual alimentar o sistema com os lançamentos, logo, por haver parametrização entre o que planejamos e tratamos em nossas aulas com o que lançarmos no sistema educacional, evidencia-se que nossas aulas seguem as orientações dos documentos normativos e orientativos do estado de Mato Grosso. Atualmente as aulas de Educação Física na rede estadual para os anos finais do ensino fundamental são compostas de duas horas aulas semanais.

### 3.2 Participantes

Os sujeitos participantes da pesquisa são estudantes da Escola Estadual Doutor Anísio José Moreira, onde a professora pesquisadora leciona e é atribuída como professora efetiva de educação física. A turma escolhida para participar do estudo foi o 7º ano F do turno vespertino, composta por 30 estudantes, 16 do gênero feminino e 14 do gênero masculino, todos participantes da pesquisa.

A escolha da turma se deu especificamente por algumas características que consideramos serem as mais adequadas para o desenvolvimento do estudo, tais como: duas aulas de forma sequencial, então, em cada encontro teríamos 120 minutos de aula, e o fato de a pesquisadora ser docente da turma. Os estudantes participantes da pesquisa serão identificados com as siglas das coordenadas<sup>1</sup> do tabuleiro de xadrez que nomeiam cada uma das 64 casas. Como são 30 estudantes, os distribuímos em ordem crescente,

---

<sup>1</sup> As coordenadas do tabuleiro de xadrez são descritas através de colunas (linha de casas na vertical) que são nomeadas com as letras a até h em minúsculas, e também das fileiras (linha de casas na horizontal) que são denominadas com os números de 1 a 8, assim cada casa no tabuleiro tem seu nome específico, como na primeira fileira a1, b1, c1 indo até a última casa dessa fileira h1, na segunda fileira a2, b2, c2 até h2, assim sucessivamente, chegando a última fileira que é a fileira 8 e na última casa, h8.

iniciando com o primeiro aluno, que será identificado com a sigla a1, até o 30º estudante, que será identificado com a sigla f4.

### **3.3 Aspectos éticos**

O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética – CEP/ Humanidades da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), sob o parecer nº 5.762.470. A pesquisadora apresentou aos participantes e seus responsáveis a pesquisa, seus objetivos e de que forma seria desenvolvida, assim como esclareceu possíveis dúvidas. Todos os responsáveis pelos participantes receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e todos os estudantes participantes receberam o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido.

### **3.4 Pesquisa qualitativa e etnografia da prática escolar**

Em nossa pesquisa, investigamos um fenômeno relacionado ao cotidiano da prática escolar, e a metodologia escolhida para a realização desta pesquisa foi de cunho qualitativo. Para Minayo (2001, p. 21), a pesquisa qualitativa pode ser definida como:

Uma pesquisa que responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas Ciências sociais, como um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores, e das atitudes.

Segundo Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa pode ser caracterizada por cinco elementos básicos: o primeiro estabelece que a coleta dos dados ocorra no ambiente natural, estabelecendo o pesquisador como protagonista para compreender o objeto estudado; o segundo elemento se refere à transcrição dos dados pelo pesquisador, que devem ser analisados com riqueza de detalhes; o terceiro elemento diz respeito à concentração de esforços pelo pesquisador no processo e não apenas nos resultados finais; o quarto elemento é o agrupamento e a organização dos dados; e, como quinto elemento, os autores apresentam a valorização do significado atribuído pelos participantes da pesquisa e o modo como interpretam as coisas.

Dentre os métodos utilizados em uma pesquisa qualitativa, neste estudo foi realizado o estudo do tipo etnográfico, ou etnografia da prática escolar, pois o foco da pesquisa é o processo educativo. Segundo André (2002, p. 41), tal abordagem "se caracteriza fundamentalmente por um contato direto do pesquisador com a situação pesquisada, permite reconstruir os processos e as relações que configuram a experiência escolar diária".

André (2002) discute a pesquisa qualitativa do tipo etnográfico em educação, apresentando as seguintes características, "faz uso de técnicas que tradicionalmente são associadas à etnografia, ou seja, a observação participante, a entrevista intensiva e a análise de documentos" (André, 2002, p. 28). Utilizamos a observação participante visto a interação com a situação estudada, afetando e sendo afetado por ela, as rodas de conversa final com a finalidade de esclarecer os problemas observados e a análise das atividades escritas realizadas pelos estudantes para completar as informações coletadas, bem como os documentos orientadores e normativos da educação e da escola.

Segunda característica apresentada pela autora evidencia que "o pesquisador é o instrumento principal na coleta e análise de dados" (André, 2002, p. 28). Os dados foram coletados e analisados pela própria professora pesquisadora.

Já a terceira característica refere-se à "ênfase nos processos, naquilo que está ocorrendo e não no produto ou nos resultados finais" (André, 2002, p. 29). Buscamos analisar e descrever a qualidade das situações, as dificuldades e os avanços na aprendizagem do xadrez, bem como procuramos evidenciar as relações existentes entre o aprender e ensinar a jogar xadrez com atitudes de autonomia e protagonismo.

A quarta característica é "a preocupação com o significado, com a maneira própria com que as pessoas veem a si mesmas, as suas experiências e o mundo que as cerca" (André, 2002, p. 29). Analisamos o significado do aprender para os estudantes e como se sentiram com a experiência do ensinar, se sentiam-se capazes de socializar o que haviam aprendido, se demonstravam atitudes autônomas ocupando o lugar de protagonistas.

A quinta característica "envolve o trabalho de campo. O pesquisador aproxima-se de pessoas, situações, locais, eventos, mantendo com eles um contato direto e prolongado" (André, 2002, p. 29). A professora pesquisadora era também a professora regente das aulas de educação física, não havendo mudanças no ambiente. A observação e a coleta de dados aconteceram no decorrer da rotina habitual das aulas ao longo de um bimestre.

Na sexta característica, André (2002, p. 29) apresenta:

[...] a descrição e a indução. O pesquisador faz uso de uma grande quantidade de dados descritivos: situações, pessoas, ambientes, depoimentos, diálogos que são por ele reconstruídos em forma de palavras ou transcrições literais.

Utilizamos um diário de campo apresentando as descrições das situações vivenciadas, com a busca dos dados e dos indícios das relações da aprendizagem e a prática do xadrez com a autonomia e o protagonismo dos estudantes.

Por fim, a última característica apresentada “busca a formulação de hipóteses, conceitos, abstrações, teorias e não sua testagem. [...] visa a descoberta de novos conceitos, novas relações, novas formas de entendimento da realidade” (André, 2002, p. 30). Buscamos explorar a utilização do xadrez como objeto de conhecimento do nosso componente curricular na tentativa de estabelecer novas relações para se trabalhar o xadrez nas aulas de educação física.

### **3.5 Técnicas e instrumentos da coleta de dados**

Os dados foram coletados no decorrer da pesquisa desenvolvida nas aulas de Educação Física e surgiram a partir de um questionário inicial, observação participante das aulas utilizando um caderno de campo e um questionário final. Utilizamos como um dos instrumentos para a pesquisa o questionário, a fim de realizar um diagnóstico sobre o conhecimento dos estudantes acerca do xadrez, o que caracterizou a primeira etapa de coleta realizada. De acordo com Gil (2008, p.121):

Pode-se definir questionário como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.

Além disso, Gil (2008) apresenta dois tipos de questionário, que são divididos em questionário aberto e fechado. Ambos foram utilizados nesta, sendo que o questionário inicial possui questões abertas e algumas questões fechadas com o intuito de diagnosticar o conhecimento prévio dos estudantes sobre o conteúdo do xadrez. Já no questionário de saída, havia somente questões abertas, pois, dessa forma, os estudantes tiveram a

liberdade de resposta, não havendo nenhuma influência ao responder algo que estivesse apenas disponível na alternativa. Segundo Gil (2008, p. 122), “nas questões abertas solicita-se aos respondentes para que ofereçam suas próprias respostas [...] oferecendo espaço para escrever a resposta. Este tipo de questão possibilita ampla liberdade de resposta”.

Como já dito, o questionário de entrada (Apêndice A) foi utilizado com o intuito de identificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o conteúdo do xadrez e também de identificar atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento. De forma mais específica, procuramos identificar os estudantes que já tinham contato com o xadrez, o que já conheciam desse conteúdo, se praticavam com autonomia, e se já haviam ensinado o que sabiam para outras pessoas.

Utilizamos como instrumento o diário de campo/aula, na segunda etapa da coleta de dados, a qual foi realizada durante a execução da unidade didática. Esse método foi escolhido por terem sido realizadas observações durante as aulas com o intuito de investigar as contribuições presentes no ensino do xadrez enquanto conteúdo nas aulas de Educação Física. Houve, portanto, a observação participante, que, segundo André (2002), é denominada de participante pois o pesquisador possui um grau de proximidade com a situação estudada, podendo afetá-la e ser afetado.

Por sua vez, Angrosino (2009) caracteriza a observação participante como um processo de aprendizagem desenvolvido por meio do envolvimento do pesquisador com as atividades cotidianas da pesquisa. O autor destaca que a pesquisa participante não deve ser considerada apenas uma metodologia, pois ela facilita o processo de coleta de dados em campo, já vez que o pesquisador participa ativamente durante sua coleta de dados.

O diário de campo/aula foi utilizado a partir de um roteiro pré-estabelecido (Apêndice B), contendo as anotações referentes às observações realizadas nas aulas. Nesse instrumento, foi registrado de forma detalhada tudo que a pesquisadora observou, ouviu e pensou durante a coleta de dados. As anotações ocorreram a partir da aplicação de uma unidade didática, acontecimentos, interações entre os sujeitos e/ou com a pesquisadora.

A utilização do diário de campo/aula proporcionou o acompanhamento das aulas por meio de um caderno no qual foram realizadas as anotações. Zabalza (2007, p. 13) traz a definição de diário de aula: “são documentos em que professores e professoras anotam suas impressões sobre o que vai acontecendo em suas aulas”.

Os diários de campo/ aula foram um dos instrumentos escolhidos devido a sua flexibilidade, proporcionando liberdade à pesquisadora para que fizesse as anotações como julgasse importante. Nesse sentido, Zabalza (2007, p. 144) destaca que “Os diários apresentam uma estrutura narrativa que é, por sua própria natureza, muito flexível. Em princípio o diário pode ser escrito da maneira que mais agrade ao autor”.

Dessa maneira, o diário de campo/ aula foi completado pela pesquisadora, a partir da observação de cada aula ministrada, com o objetivo de registrar as dificuldades, os avanços e os desafios que surgiram no decorrer do processo.

Como terceira etapa da coleta de dados, utilizamos um questionário de saída (Apêndice C), possibilitando aos estudantes relatarem a experiência durante a realização da unidade didática. Optamos pela utilização do questionário para que fosse possível atingir o maior número de estudantes possível. Gil (1999, p. 128-129) apresenta as vantagens da aplicação do questionário sobre as demais técnicas de coleta de dados:

- a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio;
- b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores;
- c) garante o anonimato das respostas;
- d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente;
- e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado.

Por meio do questionário de saída, foi possível que os estudantes descrevessem o que compreenderam e como se sentiram durante a realização da unidade didática, se conseguiram assimilar o conteúdo desenvolvido e se assumiram atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento.

### **3.6 Desenho da unidade didática e estruturação das aulas**

Para que a coleta de dados acontecesse, a fim de que os estudantes assimilassem o conteúdo do xadrez dentro das dimensões do conhecimento propostas pela BNCC, bem como possibilitar atingir os objetivos da pesquisa, foi elaborada e aplicada uma unidade

didática no decorrer do quarto bimestre do ano letivo de 2022, realizada nos meses de outubro a dezembro.

É importante destacar que uma das estratégias usadas durante a aplicação da unidade didática, para desenvolver o objetivo de promover situações didático-pedagógicas que estimulassem a autonomia e o protagonismo dos estudantes, consistia que eles apresentassem o xadrez para outros estudantes. Assim, no decorrer do desenvolvimento das aulas, os estudantes da turma de 7º ano (participantes da pesquisa) foram realizando algumas atividades com os estudantes do 6º ano. Todavia, para que isso acontecesse, contamos com a colaboração de professores de outros componentes curriculares que contribuíram nos cedendo tempo de suas aulas para aplicarmos as atividades.

Evidentemente que, quando estamos desenvolvendo uma pesquisa no decorrer das aulas, continuamos cumprindo com nossas atribuições enquanto professores efetivos do componente curricular e, devido às habilidades já estarem inseridas no sistema integrado de gestão da educação (Sigeduca) dos anos finais do ensino fundamental da rede estadual do estado do Mato Grosso, nos sentimos, de certa forma, “engessados” ao lançarmos os conteúdos programáticos e os conceitos das habilidades no campo de avaliação bimestral. Entretanto, como também já destacamos, os critérios de organização das habilidades na BNCC com a explicitação dos objetos de conhecimento aos quais se relacionam e do agrupamento desses objetos em unidades temáticas expressam um arranjo possível, dentre outros, não devendo ser tomados como modelo obrigatório. Nessa perspectiva, nos apoiamos na fala sobre cultura da educação física de Freire e Scaglia (2009, p. 32): “[...] Não importa a que se refira, a cultura humana é uma cultura corporal uma vez que o corpo realiza as intenções humanas”, e ainda:

Os conteúdos de uma área de intervenção pedagógica como a educação física podem ser definidos *grosso modo* em classes gerais. Quanto aos detalhes, porém, tudo o que podemos afirmar é que constituem conteúdo da Educação Física todas as atividades que foram incorporadas a ela ao longo de sua história. (Freire, Scaglia, 2009, p. 33).

Dessa forma, mesmo que a BNCC não contemple o xadrez diretamente como objeto de conhecimento, utilizamos algumas habilidades previstas e já inseridas no sistema integrado de gestão da educação para os 7º anos das unidades temáticas dos jogos e brincadeiras e dos esportes, para respaldar o xadrez como objeto de conhecimento e o

posterior lançamento dos conceitos das habilidades referente ao 4º bimestre. No quadro abaixo, são apresentadas as habilidades lançadas.

Quadro 4 – Habilidades lançadas no Sigeduca

<b>Unidade temática</b>	<b>Habilidades</b>
Jogos e brincadeiras	<p>(EF69EF02.1MT). Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em jogos e brincadeiras, explicando suas características, soluções e desafios técnicos e táticos.</p> <p>(EF69EF02.2MT). Criar e recriar os jogos e refletir sobre as estratégias individual e coletivas para resolver os problemas encontrados, visando a inclusão e participação de todos, de forma prazerosa e criativa.</p>
Esportes	<p>(EF69EF06). Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).</p> <p>(EF69EF07). Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Para a estruturação das aulas da unidade didática, nos apropriamos de alguns tópicos apresentados por Palma, Oliveira e Palma (2021) para a sistematização dos conteúdos, sendo eles: o núcleo de conhecimento, tema, subtema, assunto, objetivo, materiais, desenvolvimento da aula, avaliação da aula. No quadro abaixo, demonstra-se a adaptação para a sistematização do xadrez.

Quadro 5 – Sistematização do conteúdo xadrez

<b>Núcleo de conhecimento: O movimento e os esportes</b>		
Tema	Subtema	Assuntos
Esporte não olímpico	Xadrez	Origem e história do xadrez Caracterização do xadrez Nominação e movimentação das diferentes peças do tabuleiro Principais regras do xadrez Principais jogadas do xadrez

Fonte: Adaptado pela autora com base em Palma, Oliveira e Palma (2021, p. 129).

Utilizamos a sugestão de Freire e Scaglia (2009) para a organização da aula com uma estrutura de três partes, vinculadas entre si: primeira parte: roda de conversa sobre o que será feito na aula; segunda parte: práticas, com atividade com tema (ou subtemas) da aula anterior e atividade com novo tema (subtemas); terceira parte: roda de conversa sobre o que foi feito na aula. Conseguimos seguir essa organização na maior parte das aulas, mas em uma ou outra situação específica, as quais foram relatadas no subcapítulo da discussão dos diários de campo, não realizamos a roda de conversa inicial ou a roda de conversa final. Segue, no quadro abaixo, a sistematização referente à unidade didática.

Quadro 6 – Sistematização da sequência da Unidade Didática

<b>Núcleo de conhecimento: O movimento e os esportes</b>		
<b>Tema: Esporte não olímpico</b>		<b>Subtema: Xadrez</b>
<b>Encontro</b>	<b>Assuntos</b>	<b>Objetivos</b>
01	Questionário de entrada. Origem do xadrez. Tabuleiro.	Identificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o xadrez. Apresentar a origem do xadrez. Conhecer o tabuleiro e seus elementos.
02	Jogos pré enxadrístico: “jogo da velha” (jogado no	Compreender a direção de movimento das peças: torre, bispo e cavalo através de atividades lúdicas.

	tabuleiro e corporalmente).	
03	Peças do xadrez. Valor das peças. Posição inicial no tabuleiro. Coordenadas do tabuleiro. Introdução das regras do peão.	Estimular atitudes/ações de autonomia e protagonismo. Compreender a posição inicial das peças no xadrez, o valor pedagogicamente atribuído a elas e as coordenadas do tabuleiro. Conhecer as regras do movimento básico e de captura do peão por meio de uma atividade lúdica.
04	Regras do peão. Batalha dos peões.	Compreender as regras de movimento e de captura do peão através de atividades lúdicas. Promover ações que estimulem atitudes de autonomia e protagonismo.
05	Regras de movimento e capturas das peças. Batalha das peças.	Assimilar as regras de movimento e de captura das peças do xadrez por meio de uma atividade lúdica. Propiciar ações que estimulem o desenvolvimento de atitudes autônomas e o protagonismo.
06	Filme: Rainha de katwe.	Ampliar a compreensão do xadrez por meio de um filme. Motivar o interesse no aprendizado do xadrez.
07	Xeque, xeque mate, lances irregulares, promoção do peão. Prática do xadrez.	Compreender o objetivo do xadrez, reconhecendo situações de lances irregulares, xeque e xeque mate.
08	Movimentos especiais, situações de empate.	Reconhecer as situações que a partida de xadrez termina empatada. Compreender os movimentos especiais.

	Prática do xadrez.	
09	Anotação da partida. Prática do xadrez com anotação da partida.	Familiarizar-se com anotação algébrica e abreviações das partidas do xadrez. Fomentar ações que impulsionem o desenvolvimento de atitudes autônomas e o protagonismo.
10	Tática e estratégias básicas no xadrez. Prática do xadrez em aplicativo. Prática do xadrez com controle do tempo.	Compreender a importância de estudar para evoluir no aprendizado do xadrez. Promover ações que favoreçam atitudes de autonomia e protagonismo.
11	Organização do evento de culminância.	Compreender as ações necessárias para a organização do torneio de xadrez.
12	Torneio de xadrez.	Estimular atitudes autônomas, a socialização e o protagonismo dos estudantes na comunidade escolar.

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

### 3.7 Análise dos dados

Para a análise dos dados, foram utilizadas as transcrições do questionário inicial, do diário de campo/ aula e do questionário final. Os dados levantados foram abordados e fundamentados juntamente com referencial teórico da pesquisa.

De acordo com Gil (1999, p.168), a análise dos dados “tem como objetivo organizar os dados de tal forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação”. O procedimento de análise de dados adotada foi análise descritiva. Soriano (2004, p. 243) afirma que a análise descritiva:

Consta de dois processos: o primeiro é análise individual dos resultados obtidos em cada pergunta para avaliar a tendência, situação ou magnitude

do aspecto detectado através do item ou da pergunta; o segundo processo consiste em combinar as diferentes respostas que tratam do mesmo fator.

Soriano (2004) aponta para o risco que se corre ao analisar e interpretar isoladamente os resultados de algumas perguntas, de modo especial aquelas que lidam com opiniões e atitudes. Dessa forma, optamos por descrever a análise individual de todos os participantes, para compreendermos o que significou o resultado da intervenção para cada sujeito e, com base na análise individual, fizemos a análise descritiva geral.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

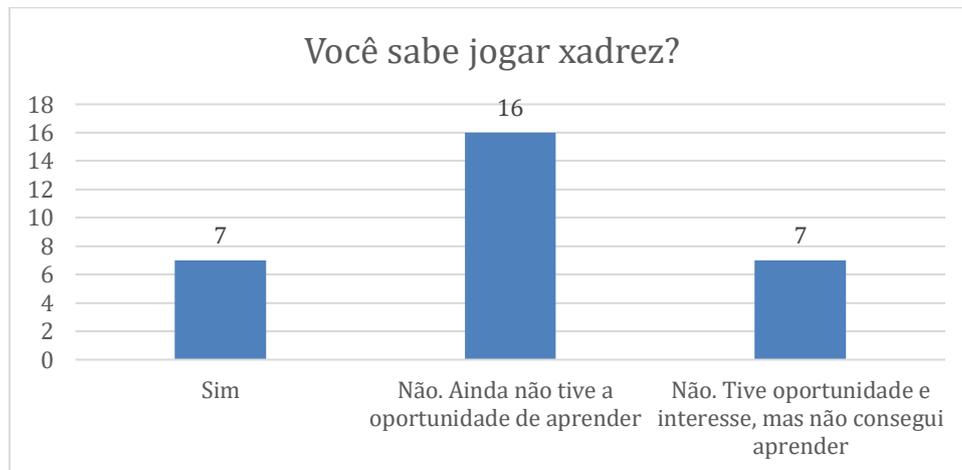
### 4.1 Questionário de entrada

Neste tópico, apresentaremos os dados obtidos no processo da coleta de dados. Iniciamos a pesquisa a partir de um questionário de entrada, com o intuito de verificar o conhecimento dos estudantes acerca do xadrez e identificar ações/attitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento. Foram 30 os estudantes participantes da pesquisa. O questionário foi aplicado de forma impressa na sala de aula da turma na aula de educação física, sendo o questionário composto por 13 questões abertas e fechadas. Ao término da atividade, realizamos uma roda de conversa para contribuir com a elucidação das respostas e, conseqüentemente, com a análise dos dados obtidos no questionário.

As respostas da primeira e da segunda pergunta serão apresentadas juntas, visto que a questão 2 contribui para o entendimento do motivo da resposta da pergunta 1. Na primeira pergunta, questionamos se o estudante sabia jogar xadrez em forma de pergunta fechada, com a opção de assinalar sim ou não. Optamos por utilizar questão fechada para evitar respostas inconclusivas, como por exemplo “mais ou menos”, resposta que comumente recebemos de nossos estudantes para diversas situações nas aulas. Na segunda pergunta, questionamos somente para quem respondeu “NÃO” à primeira questão, para identificar por qual motivo não sabia jogar. Nesse item, apresentamos quatro alternativas para assinalar, sendo elas: não ter tido oportunidade de aprender, não ter tido interesse, dificuldade em aprender ou ainda, outro motivo, com espaço aberto para descrever esse motivo. Já quem respondeu que sabia jogar xadrez deixou a questão 2 sem ser respondida. Logo a seguir, apresentaremos as respostas de cada estudante em um gráfico representativo.

No Gráfico 1 observamos que, do universo de 30 estudantes, 7 afirmaram que sabiam jogar xadrez e 23 que não. Destes, 16 relataram que ainda não haviam tido a oportunidade e 7 afirmaram que, apesar de terem a oportunidade e o interesse, não conseguiram aprender. Nenhum estudante apresentou outro motivo ou respondeu que não teve interesse.

Gráfico 1 – Resultado das perguntas 1 e 2 do questionário de entrada



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2023).

Durante a roda de conversa, após a atividade do questionário realizada para que os estudantes partilhassem sobre suas experiências com o xadrez, alguns relataram que nunca ouviram falar sobre xadrez. Outros, porém, afirmaram que sabiam da existência pois já tinham visto em filmes, mas que não haviam pensado sobre jogar ou não. Houve, ainda, algumas falas empolgadas, como a estudante d3 “eu sempre quis aprender”. Com base nesses relatos e por nenhum estudante ter assinalado na segunda questão a alternativa “b- Tive oportunidade, mas não interessei em aprender”, observamos que a maioria da turma se mostrou interessada e aqueles que, em princípio não demonstraram uma empolgação vibrante, também não demonstraram o desinteresse. Assim, coube a nós motivá-los a aprenderem no decorrer das aulas. Sá e Rocha (1997) afirmam que o que motiva o aprendiz a conhecer as regras básicas é a curiosidade e o desejo de jogar.

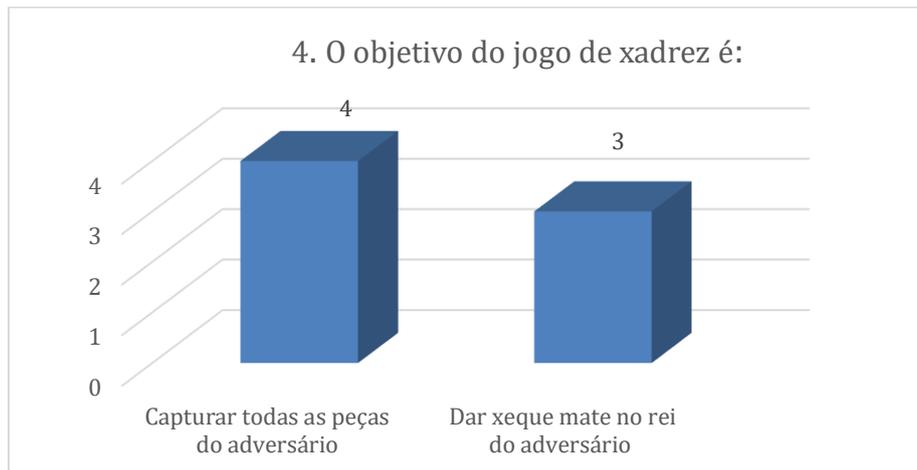
As próximas questões não puderam ser respondidas pelos 23 estudantes que não sabiam jogar xadrez, visto que as perguntas tinham o objetivo de verificar o conhecimento prévio sobre o xadrez e identificar atitudes autônomas e de protagonismo com esse conhecimento. Dessa forma, apresentaremos as respostas dos 7 estudantes que afirmaram saber jogar xadrez.

A questão 3 solicitava que o estudante fizesse um breve relato de sua experiência com o xadrez, sugerindo que descrevesse o contexto do aprendizado, suas impressões acerca do xadrez, frequência da prática, participação em competições, entre outras informações que quisesse compartilhar. Os 7 estudantes relataram que aprenderam o jogo

com familiares (pai, mãe, primo, irmãos). Todos elencaram impressões positivas, considerando que gostaram de aprender, por se tratar de um jogo interessante, divertido, que trabalha o raciocínio. Além disso, a maioria declarou que não tem hábito de praticar, que joga “às vezes”, “de vez em quando”. Somente 2 estudantes informaram que praticam o jogo com regularidade. Um deles afirmou jogar semanalmente com um amigo e outro estudante disse que jogava praticamente todos os dias com o irmão. Os sete estudantes descreveram que nunca participaram ou assistiram a uma competição de xadrez.

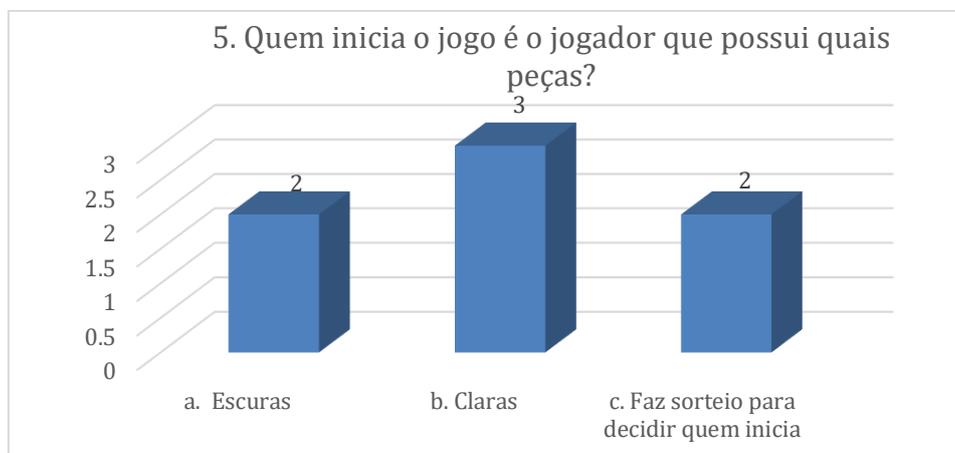
Nas perguntas 4 e 5 (gráficos 2 e 3), notamos que quatro estudantes que afirmaram saber jogar xadrez desconhecem o objetivo do jogo e a regra a respeito de qual jogador faz o primeiro lance da partida.

Gráfico 2 – Resultado da pergunta 4 do questionário de entrada



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2023).

Gráfico 3 – Resultado da pergunta 5 do questionário de entrada



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2023).

As questões 6, 7, 8 e 9 trazem perguntas sobre elementos que compõem o tabuleiro. Mesmo que o estudante não respondesse a essas questões corretamente, não é possível dizer que ele não consiga realizar o jogo em nível iniciante, pois não se relaciona diretamente com regras essenciais de funcionalidade do jogo. No entanto, é importante o entendimento da estrutura do tabuleiro para melhor compreensão e posterior evolução em estratégia e tática do jogo.

Jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. É muito mais do que isso! A perspectiva do jogar que desenvolvemos relaciona-se com a apropriação da estrutura, das possíveis implicações e tematizações. Logo, não é somente jogar que importa (embora seja fundamental!), mas refletir sobre as decorrências da ação de jogar, para fazer do jogo um recurso pedagógico que permita a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 105).

Nas respostas, observamos que somente um estudante errou as questões 6, 7 e 8, que se referiam respectivamente ao número de casa, colunas e fileiras. Houve somente 1 acerto na questão 9, na qual perguntamos sobre o número de diagonais do tabuleiro de xadrez.

Gráfico 4 – Resultado das perguntas 6, 7, 8 e 9 do questionário de entrada



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2023).

As três próximas perguntas questionavam sobre as peças do xadrez. A questão 10 perguntava se o estudante conhecia as peças. A questão 11 solicitava quantas peças são, e a questão 12 descrevia em cada alternativa a regra de movimento e captura para o estudante indicar no espaço designado a qual peça correspondia aquela regra. Os participantes responderam:

Não. Incorreto o número de peças. Respondeu somente uma alternativa e incorretamente. (e1)

Não. Incorreta o número de peças. Questão 12 todas as alternativas sem responder. (f1)

Sim. Incorreta o número de peças. Questão 12 todas as alternativas respondidas com a palavra “esqueci”. (d2)

Sim. Correto o número de peças. Todas as alternativas da questão 12 respondidas corretamente. (a4)

Sim. Correto o número de peças. Todas as alternativas da questão 12 respondidas corretamente. (c4)

Sim. Correto o número de peças. Todas as alternativas da questão 12 respondidas corretamente. (d4)

Não. Incorreta o número de peças. Questão 12 todas as alternativas sem responder. (f4)

Percebemos que quatro estudantes que haviam afirmado saber jogar xadrez não conseguiram falar sobre o nome das peças e as regras básicas de movimento das peças. Posteriormente, na roda de conversa, constatamos que eles já tiveram algum contato com o jogo por meio de familiares, mas não assimilaram suficientemente o conhecimento enxadrístico para que, de fato, soubessem jogar o xadrez com autonomia.

Dessa forma, somente três estudantes demonstraram em suas respostas conhecerem as regras iniciais questionadas, como objetivo do jogo movimento básico das peças. Porém, ao partilharem suas experiências, constatamos que desconhecem regras essenciais para o desenvolvimento do jogo, como os lances irregulares, as situações de empate, confundindo o afogamento do rei com o xeque mate, bem como os movimentos especiais.

Dessa forma, alcançamos o objetivo do questionário de entrada de verificar o conhecimento prévio dos estudantes acerca do xadrez e, para encerrar essa etapa da pesquisa, apresentamos a questão 13, que tinha o objetivo de identificar atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento. Nela, indagamos se o estudante já ensinou o xadrez a alguém, mas a maioria deixou a questão sem ser respondida. Atribuímos isso ao fato de eles ainda não terem assimilado o jogo com autonomia para

compartilhar. Portanto, dos três estudantes que afirmaram conhecer as regras iniciais, um respondeu que não, e apenas dois responderam que sim:

Eu já tentei ensinar minha mãe, mas ela não conseguiu aprender, porque ela acha muito difícil e que demora demais uma partida. (a4)  
 Ensinei o meu irmão e o meu primo. No começo eu ficava brava por que eles não prestavam atenção nas peças na hora de mover, mas depois que eles aprenderam ficou super legal jogar com eles. (d4)

Constatamos que os estudantes a4 e d4 sentem-se capazes de ensinar o xadrez a outras pessoas, porém, apenas a estudante d4 relatou ter tido sucesso ensinando ao irmão e ao primo. Percebemos que a resposta do estudante a4 sobre a fala da sua mãe coaduna com a dos estudantes que assinalaram na questão 2 a alternativa “c-Tive a oportunidade e o interesse, mas não consegui aprender”. A esse respeito, foram compartilhadas na roda de conversa falas como “xadrez é difícil professora”, “são muitas peças, cada uma tem sua regra”, “eu confundo a regras das peças”, “jogar dama é mais simples, mais fácil”.

Esses relatos nos fazem acreditar que a metodologia empregada nesse contato que eles tiveram com o xadrez não deve ter sido adequada, o que causou essa dificuldade na aprendizagem do jogo, visto que a aprendizagem do xadrez não é difícil, mas é complexa. Tanto que, para Veloso-Silva e Sá (2012), ela exige uma prática pedagógica com conhecimento sistematizado, coerente com um sistema de ensino-aprendizagem envolvente, respaldado com a formação humana. Freire (2011) orienta que um novo conhecimento seja apresentado fazendo ligação com um conhecimento já adquirido:

Estou convencido de que o papel do professor, seja qual for sua disciplina, é criar no aluno condições de desequilíbrio [...] provocar o desequilíbrio não é deixar a criança perdida num oceano de mistérios, mas apresentar o problema de tal forma que possa ser solucionado com o instrumental existente, ou seja, o conhecimento atual (mental ou motor). As contradições (para a criança) que se seguem ao desequilíbrio serão superadas se ela puder estabelecer uma ligação entre o conhecido e o desconhecido, o velho e o novo, a situação atual e a anterior. Aquilo que estiver muito além das possibilidades do sujeito não será tratado por ele como novidade, problema ou objeto a ser assimilado. Ele não o “enxergará”, ou o verá de forma totalmente diferente daquela que pretende o professor. Por outro lado, o problema que se situa no nível do desenvolvimento já estabelecido, do que a criança já conhece, não será novidade. Enquanto tarefa obrigatória, será algo monótono; enquanto jogo, servirá momentaneamente para exercitar o aprendido (essa é uma das características do jogo). Se a proposta for bem situada, no entanto, aí sim será passível de assimilação e de transformação num novo recurso à disposição do sujeito (Freire, 2011, p.96).

Assim, nos colocamos no desafio de elaborar uma proposta de unidade didática que não estivesse muito além das possibilidades dos estudantes que ainda não tiveram contato com o xadrez, ou que tiveram, mas não galgaram sucesso na aprendizagem. Por outro lado, buscávamos uma proposta que não fosse monótona aos que já conheciam, trazendo novidades a esses sujeitos. Dessa forma, tomamos por base os quatro princípios pedagógicos que Freire (2003) apresenta para o ensino do futebol, por julgarmos pertinente para o ensino de todos os esportes na escola, inclusive do xadrez. Freire defende a ideia de que as escolinhas de futebol devem ensinar as crianças por meio de brincadeiras, buscando em partes a 'Pedagogia da rua' e não apenas repetindo o que já é feito. O autor traz quatro princípios pedagógicos de aprendizagem no futebol que correlacionamos para o xadrez:

Ensinar o xadrez a todos, assim, aqueles que já sabiam foram orientados para aprender a jogar melhor, e aqueles que sabiam muito pouco ou nada do xadrez receberam toda atenção até que aprendessem, no mínimo, o suficiente.

Ensinar bem xadrez a todos, ensinar cada estudante, não importando o nível de habilidade que iniciou, diversificando as estratégias, alguns em menor tempo, outros com maior demora, visto que todo processo pedagógico exige paciência.

Ensinar mais que xadrez a todos, aprendendo a conviver e a realizar atividades em grupos, conversar sobre os acontecimentos da aula, sendo colocados em situações desafiadoras, estimulados a criar soluções e a falar sobre elas para compreender suas ações, de modo a contribuir para o desenvolvimento da inteligência do estudante, mas pensando também, na sua condição humana.

Ensinar a gostar do xadrez, antes de qualquer ensinamento, o estudante precisa aprender a gostar do que faz, para que incorpore essa prática aos seus hábitos de vida. As atividades lúdicas, os jogos pré-enxadrísticos, jogos na plataforma online contribuiriam com o fator motivacional, não só para aprender, mas para gostar de aprender o xadrez.

No subcapítulo a seguir, descreveremos momentos que consideramos significativos no decorrer do desenvolvimento da sequência da unidade didática.

## 4.2 Diários de campo – vivências e experimentações no ensino e aprendizado do xadrez

Elaboramos o diário de campo com o intuito de nos aprofundarmos no âmbito das vivências realizadas pelos estudantes, para assim observarmos e analisarmos as impressões durante a coleta de dados. Dessa maneira, traremos algumas observações que surgiram após a leitura de todos os diários, sendo falas, interações, relatos e observações que consideramos relevantes para a pesquisa. Tudo isso nos auxiliou a compreender de que forma o ensino e o aprendizado do xadrez nas aulas de educação física contribuíram com a finalidade do componente curricular de formar indivíduos capazes de agir autonomamente e serem protagonistas em sua realidade.

O que tenho observado é que, em qualquer viagem, quem a realiza presta atenção quase que só no ponto de partida e no ponto de chegada. Se perguntarmos ao viajante detalhes sobre o caminho que percorreu, dificilmente conseguirá descrevê-lo. Ele é um típico viajante moderno, cada vez mais ansioso por chegar, por ver os resultados, interessado apenas no êxito de sua empreitada (Freire, 2011, p. 63).

Buscando seguir a sugestão de Freire (2011) de prestar atenção no caminho que percorremos, utilizamos um roteiro estruturado (apêndice B), para que, dessa forma, a observação das aulas se voltasse para os pontos específicos apresentados no roteiro.

Iniciamos a aplicação da sequência didática no dia 07 de outubro de 2022. Nessa aula, não fizemos a roda inicial. Após a rotina de acolhida dos estudantes e a chamada, fomos para a aplicação do questionário de entrada, do qual já apresentamos o resultado no subcapítulo anterior. Os estudantes compreenderam a proposta apresentada, e o desenvolvimento dos objetivos aconteceu com interação e engajamento. A leitura da lenda de Sissa no livro gerou interesse, especialmente ao serem desafiados a fazer o cálculo casa a casa. O ponto ápice da lenda aconteceu ao descobrirem o número altíssimo que gera um grão em cada casa do tabuleiro, dobrando o número nas casas subsequentes. Na roda de conversa final, pudemos identificar que muitos estudantes confundiam coluna e direção vertical com a fileira e a direção horizontal no tabuleiro, dificuldade superada com a atividade lúdica, 'casa, coluna, fileira, diagonal'.

Na segunda aula, ministrada no dia 14 de outubro de 2022, em nossa roda inicial, reiteramos a importância sobre a compreensão das direções no tabuleiro, vertical,

horizontal e diagonal, visto que esse entendimento é imprescindível para a aprendizagem da direção de movimentação das peças. Apresentamos o objetivo para a aula e, após o desenho do tabuleiro para o jogo da velha e a explicação do funcionamento desse jogo, os estudantes foram praticar. Observamos que a maior dificuldade foi o entendimento do movimento do cavalo, também superada com o desenvolvimento das atividades lúdicas. Já na roda de conversa final, alguns estudantes relataram que só conseguiram compreender, de fato, o movimento do cavalo no “jogo da velha humano”, representado abaixo na Figura 2, ao fazer o movimento sendo a peça. Para Freire (2011, p. 39), “[...] agindo corporalmente, os objetos, o tempo e o espaço têm de ser levados em conta pela criança, e isso parece que ganha o elo entre ela e o mundo na construção do real”.

Figura 2 – Vivência do jogo da velha humano



Fonte: Acervo da autora (2022).

Ao perguntarmos sobre o que mais gostaram da aula, a maioria respondeu ter gostado de “tudo”, afirmando que gostaram de aprender o jogo pré-enxadrístico realizado

das duas formas, no tabuleiro desenhado no caderno e jogado individualmente, e o jogado corporalmente, onde eles mesmos eram as peças e jogavam em equipe no tabuleiro construído no chão. Observamos inicialmente algumas discussões que dificultavam o trabalho em equipe, que foram superadas com a explicação e o entendimento de que era necessário conversarem sobre as opções de lance e buscarem juntos a melhor jogada, pois isso faria com que o grupo se saísse melhor na atividade. Para Freire (2011), um dos objetivos principais da educação física na escola de ensino fundamental deve ser fazer com que os estudantes aprendam a jogar cooperativamente.

As atividades lúdicas foram realizadas com participação e entusiasmo. O torneio, em princípio, foi pensado como uma forma de possibilitar as trocas das duplas, mas foi tão motivador para os estudantes praticar o jogo pré-enxadístico que valorizamos a atividade, improvisando um prêmio para o ganhador. Pedimos para o estudante escolher entre alguns itens disponibilizados pela professora. O ganhador escolheu como prêmio uma bola de pebolim. Sobre o aprendizado com o jogo da velha humano, alguns relataram ser divertido, outros acharam uma atividade desafiadora e afirmaram que ficaram nervosos no início da atividade. Alguns ressaltaram, ainda, a importância de respeitar as diferentes opiniões e o trabalho em equipe para o melhor desenvolvimento da atividade. Ficou como tarefa ensinar o jogo da velha para algum familiar.

Avaliamos que os objetivos da aula foram alcançados e que as atividades lúdicas motivaram o interesse pelo aprendizado do xadrez. Sobre os jogos pré-enxadísticos, Silva (2002) propõe utilizá-los para facilitar o ensino e a aprendizagem do xadrez:

Nossa experiência tem indicado que trabalhar com todos os elementos do jogo ao mesmo tempo pode confundir o aluno. Então propomos a seguinte idéia: utilizar jogos mais simples para atuarem como coadjuvantes no ensino do xadrez. São todos os jogos que o educador inventar ou adaptar dos existentes, com o intuito de atuarem como facilitadores no processo ensino-aprendizagem do xadrez.

Na aula do dia 21 de outubro de 2022, em nossa roda inicial, conversamos sobre como foi a atividade de ensinar o jogo da velha para algum familiar. Alguns relataram sucesso na atividade, disseram que os familiares acharam interessante, divertido, que ensinaram a mais que uma pessoa. Porém, outros relataram dificuldades em realizar a tarefa, como falta de tempo dos familiares ou o não entendimento do jogo. Explicamos aos estudantes que eles realizariam uma atividade parecida, ensinando o jogo pré-enxadístico

a estudantes da turma do 6º ano, assim, todos teriam a oportunidade de ensinar o jogo a alguém. Sobre oportunizar um ambiente favorável para que os estudantes possam agir com autonomia, Freire e Scaglia (2009, p. 126) alegam:

Só se pode aprender autonomia tendo atitudes autônomas. Compete à escola e o professor, portanto, criar as condições ambientais favoráveis para que o aluno possa agir com autonomia. Isso nos lembra que a pedagogia escolar dá pouca importância à educação de atitude. Ora, se só é possível aprender a andar andando, se só é possível aprender a amar amando, que outra coisa se poderia aprender sem tomar atitudes correspondentes? Portanto, educar a atitude, para que o aluno aprenda com ela, deveria ser o ponto central de toda a pedagogia.

Já havíamos combinado com o professor da turma do 6º ano que utilizaríamos 20 minutos para os estudantes do 7º ano apresentarem uma atividade para os estudantes do 6º ano. Nessa atividade, 20 minutos seriam suficientes visto que os tabuleiros e peças já haviam sido confeccionados na aula anterior. Optamos por fazer no pátio, uma vez que havia um espaço amplo com mesas e bancos e, assim, seria possível acomodar melhor as duas turmas. Dessa forma, nos encaminhamos para o espaço, os estudantes se dividiram em duplas e organizaram os tabuleiros de seus cadernos e as peças necessárias. Após a organização das duplas, espaço e materiais, chamamos a turma do 6º ano, pedindo para que se colocassem em duplas em cada tabuleiro disponibilizado.

Durante a atividade, nos colocamos à disposição para contribuir com as dificuldades que surgissem. Observamos algumas duplas trocando de pares, as trocas aconteceram e foi dada continuidade na atividade sem solicitar nossa mediação. Ao retornarmos para a sala, questionamos o porquê das trocas, e uma das estudantes respondeu que havia ficado duas colegas tímidas na mesma dupla e que estavam com dificuldade de realizar a atividade.

Conversamos como eles sentiram o desenvolvimento da atividade e como seria possível melhorar. Uma sugestão feita por uma estudante e apontada por todos como necessária foi que eles se organizassem nas duplas de forma que pudessem auxiliar uns aos outros. Assim, aquele colega com dificuldades, seja por timidez ou por não se sentir seguro em explicar as regras e o jogo para outras pessoas, formasse a dupla com colegas que já estavam seguros e que tivessem facilidade em se comunicar para que, se fosse necessário, recebessem ajuda.

Não observamos resistência ou constrangimento ao questionarmos se estavam de acordo com essa forma de organização das duplas. Acreditamos que a sugestão tenha acontecido por serem rotineiras essas atitudes e reflexões nas aulas, visto que costumamos fazer autoavaliação no decorrer das aulas de educação física. Algumas questões para reflexão são “Peço e aceito ajuda quando preciso?”, “Coloco-me em condições de ajudar meus colegas”? “Encorajei a participação dos meus colegas?”. Avaliamos que os objetivos foram alcançados mesmo alguns estudantes relatando estarem nervosos ou com vergonha nessa primeira atividade com a outra turma. Todos demonstraram atenção, interesse e engajamento na proposta de aprender e ensinar o xadrez durante as nossas aulas. Freire (2011) nos aponta para a necessidade de ensinar os estudantes a estarem atentos nas ações que realizam:

Numa educação voltada para a autonomia e para o pensamento crítico, os professores ensinam as crianças a ser atentas, não só ao que se passa à sua volta, mas ao que se passa com elas mesmas, nas ações que realizam. (FREIRE, 2011, p. 96).

Com a roda inicial, a apresentação do jogo com o 6º ano e a conversa no retorno para a sala, utilizamos 70 minutos, nos restando 50 minutos para dar continuidade na aula. Nessa ocasião, apresentamos as demais peças, o valor pedagógico atribuído a elas e a posição inicial que cada uma ocupa no tabuleiro. A maior dificuldade observada foi no entendimento das coordenadas, dificuldade que foi superada com a realização da atividade de completar todas as coordenadas no tabuleiro. Explicamos para os alunos que rapidamente faríamos a batalha dos peões, somente com regra de movimentar a peça uma casa para frente na coluna e capturar uma casa na diagonal e que, na próxima aula, retomariamos e acrescentariamos outros movimentos e outras regras.

A próxima aula aconteceu no dia 28 de outubro de 2022. Em nossa conversa inicial, esclarecemos que utilizaríamos a aula toda para compreensão das regras sobre o peão. Isso porque havia muitas particularidades sobre o peão, tais como ser a única peça no xadrez que se movimenta em uma direção e captura em outra, em seu primeiro movimento é optativo mover uma ou duas casas, o que poderá em algumas situações ocasionar o movimento especial da “captura em passant”. O peão é a única peça que não pode se movimentar para trás no tabuleiro, somente avançar e, caso chegue à última fileira, ocorre outro movimento especial da “promoção do peão”.

Fomos explicando as regras com o uso do quadro, exemplificando as situações no tabuleiro mural. Os estudantes foram participativos, expondo suas dúvidas. Observamos que muitas dúvidas iam sendo sanadas, e as dificuldades foram superadas no decorrer das partidas praticadas do jogo pré-enxadístico “batalha dos peões”. Os estudantes demonstraram interesse e entusiasmo nos jogos. Conforme havíamos combinado, o professor da turma do 6º ano nos cedeu 30 minutos de sua aula para os estudantes do 7º ano ensinarem a batalha dos peões a eles. Durante a atividade, verificamos que a sugestão de organização das duplas foi positiva. Percebemos que todas as duplas estavam engajadas e conseguindo alcançar o objetivo de ensinar o jogo proposto. Avaliamos que os objetivos da aula foram alcançados e que foi importante e necessário dedicarmos a aula toda para a compreensão das regras do peão.

Na roda inicial da próxima aula, dia 04 de novembro de 2022, conversamos sobre o próximo passo que faríamos. Até aqui os estudantes já conheciam todas as regras do peão e tinham noção das direções de movimento da torre, bispo e cavalo, devido ao jogo pré-enxadístico “jogo da velha” tratado anteriormente. O objetivo da aula era conhecer o movimento das demais peças e, para isso, fomos acrescentando peça a peça no tabuleiro para ir realizando a batalha até que tivessem praticando com todas, exceto o rei. Explicamos aos estudantes que preferiríamos não colocar o rei na batalha das peças para não confundi-los posteriormente, visto que, no xadrez, não acontece, de fato, a captura do rei.

Assim, nos organizamos nos blocos lateralmente ao quadro e ao tabuleiro mural para que os estudantes pudessem acompanhar as explicações antes de acrescentar cada peça e para ir retomando as explicações de acordo com as dúvidas que foram surgindo no decorrer dos jogos. Iniciamos com a batalha dos peões e, ao observar que todos já haviam finalizado uma partida, íamos acrescentando outra peça, sendo os bispos, depois das torres. A dama ainda não havia sido apresentada, porém, os estudantes assimilaram rapidamente, visto que conheciam as regras de movimento do bispo e da torre, mesmos movimentos da dama.

Após verificarmos que todos já estavam familiarizados e jogando sem dificuldades com os peões, bispo, torre e dama, colocamos os cavalos no jogo. Em relação à regra do movimento, não surgiram dúvidas, pois já estavam familiarizados. No entanto, percebemos algumas dificuldades no entendimento da regra de captura que, ao saltar sobre a peça, não

acontece a captura, somente da peça que estivesse na casa que o cavalo ocuparia depois do movimento. Com a explicação no tabuleiro mural e a prática do jogo, as dificuldades foram superadas.

Como já citamos, o rei não adentrou na batalha das peças, mas o entendimento de sua regra foi rápido, uma vez que é a mesma direção da dama, porém, somente uma casa. Todas as vezes que recomeçava uma batalha, organizavam-se as peças em sua posição inicial. Dessa forma, observamos que os estudantes já estavam familiarizados com a posição de cada peça, nos organizamos para ir para o pátio e ensinar a batalha das peças para os estudantes do 6º ano, representado abaixo na Figura 3.

Figura 3 – Estudantes do 7º ano, participantes da pesquisa, apresentando e ensinando a batalha das peças para estudantes do 6º ano



Fonte: Acervo da autora (2022).

A cada atividade desenvolvida com os estudantes do 6º ano, percebemos maior segurança e autonomia, desde a organização do espaço e dos materiais, até o desenvolvimento da atividade e o comprometimento com o aprendizado dos estudantes. Consideramos pertinente deixar claro que as mediações das atividades foram desafiadoras e intensas. Porém, acreditamos que o fato de a professora ser efetiva em ambas as turmas tenha contribuído para alcançar os objetivos, já que, conhecendo os estudantes, foi possível direcionar aqueles com facilidade de ensinar para atender aos estudantes que apresentavam uma maior dificuldade com o jogo. Na roda final, percebemos nas falas dos estudantes o quanto eles estavam gostando dessa experiência de compartilhar seus conhecimentos ensinando a turma do 6º ano.

Em nossa aula seguinte, no dia 11 de novembro de 2022, escolhemos um filme para a turma assistir, com o objetivo de motivar o interesse no aprendizado e ampliar o imaginário dos estudantes quanto ao xadrez. Isso porque nenhum estudante havia participado ou mesmo assistido a uma competição de xadrez. Dentre tantos filmes com essa temática, optamos por tratar o filme *Rainha de Katwe* (Figura 4), que é uma cinebiografia sobre a enxadrista ugandesa Phiona Mutesi que se tornou símbolo de superação por conseguir destacar-se no xadrez num contexto de extrema pobreza.

Figura 4 – Imagem de divulgação do filme assistido pela turma



Fonte: Disponível em: [https://www.google.com/search?xsrf=APwXEdlNSN-vjkEax2WjAzfOmwYZtX14-g:1687877407688&q=a+rainha+de+katwe&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjGtbnq2eP\\_AhU2O7kGHZC8B58Q0pQJegQIChAB&biw=1093&bih=500&dpr=1.25](https://www.google.com/search?xsrf=APwXEdlNSN-vjkEax2WjAzfOmwYZtX14-g:1687877407688&q=a+rainha+de+katwe&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjGtbnq2eP_AhU2O7kGHZC8B58Q0pQJegQIChAB&biw=1093&bih=500&dpr=1.25)  
Acesso em: 19 nov. 2022.

Escolhemos esse filme por ter vários pontos que se assemelham com a nossa realidade, como estudantes em vulnerabilidade social, estudantes com baixa autoestima por terem dificuldades de aprendizado e também pelos elementos apresentados no filme que fazem parte do universo do xadrez enquanto esporte, como a organização do espaço para competições, uso do relógio para marcação do tempo, planilha de anotações das jogadas, dedicação aos estudos estratégicos e táticos para evoluir no jogo.

Decidimos passar o filme completo, com duração total de 124 minutos. Para que não ficasse cansativo, organizamos da seguinte forma: iniciamos o filme às 14 horas; às 15 horas foi realizado o intervalo habitual da escola; retomamos o filme às 15h20 e finalizamos às 16h24. Para que pudéssemos acompanhar todo o filme com a turma, contamos com a parceria de uma professora de outro componente curricular. Assim, juntamos as duas turmas em que a professora pesquisadora tinha aula nesse dia para assistir ao filme. Consideramos importante ressaltar que, em nossa escola, essas práticas de colaboração e parceria entre os professores dos diferentes componentes curriculares são habituais. Além disso, nossa escola já superou as dificuldades relacionadas ao acesso à internet, contando com um dos planos de maior abrangência disponibilizados em nosso município.

Após o término do filme, a professora do outro componente curricular seguiu com sua turma para socializar as impressões e reflexões acerca do filme, e nós fizemos a nossa roda de conversa final também partilhando os pontos que mais chamaram a atenção. Os estudantes se surpreenderam com a história da protagonista, que nunca havia frequentado a escola, não era alfabetizada até os seus 14 anos quando conheceu o xadrez e ganhou sua primeira competição. Além da dedicação para a superação, destacaram pontos como a pobreza, a falta de acesso à escola, a prostituição, a importância de boas pessoas na vida da protagonista, como sua mãe e seu professor/treinador, de aprender com a derrota, que traçar um plano para a vida é tão importante quanto para o jogo.

No aspecto relacionado ao desenvolvimento do xadrez, os estudantes demonstraram curiosidade e interesse, questionando sobre expressões vistas no filme, como fazer anotação e o xeque mate, a cordialidade ao cumprimentar o adversário, o silêncio durante os jogos, o uso do relógio. Encerramos esclarecendo aos estudantes que essas situações inerentes ao jogo do xadrez e a competição seriam aspectos tratados nas próximas aulas. Com a partilha realizada na roda final, avaliamos que o objetivo esperado para essa aula com o filme foi alcançado e que foi exitoso passar o filme nesse momento do

desenvolvimento das aulas. Isso porque os estudantes já estavam familiarizados com as peças e as regras de movimento e, assim, puderam se contextualizar com o filme ao mesmo tempo que a obra aguçou o interesse em aprender mais. Para Duarte (2002), cinema e escola vêm se relacionando um com o outro há muitas décadas, embora ainda não se reconheçam como parceiros na formação geral das pessoas. Por sua vez, Napolitano (2004) afirma que é preciso que atividade escolar com o cinema vá além do lazer, apontando para a importância da mediação do professor:

A diferença é que a escola, tendo o professor como mediador, deve propor leituras mais ambiciosas além do puro lazer, fazendo a ponte entre emoção e razão de forma mais direcionada, incentivando o aluno a se tornar um espectador mais exigente e crítico, propondo relações de conteúdo/linguagem do filme com o conteúdo escolar (NAPOLITANO, 2004, p. 15).

Começamos nossa aula do dia 18 de novembro de 2022 explicando, na roda de conversa inicial, que, a partir desse momento, iríamos entrar no xadrez, visto que até o momento estávamos nos jogos pré-enxadristicos. A aula teve muitas informações apresentadas, explicadas e exemplificadas no tabuleiro mural. Após tratarmos o objetivo do jogo do xadrez, diferença de xeque e xeque mate e os lances irregulares, os estudantes se organizaram em blocos lateralmente ao quadro e ao tabuleiro mural para iniciarmos a prática do xadrez.

Nessa aula, os estudantes puderam assimilar a promoção do peão, até então, quando um peão chegasse à última fileira, o jogador vence a partida nos jogos pré-enxadristicos batalha dos peões ou batalha das peças. Rapidamente assimilaram que, ao chegar à última fileira e a regra não permitindo voltar, o peão era promovido a uma outra peça para poder “voltar para trás” no tabuleiro e assim continuar no jogo. Tal situação foi evidenciada no filme *Rainha de Katwe*, no qual a protagonista se encanta por esse movimento e faz uma analogia com a sua vida, sendo ela uma pessoa “pequena” comparando-se ao peão, poderia tornar-se “grande”, comparando a dama. Muitas dúvidas foram surgindo com as situações de xeque e xeque-mate, e elas foram sendo superadas com as explicações e exemplificações no tabuleiro mural e com o atendimento individual das nos tabuleiros.

Pedimos aos estudantes para não desmontarem a disposição do jogo quando finalizassem a partida, para que pudéssemos observar se realmente aconteceu o xeque

mate. Em várias situações, não havia acontecido, muitos estavam cometendo lances irregulares e, em dois tabuleiros, aconteceu o afogamento do rei. Nesses casos, íamos explicando individualmente nos tabuleiros em que as jogadas irregulares haviam acontecido. Percebemos muitas dúvidas e dificuldades, principalmente no entendimento de que a partida não termina com lances irregulares, que é necessário voltar a jogada e fazer outro lance válido.

Em nossa roda de conversa final, reiteramos que, com a prática, essas dificuldades seriam superadas e que uma ferramenta excelente para praticar são as plataformas de xadrez, atualmente com acesso facilitado nos celulares por meio dos aplicativos de jogo de xadrez. Dessa forma, demonstramos no celular da professora o aplicativo com o qual ela estava mais familiarizada e solicitamos que os estudantes que pudessem baixassem nos seus aparelhos e fossem explorando em casa; avisamos que utilizaríamos a plataforma de xadrez como uma ferramenta para contribuir no aprendizado.

As tecnologias de informação e comunicação estão alterando a relação entre ensinar e aprender. Abrem novos horizontes e oferecem aos educadores a possibilidade de utilizar diversas ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando o ato de aprender mais interativo, concreto e cooperativo (Nunes, 2013, p. 24).

Devido à necessidade de uma organização interna na escola, tivemos um encontro a mais nessa semana. Assim, nossa próxima aula aconteceu no dia 21 de novembro de 2022. Na roda de conversa inicial, informamos que, naquela aula, finalizaríamos todas as regras do xadrez. Constatamos que somente nove estudantes experienciaram em casa o uso do aplicativo. Entusiasmados com a nova experiência, dois estudantes relataram ter jogado um contra o outro no fim de semana, que é possível gerar o link do jogo e encaminhar pelo aplicativo de conversas que costumavam usar. Outros observaram que é possível encaminhar o convite pelo próprio aplicativo de jogo, mas não haviam feito e jogaram contra o computador mesmo. Esses relatos foram motivando os outros colegas a conhecerem a plataforma de xadrez. Como já esperávamos que nem todos fariam o acesso, planejamos para os 30 minutos finais da aula a mediação desse acesso por meio dos Chromebook. Para isso, reservamos o uso dos equipamentos junto à técnica responsável.

Durante a aula, explicamos as situações de empate e os movimentos especiais, relembramos que a captura em passant e a promoção do peão que os estudantes já conheciam também fazem parte dos movimentos especiais. Apresentamos o Roque, que é a única jogada no xadrez que permite movimentar duas peças no mesmo lance. Dessa forma, finalizamos todas as regras do xadrez.

Durante a prática do jogo, percebemos que alguns estudantes ainda confundiam xeque mate e o afogamento do rei. Retomamos a explicação dessas situações e aproveitamos para explorar o site de xadrez, demonstrando para a turma, com o uso do projetor, que além de jogar online com outra pessoa, ou ainda jogar contra o computador, a plataforma oferece muitas possibilidades de aprender desde o básico até o avançado. O aplicativo proporciona aulas, problemas para resolver, exercícios de xeque mate, de forçar o afogamento, exercícios para treinar coordenadas, notícias para acompanhar os eventos, opção de participar de torneios, entre outras possibilidades, o que gerou ainda mais interesse em conhecer a plataforma.

Projetamos a tela do notebook para que os estudantes acompanhassem as pesquisas sobre as plataformas e software. Vimos blogs de mestre xadrez que indicavam as 5 melhores plataformas para jogar. Outro site indicava 9 plataformas, além de sugerirem software para treinamento. Fizemos essa exploração para que os estudantes compreendessem as diversas possibilidades que existem. Explicamos a eles que, das opções apresentadas, estávamos familiarizadas com duas: Lichess.org e Chess.com, que são duas plataformas de xadrez online as quais oferecem acesso a um conjunto de ferramentas de aprendizado e um serviço abrangente, tanto para jogadores amadores ou profissionais, para aprender, praticar ou aperfeiçoar seu jogo.

Informamos que o Lichess.org é totalmente gratuito e, no Chess.com, o uso gratuito é limitado e, para utilizar toda a função da plataforma, é necessário assinar um plano de assinatura. Porém, mesmo o Chess.com não sendo totalmente gratuito, optamos por utilizá-lo por considerarmos de fácil acesso pela conta do google ou com um cadastro simples e rápido, sem a necessidade de confirmar código de acesso ou esperar um tempo para confirmação. Como os estudantes já estavam familiarizados com o uso do Chromebook, possuíam login e senha do e-mail institucional, rapidamente acessaram o aparelho e a plataforma do xadrez (Figura 5).

Deixamos os estudantes explorarem livremente a plataforma, e alguns optaram por realizar exercícios e lições; outros preferiram jogar contra os colegas ou mesmo com o computador. Ao término da atividade, pedimos aos estudantes para observar as letras, os números e a pontuação que apareciam em determinado ponto da tela conforme eles faziam os lances. Informamos que iríamos explicá-los na próxima aula.

Figura 5 – Imagem dos estudantes praticando na plataforma de xadrez<sup>2</sup>



Fonte: acervo da autora (2022).

Na aula do dia 25 de novembro de 2022, na roda de conversa inicial, percebemos que todos estavam fazendo uso da plataforma de xadrez, e alguns demonstravam muito entusiasmo em sua partilha, relatando sobre as vezes que conseguiram realizar o xeque

---

<sup>2</sup> A plataforma na qual os alunos retratados nesta figura estavam exercitando as habilidades de xadrez está neste link: <https://www.chess.com>.

mate. Para aumentar o desafio, eles estavam aumentando o *rating* dos adversários, também motivados em resolver os exercícios dos problemas diários. Apresentamos a notação algébrica e algumas abreviações essenciais para que os estudantes tivessem a autonomia para compreender as análises das partidas realizadas no aplicativo. Também realizamos coletivamente alguns exercícios de finalização em um lance “Mate em 1”, utilizando o tabuleiro mural. Depois, eles receberam uma atividade impressa com mais alguns exercícios para resolverem em duplas, e percebemos que alguns estudantes estavam com dificuldade de realizar a atividade, o que foi superado ao montarem o diagrama no tabuleiro.

Praticamos o xadrez com anotação algébrica da partida, observamos insegurança na primeira partida, mas também entusiasmo, pois constantemente éramos solicitadas para confirmar se a anotação estava correta nos primeiros lances. Verificamos que, a cada lance, a insegurança foi sendo superada. Combinamos com o professor um tempo maior para a atividade dessa aula, visto que seria apresentado o objetivo do xadrez aos estudantes do 6º ano que, até então, haviam sido tratados somente os jogos pré-enxadristicos. Os estudantes do 7º ano se organizaram em duplas para explicar as regras e acompanhar a partida dos estudantes do 6º ano. Reiteramos que eles não deveriam sugerir lances, somente mediar o jogo, identificando e explicando as situações que fossem acontecendo de lances irregulares, as possibilidades de sair do xeque, quando o xeque é mate ou se afogou o rei.

Avaliamos que os objetivos da aula foram alcançados. Na roda de conversa final, alguns estudantes relataram que os alunos do 6º ano, assim como eles, também estavam com dificuldades de entender a finalização da partida, cometendo lances irregulares como se colocar em xeque e o adversário seguir o jogo capturando o rei, não voltando o lance irregular. Questionamos aos estudantes o que poderia ser feito, e eles responderam que era só praticar, reconhecendo que, com eles, essa dificuldade foi superada com mais tempo de prática. Comunicamos aos estudantes que, na próxima aula, faríamos a prática do jogo com controle de tempo. Para tanto, enviamos um comunicado de autorização para os pais/responsáveis a fim de que os estudantes trouxessem o aparelho celular para a aula e pedimos para que já adiantassem baixando o aplicativo do lichess.org em casa.

Na conversa inicial da aula do dia 02 de dezembro de 2022, verificamos quem havia trazido o aparelho e baixado o aplicativo solicitado. A maioria trouxe; poucos estudantes

não trouxeram, alegando ter esquecido ou pelo aparelho ter pouca autonomia de bateria preferiram não trazer, o que não interferiu na atividade. Isso porque o uso do aparelho foi em duplas. Para que os estudantes compreendessem a importância de estudar para evoluir no aprendizado do xadrez, apresentamos um livro como exemplo de uma vasta literatura que existe para estudar xadrez. Mestres aconselham estudar com afinco todas as fases da partida, ou seja, a abertura, meio-jogo e final. Sobre o estudo do final, Caldeira (2021, p. 85) afirma:

O final é a fase onde aproveitamos as pequenas vantagens obtidas na abertura e no meio do jogo. De nada adiantam o conhecimento das aberturas e as habilidades de meio-jogo se não soubermos aproveitar estas vantagens. Nas aberturas, é possível inventar ou escolher entre diversas linhas satisfatórias de acordo com a personalidade e as preferências individuais de cada um. Nos finais, as melhores linhas só podem ser encontradas por meio de uma avaliação minuciosa, e as boas jogadas isoladas de nada servem se não fizerem parte de um plano coerente. O estudo dos finais ainda será útil ao principiante no sentido de ajudá-lo a melhorar sua capacidade de planejamento.

Observamos que a prática do jogo com controle do tempo (Figura 6) gerou ansiedade e insegurança na primeira partida. No entanto, percebemos, mais uma vez, o entusiasmo com uma nova experiência.

Figura 6 – Imagem estudantes praticando xadrez com controle de tempo



Fonte: Acervo da autora (2022).

Constantemente precisávamos ficar lembrando que a mesma mão que movia a peça deveria tocar no relógio. O uso do relógio, no aplicativo lichess.org, atendeu de forma satisfatória, suprimindo a falta de relógios de xadrez. Nessa aula, fizemos a prática no tabuleiro com controle do tempo e também a prática na plataforma de xadrez. Nem todos os estudantes têm tabuleiro ou com quem praticar em casa e, dessa forma, a prática no aplicativo contribuiu para que todos pudessem praticar em outros ambientes além das aulas. Isso porque todos têm acesso a aparelhos celulares em casa. Freire e Scaglia (2009) afirmam que, independentemente da atividade, o método deve ser o de criar situações de autonomia:

É preciso que essa autonomia possa se estender a outros contextos, e, para isso, os professores têm de dominar conhecimentos de metodologia que permitem a passagem de um contexto a outro. Antes de mais nada, os professores precisam compreender que a limitação de experiências restringe as possibilidades de uma vida autônoma. O método, não importa qual atividade, deve ser o de criar situações de autonomia. Como o aluno está em formação, o fato de experienciar, a cada dia, diversificadas situações de autonomia ensina-o a ser autônomo (Freire; Scaglia, 2009, p. 127).

Fizemos a reserva dos Chromebook para as 14 horas, assim, os estudantes praticaram o xadrez na plataforma chess.com por 30 minutos e organizamos os 30 minutos finais da aula para orientar o acesso dos estudantes do 6º ano ao aplicativo de xadrez, demonstrando e mediando a exploração da plataforma. Assim como a prática do jogo nessa ferramenta, dessa vez eles atenderam individualmente a cada estudante, visto que havia equipamento suficiente para todos. Porém, como os estudantes estavam em maior número, alguns formaram duplas para atender a um único estudante. Observamos que eles se revezavam nas explicações, não causando nenhuma dificuldade na interação deles. Optamos por ficar na sala de aula e não no pátio e, para otimizar o tempo, ficamos na sala do 7º ano, onde os equipamentos já estavam organizados para o uso. Pedimos para cada estudante do 6º ano levar sua cadeira ao se deslocar para a sala do 7º ano para que ficassem melhor acomodados.

Nessa aula não realizamos a roda de conversa final, porém, após o retorno dos estudantes do 6º ano para sua sala, enquanto organizávamos e guardávamos os equipamentos fomos ouvindo algumas falas relatando como os estudantes do 6º ano gostaram da experiência e disseram que iriam baixar o aplicativo para praticar. Alguns

falaram que não tinham aparelho celular, mas que tinham a liberdade de jogar em determinados momentos no aparelho dos pais; outros disseram que iriam jogar pelo tablet. Então, reforçamos a importância de ninguém faltar na próxima aula, porque iríamos entender as ações necessárias para a organização do torneio e solicitamos que trouxessem novamente o celular para utilizarmos o aplicativo do relógio para um torneio interno na turma.

No dia 09 de dezembro de 2022, após a rotina de acolhida e chamada, iniciamos nossa conversa sobre o evento de culminância da unidade didática. Recebemos total autonomia da gestão da escola para organizarmos da forma que considerássemos mais apropriado. Explicamos aos estudantes qual a finalidade do regulamento em um torneio, utilizamos o projetor para compartilhar exemplos de regulamentos disponibilizados na internet por algumas federações de xadrez; exploramos alguns e iniciamos a elaboração de um regulamento simplificado e adaptado à realidade do nosso evento, conforme registrado no diário de campo e citado a seguir:

1. Do Objetivo e Local: Tem por objetivo oportunizar aos estudantes participantes da pesquisa a participação na organização e realização de um torneio de xadrez escolar, bem como, fomentar a prática de xadrez na Escola Estadual Doutor Anísio José Moreira aos estudantes do período vespertino. 2. Local: E.E Doutor Anísio José Moreira, São José do Rio Claro-MT. 3. Da Categoria: Única- mista. Estudantes das turmas do 6º, 7º e 8º anos do período vespertino. 4. Premiação: Troféu para o 1º, 2º e 3º colocado. 5. Do Sistema e Ritmo de Jogo e Programação: O 1º Torneio da Escola Anísio será jogado pelo Sistema Suíço, com 5 rodadas com o auxílio do Programa Swiss Perfect 98. Ritmo Rápido com 10 min, sem acréscimo por lance. Dia 14/12/2022, duas rodadas. Hora: 15:30min e 15/12/2022, três rodadas. Hora: 14:00h (Diário de Campo, 2022).

Consideramos mais apropriado realizar o evento em dois momentos, uma vez que tínhamos a disponibilidade desse tempo, sendo a última semana de aula do ano letivo. Tínhamos outras atividades diferenciadas na escola, assim oportunizamos que os estudantes pudessem participar em outras atividades de seu interesse, como festival de música e desfile. Portanto, avaliamos que foi positiva essa forma de organização.

Foi realizada uma atividade em grupo para refletir sobre o xadrez em nossa realidade. Segundo os estudantes, o xadrez é pouco reconhecido em nossa cidade, o que gera desinteresse, poucas pessoas têm acesso a sua prática. Os alunos atribuem essa realidade à falta de eventos para a divulgação do xadrez e local específico para sua prática.

Evidenciaram que o jogo só fez parte da realidade deles devido às nossas aulas de educação física.

Abaixo, apresentamos as imagens de alguns registros da discussão dos grupos:

Figura 7 – Relatos apresentados pelos estudantes sobre o acesso a prática do xadrez em nossa realidade

<p>Questões para reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Qual a realidade do xadrez em nossa cidade? Em nossa escola? A que você atribui essa realidade?</li> </ul> <p>Na nossa cidade não tem nada para fazer o xadrez ser parte do nosso cotidiano. Agora que o xadrez começou a ser praticado na escola, mas falta interesse por parte de muitas pessoas. Na escola, o xadrez é bastante comentado, pois agora virou conteúdo de Ed. Física, mas na cidade o xadrez é pouco divulgado, achamos que o xadrez tem muito pouco reconhecimento.</p>	<p><i>Na nossa cidade não tem nada para fazer o xadrez ser parte do nosso cotidiano. Agora que o xadrez começou a ser praticado na escola, mas falta interesse por parte de muitas pessoas. Na escola o xadrez é bastante comentado, pois agora virou conteúdo de ed. física, mas na cidade o xadrez é pouco divulgado, achamos que o xadrez tem pouco reconhecimento.</i></p>
<p>Questões para reflexão:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Qual a realidade do xadrez em nossa cidade? Em nossa escola? A que você atribui essa realidade?</li> </ul> <p>Na cidade não é utilizado e também não há um lugar específico para a prática do xadrez. Em nossa escola é muito utilizado pois tem prática nas aulas de educação física e também no pátio da escola há alguns tabuleiros de xadrez. Aqui na cidade a muitas pessoas que não conhecem e o xadrez não é divulgado em nossa cidade e também por não ter campeonato de xadrez e não temos oportunidade de conhecer além da escola.</p>	<p><i>Na cidade não é utilizado e também não há nem um lugar específico para a prática do xadrez. Em nossa escola é muito utilizado pois tem prática nas aulas de educação física e também no pátio da escola há alguns tabuleiros de xadrez. Aqui na cidade a muitas pessoas que não conhecem e o xadrez não é divulgado em nossa cidade e também por não ter campeonato de xadrez e não temos oportunidade de conhecer além da escola.</i></p>

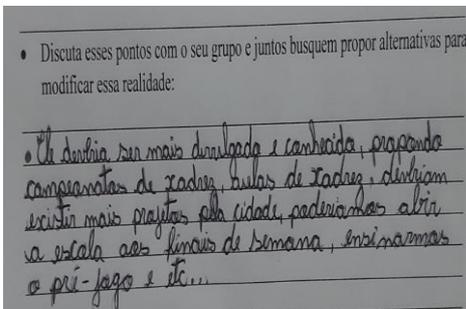
Fonte: Compilação da autora (2022).

Foi evidenciado no relato dos grupos uma justificativa importante para tratarmos o xadrez em nossas aulas, pois, segundo os estudantes, eles não teriam a “oportunidade de conhecer além da escola”. Dessa forma, não teriam o acesso à dimensão de conhecimento e da experiência proporcionada pelo xadrez. González e Fensterseifer (2009, p. 8) afirmam que “cada uma das manifestações que compõem esse universo da cultura proporciona ao sujeito o acesso a uma dimensão de conhecimento e de experiência que não lhe seria proporcionado de outro modo”. Entendemos que o contexto dessa afirmação é para as práticas corporais que, segundo os autores, demarcam o campo de conhecimento que a Educação Física trata. No entanto, tomamos essa afirmação também para o xadrez por julgarmos pertinente tratá-lo, como já descrevemos no subcapítulo do desenho da unidade didática e estruturação das aulas. Gonzalez e Fensterseifer (2009, p.8) ainda afirmam:

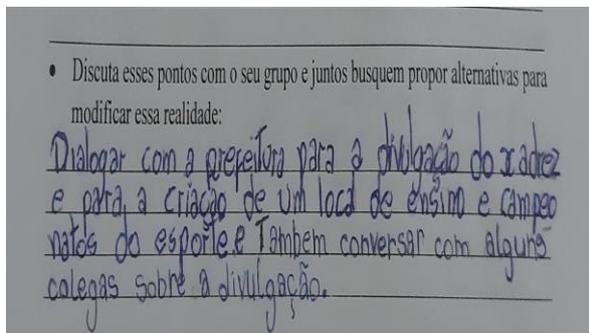
Portanto, se não for oferecida ao estudante a chance de experimentar boa parte do leque de possibilidades de movimento sistematizadas pelos seres humanos ao longo de vários anos, ele estará perdendo parte do acervo cultural da humanidade e uma possibilidade singular de perceber o mundo e de perceber-se.

Após discutirem sobre a realidade do xadrez na escola e na cidade, os estudantes apresentaram alternativas para modificar essa realidade. Abaixo apresentamos as respostas de alguns grupos:

Figura 8 – Relatos das alternativas propostas pelos estudantes para o acesso da prática do xadrez em nossa realidade



*Ele deveria ser mais divulgado e conhecido, propondo campeonatos de xadrez, aulas de xadrez, deveriam existir mais projetos pela cidade, poderíamos abrir a escola aos finais de semana, ensinarmos o pré-jogo e etc.*



*Dialogar com a prefeitura para divulgação do xadrez e para a criação de um local de ensino e campeonatos do esporte e também conversar com alguns colegas sobre a divulgação.*

- Discuta esses pontos com o seu grupo e juntos busquem propor alternativas para modificar essa realidade:

• Ter um espaço para ensinar xadrez.

• Fazer alguns torneios internos na escola.

• Pessoas que sabem jogar incentivar familiares e pessoas próximas a aprender.

• Indicar site, aplicativos, livros etc. que ensinam a jogar xadrez.

*Ter um espaço para ensinar xadrez.  
Fazer alguns torneios interno na escola.*

*Pessoas que saber jogar incentivar familiares e pessoas próximas a aprender.*

*Indicar site, aplicativos, livros, que ensina a jogar xadrez.*

- Discuta esses pontos com o seu grupo e juntos busquem propor alternativas para modificar essa realidade:

• Fazer pequenos campeonatos nas escolas, e também influenciar as pessoas a se interessar mais pelo xadrez.

• Ensinar família e amigos.

• Pintar/comprar tabuleiros em locais públicos.

• Ter aulas semanais para pessoas com interesse no xadrez.

• Ajudar na divulgação do xadrez.

*Fazer pequenos campeonatos nas escolas e também influenciar as pessoas a se interessar mais pelo xadrez.*

*Ensinar família e amigos.*

*Pintar/comprar tabuleiros em locais públicos.*

*Ter aulas semanais para pessoas com interesse no xadrez.*

*Ajudar na divulgação do xadrez.*

Fonte: Compilação da autora (2022).

Segundo os estudantes, o xadrez não é uma prática que eles ou a comunidade têm a possibilidade de acessar em nossa cidade. Verificamos nos relatos que os estudantes propõem alternativas, apontando agentes envolvidos nessa configuração: “dialogar com a prefeitura para divulgação do xadrez e para a criação de um local de ensino e campeonatos do esporte”, bem como produzem alternativas: “poderíamos abrir a escola aos finais de semana, ensinarmos o pré-jogo”, “ensinar família e amigos” tomando a iniciativa, demonstrando ações/attitudes de autonomia e protagonismo.

Dessa forma, evidencia-se que a dimensão do conhecimento protagonismo comunitário bem como a nona competência apontada pela BNCC para a Educação Física no ensino fundamental (Brasil, 2018, p. 223), que se refere ao estudante “Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário”, foram contempladas.

Nessa aula, realizamos de forma breve a simulação de um torneio interno na turma, somente duas rodadas, para que eles entendessem o funcionamento do programa. Nos 15

minutos finais da aula, nos organizamos em equipes para passarmos nas salas divulgando a data do evento e realizando a pré-inscrição. Os estudantes das demais turmas já tinham o conhecimento de que aconteceria um torneio de xadrez na escola, visto a movimentação de xadrez no pátio da escola. Também já havia sido comunicado sobre o evento em ato cívico anterior e pela professora pesquisadora no decorrer das aulas de educação física das demais turmas.

Consideramos importante destacar que todas as turmas do período vespertino tiveram a oportunidade de aprender o xadrez e, portanto, teriam condições de se inscrever para participar do evento. Os 8º anos no bimestre anterior nas aulas de educação física, os 7º anos nesse bimestre e os 6º anos também tiveram o contato com o xadrez nesse bimestre por meio dos estudantes dos 7º anos, conforme relatamos anteriormente as atividades desenvolvidas pelos estudantes participantes da pesquisa com os estudantes do 6º ano.

O torneio de xadrez aconteceu nos dias 14 e 15 de dezembro de 2022. Tivemos a inscrição de 34 participantes, estudantes de 6º, 7º e 8º anos, representantes de todas as 10 turmas vespertinas. Observamos que os alunos participantes da pesquisa foram protagonistas no evento, demonstrando interesse, iniciativa e autonomia, desde a organização do espaço, com a disposição das mesas e tabuleiros (Figura 9), a confirmação das pré-inscrições, o registro dos participantes do torneio no programa, até a arbitragem das partidas.

Freire e Scaglia (2009, p. 25) afirmam que a escola deve reservar atividades que exigem iniciativa do estudante, de modo a favorecer sua participação social:

[..] A escola deve reservar espaço em sua programação para atividades que envolvam o jovem em situações de ação social e colaboração, favoráveis à reestruturação do adolescente...[..] Os jogos que requerem raciocínio formal são os mais indicados, assim como as atividades que exigem iniciativa -- como a organização de eventos, passeios, acampamentos atividades voltadas ao benefício de comunidades, etc. Tal como uma criança deve ser educada com uma criança um adolescente deve ser educado como adolescente.

Figura 9 – Espaço para o torneio sendo organizado pelos estudantes



Fonte: Acervo da autora (2022).

No dia 14 de dezembro de 2022, iniciamos após o intervalo, às 15h30, como o planejado. Assim, tivemos as primeiras aulas da tarde para as organizações necessárias, bem como para a aplicação do questionário de saída. Optamos por aplicar o questionário de saída aos estudantes participantes da pesquisa antes de iniciarmos as partidas do

torneio. Isso porque consideramos um momento mais propício do que no final da tarde, ou ainda para o próximo dia, quando aconteceria o término do torneio e as premiações, o que poderia gerar uma euforia, a qual dificultaria esse momento de concentração para responder ao questionário.

Fizemos somente duas rodadas nesse dia. Após essas duas rodadas, comunicamos que continuaríamos no próximo dia, às 14 horas. Nessa tarde, também estava acontecendo a culminância do Projeto Identidade, que teve início com atividades voltadas para o Dia da Consciência Negra e finalizando nesse dia com apresentações e desfile. Então, alguns estudantes que estavam envolvidos com atividades em ambos os eventos puderam se organizar e participar nos momentos pertinentes.

Demos continuidade ao torneio no dia 15 de dezembro de 2022. Conversamos sobre o dia anterior, sugestões, pontos de melhoria, e o estudante responsável por registrar os resultados no programa pediu para que os colegas se aproximassem mais da mesa para repassar os resultados das partidas, principalmente os que estavam nos tabuleiros mais distantes. Outro estudante ressaltou que alguns participantes esqueciam de tocar no relógio ou que alternavam as mãos. Solicitamos para que eles reforçassem aos participantes que a mesma mão que move a peça é a mão que toca no relógio e que, durante a partida, poderiam lembrá-los, se necessário, constantemente do uso do relógio, uma vez que era a primeira experiência de todos em uma competição de xadrez.

Em seguida, organizamos a sala com a disposição das mesas e tabuleiros, e iniciamos às 14 horas. Realizamos duas rodadas antes do intervalo; seguimos para o intervalo que, nesse dia foi mais prolongado com um lanche diferenciado. Além do oferecido pela escola, foi combinado com os alunos para que eles também trouxessem lanches para compartilhar.

Retornamos para a última rodada às 16h. Antes da partida, agradecemos a participação de todos os estudantes, aos que estavam tendo sua primeira experiência em uma competição de xadrez e aos que estavam tendo sua experiência na arbitragem. Enfatizamos a importância de estarmos abertos a novas experiências e aprendizados. Comunicamos que, conforme fossem terminando sua partida, já poderiam se dirigir ao pátio onde estava acontecendo o Festival de Música, dado que era a última rodada e que o resultado seria pronunciado e a premiação seria entregue no pátio junto com os demais estudantes de todas as turmas da escola (Figura 10).

Figura 10 – Estudantes participantes do evento

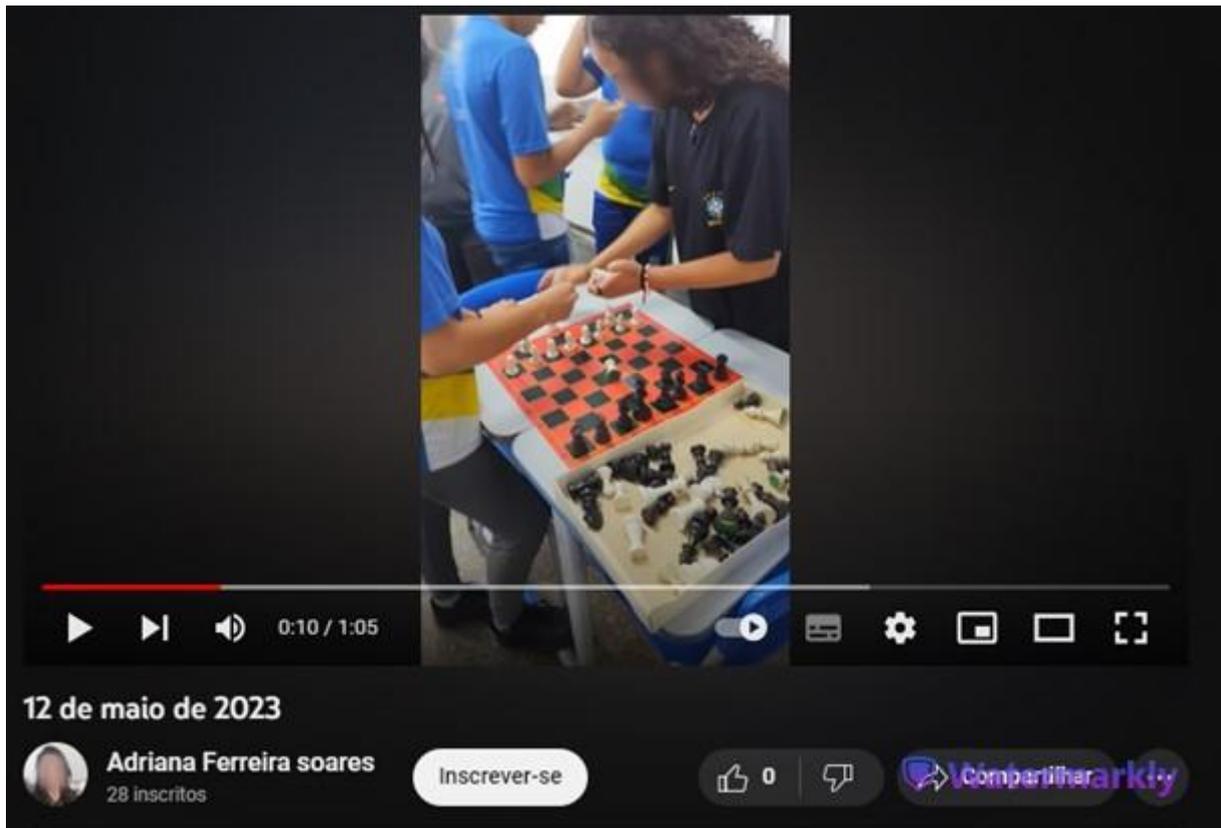


Fonte: Acervo da autora (2022).

Assim, finalizadas todas as partidas da última rodada, nos deslocamos até o pátio onde também estavam sendo finalizadas as apresentações e iniciava-se a premiação do Festival de Música. Fizemos uso do microfone, convidando todos os participantes do torneio para se dirigirem à frente para serem apresentados aos demais estudantes da escola. A equipe de arbitragem gerou o resultado no programa e iniciamos a premiação do 1º, 2º e

3º colocados. Observamos a alegria e a satisfação não só dos premiados, mas de todos os envolvidos e, em especial, da turma organizadora do evento. A seguir, temos o link de um vídeo, no qual é possível observar fotos desde o início do evento, com a organização do espaço, até o término na premiação: <https://youtu.be/4aF00i8-Wto>.

Figura 11 – Vídeo do torneio de xadrez



Fonte: acervo da autora (2022).

Avaliamos que o evento de culminância da unidade didática alcançou seu objetivo de oportunizar aos estudantes participantes da pesquisa a participação na organização e na realização de um torneio de xadrez escolar, al fomentar e motivar a prática de xadrez em nossa escola. Rocha (2012) baseado em suas experiências como jogador e professor de xadrez, observa que o que nutre a prática do xadrez é a competição lúdica, afirmando que, no xadrez, há competição, mas há também divertimento:

O que motiva o aprendiz a conhecer as regras básicas é a curiosidade e o desejo de jogar (SÁ; ROCHA, 1997). O que motiva o jogador amador a estudar o regulamento do xadrez é a vontade de jogar com

experientes enxadristas (BECKER, 1990). O que motiva um aficionado do xadrez a estudar o conteúdo da literatura técnica enxadrística é o objetivo de jogar melhor e vencer (EADE, 1998). O que leva o mestre de xadrez nacional a prosseguir nos seus estudos da teoria enxadrística é o seu propósito de conquistar o título de mestre internacional de xadrez e conquistar melhores resultados nos torneios e campeonatos mais importantes e com expressivos prêmios em dinheiro (KASPAROV, 2004). Enfim, há competição, mas há divertimento, assim, por mais que haja tendência de se considerar o xadrez uma coisa séria, é o fator lúdico que motiva a prática enxadrística. (ROCHA, 2012, p. 33).

Consideramos que o desenvolvimento da unidade didática, com o ensino e a aprendizagem do xadrez nas aulas de educação física, além dos conhecimentos específicos do conteúdo, proporcionou aos estudantes experienciar situações didático-pedagógicas que propiciaram atitudes de autonomia e protagonismo, sendo gradativamente estimulados a cada aula. Apresentaremos, no subcapítulo a seguir, os dados obtidos no questionário de saída.

#### 4.3 Questionário de saída

Neste tópico, apresentaremos os dados obtidos no questionário de saída, aplicado após o desenvolvimento da unidade didática. O questionário contou com cinco questões abertas para que os estudantes descrevessem o que compreenderam e como se sentiram com a realização das atividades, se conseguiram assimilar o conteúdo desenvolvido e se assumiram atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento.

Na primeira questão, indagamos se o estudante aprendeu a jogar xadrez de forma autônoma, sentindo-se capaz de realizar as partidas sem orientação, jogando em ambientes além das aulas. Eles responderam:

Sim aprendi. Eu tenho autonomia para realizar partidas com as regras do xadrez. (a1)

Sim, eu aprendi jogar xadrez e sei realizar as partidas de forma autônoma. Pratico em outros ambientes. (b1)

Sim aprendi, no começo errava bastante depois fui aprendendo e jogo na escola, em casa. (c1)

Sim eu aprendi, me sinto capaz de jogar em outros lugares. (d1)

Sim aprendi muito bem o xadrez e já consigo praticar sem orientação da professora e jogar xadrez em outros ambientes. (e1)

Sim. Consigo jogar xadrez sem orientação da professora. Aprendi a posição e regras das peças, os movimentos, o objetivo. (f1)

Sim eu aprendi, sou capaz de jogar xadrez sem ajuda da professora. (g1)

Sim, sou capaz de jogar sem ajuda, no começo era difícil, mas eu consegui. (h1)

Sim aprendi muito sobre o xadrez, até sobre como organizar um torneio de xadrez, pratico em casa no celular. (a2)

Sim aprendi xadrez, consigo ensinar e praticar xadrez sem a orientação da professora. Já ensinei algumas turmas a jogar xadrez e aprendi um pouco mais a jogar ensinando as outras pessoas. (b2)

Sim eu consigo jogar em outros lugares, não só nas aulas. (c2)

Sim me sinto capaz de jogar em outros lugares além da escola. (d2)

Sim eu jogo xadrez em casa pelo celular. Jogo também na escola sem orientação da professora, sei os movimentos de cada peça, consigo dar o xeque-mate, entendo os lances irregulares. (e2)

Sim, eu não sabia e aprendi, jogo em qualquer lugar entendi as regras, o rei afogado. (f2)

Sim eu aprendi, sou capaz de jogar o xadrez em ambientes fora da sala de aula. (g2)

Sim, no início foi difícil, mas aprendi, jogo na escola e também em casa. (h2)

Sim aprendi a jogar xadrez. Sim me sinto capaz. Estou praticando muito o jogo virtual e no tabuleiro normal. (a3)

Sim, achava difícil, mas depois com as aulas ficou fácil. (b3)

Sim, eu já sou capaz de realizar as partidas com autonomia e sem orientação da professora e de jogar em ambientes além da sala de aula. (c3)

Sim, sei jogar sem orientação na escola e em casa, como não tenho ainda um tabuleiro em casa jogo no aplicativo. (d3)

Sim depois das aulas de xadrez, eu me sinto capaz de ensinar pessoas a jogar xadrez, jogar em ambiente fora da sala de aula, sei organizar o tabuleiro, o movimento das peças, sei quando são lances irregulares quando é um empate e quando é o xeque-mate. (e3)

Sim, consigo jogar sem nenhuma orientação e jogo em outros locais além da sala de aula. E tenho entendimento das regras e movimentações das peças, do xeque e xeque-mate, dos lances irregulares. (f3)

Sim, eu pratico em casa com a minha irmã. (g3)

Sim sei jogar sozinho, nem sabia o que era xadrez, mas agora aprendi e gosto de jogar. (h3)

Sim, eu consigo compreender como dar o xeque-mate, entendi o que são os lances irregulares e como proteger o rei. (a4)

Sim, me sinto capaz de realizar as partidas sem orientação. (b4)

Sim. Me sinto capaz de realizar partidas fora do ambiente escolar de forma autônoma, pois consigo compreender todas as regras. (c4)

Sim, eu já consigo realizar as partidas de forma autônoma, e também jogar em locais além da sala de aula. (d4)

Sim eu aprendi, sou capaz de jogar xadrez sem ajuda em outros lugares. (e4)

Sim, tenho autonomia para jogar em outros ambientes. (f4)

Nesse item, todos os estudantes responderam que aprenderam a jogar, não tendo mais a necessidade da orientação da professora ou outros, afirmando reconhecer e

compreender as diversas situações que compõem o jogo. Afirmaram se sentir capazes de realizar a partida em outros ambientes e, desse modo, podemos afirmar que a dimensão uso e apropriação foi alcançada no desenvolvimento da unidade didática. Isso possibilitou aos estudantes o rol de conhecimentos necessários para viabilizar a prática efetiva do xadrez para além das aulas. Houve, ainda, o atendimento à competência específica para a Educação Física no ensino fundamental apontada pela BNCC (BRASIL, 2018, p. 223) que se refere ao estudante “usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde”.

Segundo Rezende (2005), a prática do xadrez pode colaborar para estimular um sentimento de autonomia, já que força o praticante a desenvolver, sozinho, alguma solução estratégica para resolver os obstáculos que aparecem ao longo de uma partida. Para Silva (2002), o xadrez estimula as tomadas de decisão com autonomia, em razão da característica do jogo que, dentre as várias possibilidades, precisa escolher uma única, sem ajuda externa. Silva (2012, p. 44) ainda diz que o xadrez pode influenciar no conhecimento das próprias emoções:

É necessário tomar decisões pessoais e ser conseqüente com elas. É também necessário, portanto, se conhecer e saber “o que faço bem e o que não faço”, “onde costumo cometer este erro” e “tentarei não errar mais desta forma”. Educação da autocrítica.

Veloso-Silva e Sá (2012, p. 277) corroboram que a prática do jogo contribui para a autonomia e para a criticidade dos praticantes de xadrez: Tornam-se sujeitos autônomos e críticos a partir da premissa de que as jogadas se efetuam por ações próprias, fazem suas escolhas e assumem seus erros como sinônimo de novo aprendizado.

Na segunda questão, com o intuito de entender o que representou o xadrez para os estudantes, qual sentido e interpretação tiveram com essa prática, questionamos se gostaram de aprender, qual o significado desse aprendizado, quais dificuldades e avanços sentiram. Pedimos para que descrevessem como tem sido essa experiência para eles. As respostas foram:

Sim muito, esse aprendizado me ensinou a ser mais paciente. Xadrez é muito legal. (a1)

Sim, eu acho importante porque além de eu saber jogar eu posso ensinar quem não sabe, ele dá lições de vida. Tive dificuldade em aprender o xeque-mate, mas praticando aprendi. No início foi difícil, mas agora eu sei. (b1)

Sim eu gostei muito de jogar xadrez, para mim foi um aprendizado imenso, no início eu tinha um pouco de dificuldade mas superei todas, não é um jogo difícil, mas tem que ter paciência, é um jogo interessante e muito divertido. (c1)

Sim eu gostei de aprender, o significado pra mim foi o aprendizado, eu consegui me concentrar mais, ter mais atenção, a minha experiência do xadrez foi muito boa, estou sendo na minha sala um árbitro que está sendo muito legal. (d1)

Sim eu gostei muito de aprender, o xadrez pra mim não significa um simples jogo de tabuleiro, nele requer muita concentração e paciência. Tive dificuldades nos movimentos das peças, mas já consegui aperfeiçoar. (e1)

Sim gostei de aprender, eu gostei muito do xadrez pois me ajudou a me concentrar melhor, a pensar melhor em minhas escolhas. Tive dificuldades nos movimentos e a posição das peças, mas agora eu não tenho. Minha experiência foi boa, o xadrez foi o melhor jogo que eu aprendi a jogar e gostei. (f1)

Sim, o xadrez é legal, significa para mim um jogo de atenção e estratégia, senti dificuldade nos movimentos das peças, mas com as aulas fui aprendendo, minha experiência tem sido boa. (g1)

Sim eu gostei, o xadrez é um jogo muito interessante e que estimula pensar, no começo é um pouco difícil lembrar dos movimentos, mas com o tempo você lembra. (h1)

Sim gostei de aprender a jogar o xadrez significa um jogo de concentração para o aprendizado, no começo não sabia nada, nem o nome das peças, superei todas as dificuldades, também não sabia fazer xeque-mate agora sei. Minha experiência foi ótima, aprendi muito com a minha professora. (a2)

Sim, aprender o xadrez foi muito legal pois não conhecia o jogo, no começo tive muitas dificuldades, mas consegui entender. O xadrez ajudou na concentração em outras atividades, minha dificuldade foi na anotação das partidas, mas depois consegui aprender. (b2)

Eu gostei de aprender a jogar xadrez. No começo foi um pouco difícil entender o que era xeque e xeque-mate e também não entendia o rei afogado, mas agora eu sei. Aprender xadrez foi muito legal. (c2)

Eu gostei e a dificuldade foi aprender os movimentos das peças. (d2)

Sim muito importante, dificuldade no xeque mate. Minha experiência é que eu gostei muito do xadrez, eu aprendi muito bem, também tivemos a primeira experiência jogando um pequeno campeonato. (e2)

Sim, a minha maior dificuldade foi na parte de algumas regras, para mim eu avancei muito porque no início da aprendizagem eu não sabia nada, nem por onde começava, não sabia como se montava o tabuleiro do xadrez. (f2)

Sim, o xadrez significa ter concentração isso ajuda muito, a minha dificuldade foi organizar o tabuleiro no começo, agora faço facilmente. (g2)

Sim eu gostei de aprender xadrez. Me ajudou a pensar melhor e mais rápido, é um pouco difícil, mas é interessante e divertido. (h2)

Sim amei aprender a jogar o xadrez, mais noção de jogo, mais pensamentos, senti vários avanços no xadrez, minha experiência foi muito boa desenvolvi rápido, me ajudou a pensar mais, estou tendo um campeonato de xadrez. (a3)

Sim gostei de aprender xadrez, pois era um jogo interessante para mim, porém não tinha oportunidade para aprender, achava difícil, mas nas aulas foi divertido e ficou fácil. (b3)

Sim, significa muito, pois achei que nunca teria a oportunidade de aprender o xadrez e quando aprendi fiquei muito feliz, achava que o xadrez era difícil de jogar. Tive algumas dificuldades, mas todas superadas e alguns avanços como aprender o xeque mate. Tem sido uma experiência ótima. (c3)

Sim, sempre quis aprender xadrez, tive dificuldade em aprender as coordenadas, mas aprendi como funcionava. Tem sido bom e diferente. (d3)

Sim, o significado pra mim é que é uma forma de aprendizagem, que nem sempre a gente ganha e que as perdas nos ajudam a melhorar. No começo eu tive dificuldades, mas com o passar das aulas fui compreendendo. Eu ensinei o sexto ano a jogar, começou com o jogo da velha, depois a batalha dos peões e aos poucos adicionando todas as peças até chegar no xeque mate, antes eles não sabiam nada, hoje eles já sabem. (e3)

Sim, para mim o significado é que as vezes você tem que sacrificar algo para ter outro, tive algumas dificuldades como os lances irregulares e os avanços tenho muitos, aprendi várias coisas, ensinei meu primo e um amigo e estou participando do torneio. (f3)

Sim, no começo era muito difícil porque eu não entendia nada, mas com o tempo eu consegui entender as coisas que eu mais tinha dificuldade como o xeque-mate, xeque, alguns movimentos especiais e etc. também estamos organizando um torneio de xadrez. (g3)

Eu gostei, nunca ouvi falar do xadrez, mas a professora apresentou e eu achei muito legal porque é um jogo de estratégia e pensamento rápido, o xadrez é um jogo ótimo para ampliar sua mente. (h3)

Eu gostei muito de jogar xadrez, as maiores dificuldades foram os movimentos especiais, porém consegui compreender, consegui avançar a velocidade em que faço o xeque-mate e quase não cometo mais movimentos irregulares. (a4)

Sim, eu achava que o xadrez era difícil antigamente, mas depois que eu comecei a aprender percebi que era bem fácil, senti algumas dificuldades ao começar a realizar o xadrez, mas depois de algum tempo praticando, eu não tive dificuldades. (b4)

Gostei muito. Já tinha um contato com o xadrez antes, mas não conhecia várias regras que aprendi nas aulas como lances irregulares, empate por afogamento do rei, etc. (c4)

Sim, o xadrez me ajudou a ter mais concentração em tudo que eu faço. Eu tinha dificuldade em fazer as coordenadas e os movimentos especiais, mas com a explicação da professora eu consegui melhorar o meu conhecimento. A minha experiência com o xadrez tem sido muito boa, eu já até participei de um torneio escolar. (d4)

Sim, achei o xadrez muito legal e me faz pensar melhor. (e4)

Gostei muito, é até fácil de entender tem que ter a vontade de aprender, super interessante é um dos jogos de raciocínio que mais gostei até hoje, é super empolgante e depois que se aprende você não quer parar de jogar. (f4)

Verificamos, por meio das respostas dos estudantes, que todos gostaram de aprender o xadrez, uma vez que relataram experiências positivas. Analisamos, no decorrer das aulas, que as atividades lúdicas foram essenciais para o fator motivacional. Para Freire

(2011, p. 68), “O aspecto diversão é obrigatório numa aula de Educação Física, mas as atividades devem ser escolhidas, entre outros motivos, porque o professor é capaz de compreender seus efeitos sobre o desenvolvimento”. Rocha (2012, p. 28) afirma que “o xadrez é jogo, e a competição lúdica é a sua essência”, afirmando que o fator lúdico está intimamente associado à prática do jogo e, portanto, à sua estrutura.

Percebemos que os significados do xadrez atribuídos pelos estudantes são diversos, pois suas relações com o saber são subjetivas, pessoais e únicas. No entanto, observamos a recorrência nas respostas de muitos estudantes que o xadrez ajudou na concentração, na atenção, no autocontrole, ajudando-os a serem mais pacientes. Nesse sentido, Silva (2012) apresenta algumas capacidades emocionais que são exercitadas com a prática do xadrez:

Concentração: É a posição natural que se adota ante o tabuleiro. A situação de “*stand by*”. Momentaneamente as preocupações deixam de importar e procura-se seguir o fio do jogo. Aprende-se que é importante evitar as distrações. Atenção: Considerar todas as peças. Colocar-se em guarda ante o que é evidente. A atenção é necessária para a reflexão. Autocontrole: Saber esperar e não emitir respostas com excessiva rapidez. É necessário procurar ir mais além, mais adiante quanto maior seja a dificuldade, retendo a impaciência e a impulsividade (Silva, 2012, p. 44).

Silva (2002, p. 23) faz uma comparação entre as características do jogo de xadrez e as suas implicações educativas e de formação de caráter, afirmando que movimentar peças após exaustiva análise de lances contribui no desenvolvimento da capacidade de pensar com abrangência e profundidade. Isso foi evidenciado nas respostas, pois os estudantes afirmaram que o xadrez ajudou “a pensar melhor em minhas escolhas” (estudante f1), “me ajudou a pensar mais” (estudante a3), “o xadrez é um jogo ótimo para ampliar sua mente” (estudante h3), “me faz pensar melhor” (estudante e4).

Identificamos respostas que demonstram uma transição do aprendizado do jogo para outras atividades: “ele dá lições de vida” (estudante b1), “ajudou na concentração em outras atividades” (estudante b2), “que nem sempre a gente ganha e que as perdas nos ajudam a melhorar” (estudante e3), “as vezes você tem que sacrificar algo para ter outro” (estudante f3), “o xadrez me ajudou a ter mais concentração em tudo que eu faço” (estudante d4).

Almeida e Sá (2012, p. 272) afirmam que, por meio dos erros e dos acertos no xadrez, os estudantes poderão ter aprendizados que contribuam para buscar soluções não só na partida, mas na vida.

O xadrez escolar incentiva, ainda, os alunos a novas aprendizagens, pois, por meio de seus erros e acertos, poderão aprender novas jogadas, ser motivados a buscar soluções para os problemas, inicialmente na partida e, depois, tanto para as dificuldades da escola como para os obstáculos que a vida apresentar.

Sá (2005) ressalta que o jogo de xadrez concede ao aluno a liberdade de errar sem temer as consequências. Isso lhe dá uma função privilegiada no mundo de hoje, onde há poucas oportunidades de tomar decisões. Cada lance de uma partida de xadrez é precedido de análise e tomada de decisão, o que proporciona ao jogador oportunidades de treinar essas habilidades que são fundamentais para seu desenvolvimento cognitivo.

Constatamos também nas respostas alguns relatos como “achava que o xadrez era muito difícil”, evidenciando uma percepção equivocada sobre a aprendizagem do xadrez:

Aprender a jogar xadrez não é tão difícil quanto aparenta. É claro que para se chegar entre os melhores, assim como em todas as atividades, é necessário dedicação e estudo. O xadrez pode ser praticado por pessoas de qualquer idade. Um enxadrista (jogador de xadrez) pode começar a jogar quando garoto e seguir jogando até o fim da vida. Outro ponto importante é que o xadrez não requer muitos equipamentos para sua prática. Um jogo de peças e tabuleiro é suficiente (Tirado; Silva, 1995, p. 8).

Silva e Brenelli (2012, p. 88) apontam que uma forte associação entre a expertise no xadrez e a inteligência ainda está presente no imaginário coletivo e que as primeiras experiências do jogo nas escolas do nosso país podem ter contribuído para uma visão elitista do xadrez:

As primeiras experiências com a introdução do jogo de xadrez nas escolas no Brasil foram marcadas por certo elitismo, pois mais se buscava selecionar talentos do que efetivamente favorecer a aprendizagem escolar dos alunos. Essa visão elitista decorre provavelmente do fato de o xadrez ser também uma atividade esportiva e, como tal, há uma valorização natural da vitória. Como no imaginário coletivo das pessoas há uma forte associação entre a expertise no xadrez e a inteligência, o fato de um jogador vencer o outro pode levar à ideia perniciosa de que é mais inteligente que o adversário. Dessa forma, não é incomum os enxadristas de alto nível passarem uma visão arrogante de suas habilidades para o público em.

Consideramos que, ao buscarmos favorecer efetivamente a aprendizagem de todos os estudantes, interpretando e recriando os valores, o sentido e o significado que os estudantes atribuíam à prática do xadrez, essa visão elitista do xadrez foi superada. Assim, contemplamos a sexta competência específica para a Educação Física no ensino fundamental apontada pela BNCC (Brasil, 2018, p. 223), que se refere ao estudante “Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam”. Assim, foi possível favorecer uma melhora na autoestima, o que foi observado constantemente no decorrer do desenvolvimento das atividades da unidade didática e evidenciada na resposta “para mim eu avancei muito porque no início da aprendizagem eu não sabia nada, nem por onde começava, não sabia como se montava o tabuleiro do xadrez” (estudante f2), bem como nas diversas falas relatadas pelos estudantes que “no começo foi difícil, mas eu consegui”.

Sobre a autoestima, Silva (2012) aponta que o xadrez pode ajudar o aluno a valorizar-se em termos desportivos com a vitória, artísticos com a estética de uma combinação e pessoais, pois é possível comparar seu desempenho em dias diferentes ou ainda com os outros. Para Sá, Silva Neto e Tonegutti (2012, p. 357-8), o xadrez, além de melhorar a autoestima, poderá também ser um elemento motivador para superar dificuldades de aprendizagem:

A atividade enxadrística realizada no contexto educacional permite trabalhar a melhoria da autoestima dos estudantes, visto que a sua iniciação não requer pré-requisitos (características físicas, sociais etc.) e é acessível aos estudantes situados em qualquer altura da grade escolar. No ambiente escolar, as atividades são planejadas por séries, permitindo igual envolvimento dos estudantes, mesmo que apresentem dificuldades ou defasagem de aprendizagem em disciplinas curriculares, podendo servir como elemento motivador para a superação dessas disciplinas.

A seguir, apresentamos as respostas de dois estudantes que evidenciam melhora na autoestima, ambos desconheciam o xadrez e, portanto, foi uma experiência nova para os dois. Segundo os estudantes, eles gostaram de aprender o xadrez e relataram pontos positivos com esse aprendizado. Um dos estudantes aprendeu e superou as dificuldades com rapidez. O outro precisou de mais tempo com as explicações e com as diversas estratégias utilizadas no decorrer das aulas. Observamos que a metodologia pedagógica

com as atividades lúdicas, os jogos pré-enxadristicos, jogos no tabuleiro e jogos no aplicativo foram essenciais para o fator motivacional e a superação das dificuldades.

Na resposta, ficou evidenciada a dificuldade na escrita de um dos estudantes, com muitos erros ortográficos. Observa-se, na resposta, que “o significado foi o aprendizado” e “estou sendo na minha sala um árbitro”, que aprender e praticar xadrez contribuiu na melhora da autoestima desse estudante. O mesmo ocorreu na resposta do outro estudante que, ao comparar seu desempenho “no começo não sabia nada” e “aprendi muito”. Foi possível identificar que a melhora na autoestima aconteceu tanto no estudante com dificuldade de aprendizado como naquele com facilidade. Sá (2012, p. 171-2) afirma que o xadrez, quando tratado ludicamente, permite que cada estudante progrida em seu ritmo.

Mas, possivelmente, o principal mérito da aprendizagem enxadrística, desde que adotada ludicamente, repousa no fato de permitir que cada aluno possa progredir seguindo seu próprio ritmo, o que corresponde a uma das metas primordiais da educação moderna.

Figura 12 – Relatos apresentados pelos estudantes sobre como foi a experiência com o xadrez

sim gostei de aprender, o significado para mim foi o aprendizado de conseguir me concentrar mais ter mais atenção, a minha experiência de xadrez foi muito boa eu tô sendo na minha sala um árbitro e tá sendo muito legal

Sim eu gostei de aprender, o significado para mim foi o aprendizado, eu consegui me concentrar mais, ter mais atenção, a minha experiência do xadrez foi muito boa, estou sendo na minha sala um árbitro, que está sendo muito legal.

Sim gostei de aprender a jogar o xadrez, significa um jogo de concentração para o aprendiz, eu me concentro na tabuleira de que era o xadrez, não sabia nem os nomes das peças, superei todas as dificuldades, também não sabia jogar naquele poste, agora sei. minha experiência foi ótima aprendi muito com a minha professora.

*Sim gostei de aprender a jogar o xadrez, significa um jogo de concentração para o aprendiz, no começo não sabia nada do era o xadrez, não sabia nem o nome das peças, superei todas as dificuldades, também não sabia fazer xeque-mate, agora sei. Minha experiência foi ótima, aprendi muito com a minha professora.*

Fonte: Compilação da autora (2022).

Sá (2012, p. 171) sugere que “ao ser incluído em classes de baixo rendimento escolar, o xadrez pode constituir suporte pedagógico que promove uma melhor autoestima dos alunos, beneficiando o processo educativo”. Na questão três, questionamos se o estudante teve interesse em praticar e também estudar o xadrez além das aulas para ampliar seu conhecimento.

Todas as respostas afirmaram que sim:

Sim, jogo online e assisto e estudo as análises das partidas, assisto jogos na internet. (a1)

Sim, jogo e estudo no aplicativo do chess é muito legal. (b1)

Sim, eu tenho jogado e estudado no aplicativo. (c1)

Sim eu me interessei muito de jogar e tento melhorar meu conhecimento. (d1)

Sim eu tenho buscado aprender em aplicativos e em sites que contribuam para o conhecimento do xadrez. (e1)

Si, eu pesquiso em sites e aplicativos, até comprei um tabuleiro para jogar em casa. (f1)

Sim, eu tenho buscado ampliar meu conhecimento em sites e jogo no aplicativo. (g1)

Sim, em jogos online, também assistindo partidas e jogadas que levaram muitas pessoas ao xeque-mate, estou estudando em aplicativos, fazendo exercícios de xeque-mate. (h1)

Sim estou jogando e estudo também no aplicativo. (a2)

Sim, tenho usado aplicativos para me ajudar a melhorar no xadrez. (b2)

Sim gostei de aprender, estou praticando no aplicativo do lichess que ensina muito a jogar xadrez. (c2)

Sim no aplicativo. (d2)

Sim em sites e aplicativos. (e2)

Sim, no aplicativo. (f2)

Sim, jogo e faço exercícios de xeque-mate. (g2)

Sim eu instalei um aplicativo e estou praticando nele, estou resolvendo os exercícios, é bem legal. (h2)

Sim tenho ampliado meus conhecimentos em site e jogo no aplicativo. (a3)

Me interessei, jogo no aplicativo lá também tem muitas opções de estudar, gosto de fazer os exercícios. (b3)

Sim, nos aplicativos. (c3)

Sim, no aplicativo, assistindo vídeo aula, análise de partida. (d3)

Sim, eu procuro jogar o xadrez no aplicativo e também assistir vídeos na internet para ampliar o meu conhecimento cada dia mais. (e3)  
 Eu me interessei, busquei em sites e aplicativo. (f3)  
 Sim, no aplicativo. (g3)  
 Sim, eu venho ampliando meu conhecimento assistindo e explorando o aplicativo sobre xadrez. (h3)  
 Sim, eu uso um aplicativo para ampliar meu conhecimento para estudar jogadas e analisar meus erros. (a4)  
 Sim em aplicativos e sites. (b4)  
 Sim, eu pratico o xadrez em aplicativos e busco vídeos para aprender mais sobre estratégias. (c4)  
 Sim, eu procuro sempre ampliar o meu conhecimento, procuro saber como começar bem uma partida, etc. (d4)  
 Sim, eu tenho pesquisado sobre o xadrez e jogo no aplicativo. (e4)  
 Sim uso o computador para jogar e estudar na plataforma de xadrez. (f4)

Nas respostas, evidenciou-se a autonomia dos estudantes, não só em jogar, mas também em empregar estratégias para aumentar as possibilidades de aprendizagem do xadrez. A segunda competência apontada pela BNCC para a Educação Física no ensino fundamental (Brasil, 2018, p. 223) que se refere ao estudante “Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo”, complementando a discussão da dimensão do conteúdo, uso e apropriação. Além de realizar uma determinada prática de forma autônoma, saber fazer trata-se de possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com essa prática.

Foi evidenciado na resposta “Sim, eu uso um aplicativo para ampliar meu conhecimento para estudar jogadas e analisar meus erros” (estudante a4) que o estudante faz um planejamento de estudo e é capaz de buscar melhorias a partir da análise de seus erros. Silva e Brenelli (2012, p.42) apontam que a característica do jogo do xadrez exige a análise e a transmissão de estruturas ou estratégias, exercitando capacidades intelectuais:

Melhorar o planejamento de tarefas cognitivas ou de técnicas de estudo a partir do momento em que se é capaz de determinar as próprias vantagens ou debilidades. Sentir que as próprias atividades cognitivas decorrem, como no xadrez, entre dois eixos (espaço-tempo).

Na quarta questão, os estudantes relataram sobre a experiência de apresentar o xadrez para os estudantes da turma do 6º ano, sendo protagonistas no aprendizado daqueles estudantes ao compartilharem seus conhecimentos. As respostas foram:

Foi algo diferente, mas eu gostei da experiência, no começo eu fiquei nervosa, mas com o tempo eu fui me acostumando. (a1)

Foi legal, uns aprenderam rápido outros demoraram, mas quase todos já sabem jogar. (b1)

Foi uma experiência muito boa ver as outras pessoas aprenderem. (c1)

A minha experiência foi de eu estar aprendendo ainda mais e poder ensinar alguém com esse jogo maravilhoso. (d1)

Foi uma experiência boa ajudar pessoas que não sabiam jogar e agora sabem jogar perfeitamente. (e1)

Foi uma ótima experiência, saber que você está ensinando mais pessoas a jogar, pois quanto mais pessoas souber jogar xadrez melhor para divulgar na cidade. (f1)

Foi uma experiência diferente ajudar outras pessoas a jogar xadrez, foi legal. (g1)

Foi legal, experiência ótima, eles ficaram curiosos e se interessaram. (h1)

Foi muito legal ajudar mais alunos a saber jogar xadrez e saber que eles podem ser autônomos também. (a2)

Foi muito bom ensinar outras pessoas a jogar xadrez, pois ensinar pessoas que não sabem, mas tem interesse é muito legal. (b2)

Foi bem legal, eles prestam atenção é divertido jogar com eles e ensinar eles jogar. (c2)

Foi legal ensinar para eles, aprenderam rápido. (d2)

Foi muito bom porque eles aprendem muito rápido, pois são muito inteligentes para como funciona o xadrez. (e2)

Foi bom porque é muito legal e prazeroso você ensinar uma coisa que você não sabia nem como começava. (f2)

Foi bom para eles aprender um jogo e ter concentração no xadrez e no ambiente em volta. (g2)

Foi bem legal ensinar mais pessoas. (h2)

Foi massa apresentar o xadrez ao 6º ano, eles aprenderam rápido a jogar xadrez. (a3)

Foi legal ver o interesse das pessoas em aprender a jogar. (b3)

Foi uma experiência boa e interessante, pois estava compartilhando meus conhecimentos sobre o jogo com outras pessoas pela primeira vez. (c3)

Foi boa e diferente, pois eu estava compartilhando os meus conhecimentos para outras pessoas. (d3)

No começo eu fiquei com um pouco de vergonha e medo, mas com o passar do tempo fui perdendo o medo e a vergonha e ensinando o passo a passo como montar o tabuleiro e o movimento das peças. (e3)

Eu gostei de ensinar. (f3)

Foi bom, porque além de ensinar a eles o que sabemos também ampliamos nossos conhecimentos e praticamos mais. (g3)

Foi uma experiência ótima, um pouco difícil no começo. (h3)

Eles conseguiram aprender, mas ainda tem algumas dificuldades no movimento e de como avançar rápido no jogo, gostei muito de ensinar. (a4)

Foi interessante ver que eles aprenderam sobre os movimentos das peças e o objetivo do jogo. (b4)

Eu gostei. Foi uma experiência desafiadora, pois precisei ser paciente para que alguns conseguissem aprender. (c4)

Eu achei a experiência muito legal, pois eu pude passar o meu conhecimento para mais pessoas que se interessavam pelo jogo. (d4)

Foi muito bom ajudar outros alunos a aprender o xadrez. (e4)  
Foi muito legal ensinarmos os alunos do 6º ano, gostei da experiência. (f4)

Verificamos, nas respostas, que o xadrez também pode ser um instrumento para o trabalho em equipe e a promoção da aprendizagem colaborativa, “além de ensinar a eles o que sabemos também ampliamos nossos conhecimentos” (estudante g3), “minha experiência foi de eu estar aprendendo ainda mais” (estudante d1).

Ao participarem das atividades e dos jogos em grupo e ao apresentarem o xadrez para a turma do 6º ano, os estudantes tiveram a oportunidade de compartilhar seus conhecimentos, desenvolverem habilidades sociais. É o que se evidencia em respostas como: “no começo eu fiquei nervosa” (estudante a1), “no começo eu fiquei com um pouco de vergonha e medo” (estudante e3). Também foi possível aprender a ouvir e a respeitar diferentes pontos de vista e o ritmo de aprendizagem dos colegas, trabalhando em conjunto para alcançar o objetivo comum: “precisei ser paciente para que alguns conseguissem aprender” (estudante c4), “uns aprenderam rápido, outros demoraram” (estudante b1), “eles conseguiram aprender, mas ainda tem algumas dificuldades” (estudante a4), “aprendem muito rápido, pois eles são muito inteligentes” (estudante e2).

Foi evidenciado que os estudantes gostaram da experiência de socializar seus conhecimentos na resposta da estudante (c3): “Foi uma experiência boa e interessante, pois estava compartilhando meus conhecimentos sobre o jogo com outras pessoas pela primeira vez” e nas recorrentes falas de diversos estudantes: “foi muito bom ajudar outras pessoas”, “foi ótimo ver os outros aprenderem”. Freire e Scaglia (2009, p. 8) afirmam que “ao se formar, o cidadão tem de ser suficientemente acessível ao outro, colocando à disposição do interesse coletivo seu repertório de conhecimentos”.

Freire e Scaglia (2009) ainda apontam que os diversos problemas em nossa sociedade fizeram o debate sobre uma educação mais coerente com a realidade atual e com as peculiaridades humanas se dinamizar na escola. Isso fez a escola passar a se preocupar com a formação de cidadãos capazes de socializar seus conhecimentos em função dos interesses coletivos. Todavia, Freire e Scaglia (2009) questionam como fazer isso na prática pedagógica, indicando a necessidade de abrir mão da tradição escolar de isolar os alunos, fomentando atitudes de agir só.

Se considerarmos aquilo que qualquer um de nós sabe sobre determinado assunto, num determinado momento, e o que vem a seguir, veremos que

existe um espaço privilegiado para o aprendizado. O desempenho do aluno nesse espaço será substancialmente (e positivamente) alterado, se abrimos mão da tradição escolar de isolá-lo e qualquer contato com as pessoas ou com os outros recursos. Assim, o aluno não deveria ter de resolver sozinho seus problemas ou construir sozinho seus conhecimentos, mas fazê-lo com seus colegas, com os professores, em contato com sua experiência de vida, com os livros, com a internet, com o mundo todo. Em que outras ocasiões, fora da escola, temos de, obrigatoriamente, nos isolar para aprender? O que então justifica a postura escolar de isolar os alunos? Se temos de formar cidadãos do mundo, para viver em sociedade, coletivamente, a atitude de agir só não pode estar de acordo com a atitude de agir cooperativamente. (Freire; Scaglia, 2009, p. 167).

Consideramos que a prática pedagógica desenvolvida no decorrer da unidade didática apresentada nesta pesquisa apresentou êxito como uma possibilidade para enfrentar o problema da compatibilidade entre a formação do indivíduo e suas interações sociais. Para Veloso-Silva e Sá (2012), o xadrez é um instrumento pedagógico lúdico e potencializa o ensino e a aprendizagem dialógicos, empáticos e impulsionadores das competências e habilidades de forma interativa, envolvente, autônoma, com participação qualitativa dos sujeitos da comunidade escolar.

Os autores ainda afirmam que o xadrez, quando organizado intencionalmente, modifica e forma comportamentos, o que favorece a socialização e a autonomia:

A atividade enxadrística atrelada aos aspectos educacionais tem função peculiar no momento em que contrapomos os objetivos da educação escolar, organizada de forma intencional, que tem como um dos principais pressupostos modificar e formar comportamentos nos alunos para que estes possam conviver harmonicamente em sociedade. Nesse ponto traçamos um paralelo com as potencialidades do jogo de xadrez que favorece esse fim. Através do jogo, as crianças e jovens apresentam um desenvolvimento pessoal pela autodescoberta e pela autonomia, vão se descobrindo, se respeitando, percebendo suas habilidades, potencialidades e seus limites (Veloso-Silva; Sá, 2012, p. 277).

Avaliamos que os estudantes participantes da pesquisa experimentaram, desfrutaram e apreciaram o xadrez, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, assim, contemplando a décima competência específica para a Educação Física no ensino fundamental apontada pela BNCC. Ela refere-se ao estudante “Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo” (Brasil, 2018, p. 223).

Na quinta e última pergunta, com o intuito de verificar se os estudantes tinham a pretensão de dar continuidade na socialização do xadrez para além da experiência com a turma do 6º ano realizada nas aulas, questionamos se eles se sentiam capazes de ensinar o xadrez em outros ambientes de seu convívio, assim, democratizando o acesso de outras pessoas ao xadrez. Eles responderam:

- Sim, eu pretendo compartilhar para as pessoas o que eu aprendi. (a1)
- Sim, já ensinei meu irmão, os alunos do 6º ano na escola, pretendo ensinar minha mãe, meus amigos. (b1)
- Sim me sinto capaz, já ensinei minha irmã que estuda no 6º ano e agora ela também está me ajudando ensinar nossos primos. (c1)
- Sim eu me sinto capaz e já ensino, sim eu já compartilho com amigos. (d1)
- Sim me sinto capaz, já estou ensinando minha família e amigos, que antes não sabiam de nada e agora já aprenderam algumas coisas do xadrez, como o movimento e a captura das peças. (e1)
- Sim, já estou ensinando minha prima e ela assim que aprender tudo certo irá ensinar sua irmã a jogar xadrez. (f1)
- Sim, eu pretendo ensinar mais pessoas a jogar xadrez como foi com o 6º ano. (g1)
- Sim, já estou ensinando para a minha mãe e irmã, um amigo meu tem um tabuleiro de xadrez nós jogamos e também estamos ensinando para alguns amigos. (h1)
- Sim sou capaz de ensinar outras pessoas a jogar. Sim pretendo compartilhar para além dos alunos, posso ensinar em outros convívios como em casa, praça, etc. (a2)
- Sim, pretendo continuar ensinando outras pessoas a jogar xadrez, pois muitas pessoas têm vontade de aprender só que não tem oportunidade. (b2)
- Sim me sinto capaz e pretendo continuar, já estou compartilhando com a minha mãe. (c2)
- Sim eu sou capaz de ensinar, já estou ensinando minha família. (d2)
- Sim, pois já ensinei muitos alunos do 6º ano, pretendo continuar, já estou ensinando alguns amigos, minha família, etc. (e2)
- Sim já estou ensinando. (f2)
- Sim, já ensinei meu irmão e minha mãe a jogar. (g2)
- Sim vou continuar ensinando quem tiver interesse. (h2)
- Sim, me sinto capaz, vou continuar a jogar além da escola e também estou ensinando minha prima. (a3)
- Sim, eu quero continuar ensinando é muito legal ver os outros aprendendo. (b3)
- Sim, com certeza, pretendo ensinar minha mãe e meu pai e outros familiares, também já estou compartilhando, pois, minha turma organizou o primeiro torneio de xadrez. (c3)
- Sim, pretendo comprar um tabuleiro e ensinar meus pais, já estou compartilhando, pois, nossa turma organizou o 1º torneio de xadrez da escola. (d3)
- Sim, pretendo ensinar meus familiares e amigos, e mostrar que aprendemos com os erros e com as dificuldades, e que aos poucos eles podem aprender. (e3)

Sim, pretendo continuar a compartilhar o meu conhecimento com várias pessoas. (f3)

Sim, já ensinei duas pessoas e pretendo ensinar mais pessoas. (g3)

Sim sou capaz, já ensinei e pretendo continuar. (h3)

Sim, estou ensinando minha família. (a4)

Me sinto capaz de ensinar o xadrez para as outras pessoas e quero compartilhar sobre o xadrez para as pessoas que eu conheço, e aquelas que queriam aprender, mas nunca tiveram com quem aprender. (b4)

Sim, me sinto capaz de ensinar e pretendo ensinar minha irmã. (c4)

Sim, eu já ensinei meu irmão e meu primo. A minha turma está sendo responsável pela organização do torneio de xadrez na escola e assim estamos ampliando nosso conhecimento para os alunos que se interessaram em participar. (d4)

Sim, já ensinamos os alunos do 6º ano e pretendo continuar. (e4)

Sim me sinto capaz, o meu pai já sabia mais ou menos, só terminei de explicar as regras do jogo, foi muito legal, fizemos o pré-jogo no campo de onde eu moro. Sim, pretendo continuar ensinando outras pessoas. (f4)

Observamos, nas respostas, que os estudantes se sentem capazes de socializar seu aprendizado ensinando o xadrez em outros ambientes que convivem. Isso evidencia que as estratégias pedagógicas utilizadas nas aulas para criar as condições ambientais favoráveis a atitudes de autonomia e protagonismo foram exitosas. Freire e Scaglia (2009) afirmam que só haverá autonomia tendo atitudes autônomas. Assim, educar a atitude deveria ser o ponto central de toda a pedagogia. Freire (2011) aponta para o paradoxo da escola exigir atitude socializada por meio de práticas individualizadas:

A escola exige que a criança leia, escreva, calcule, enfim, que compartilhe símbolos, linguagens comuns a uma sociedade. Paradoxalmente, essa atitude socializada deve ser praticada em carteiras que isolam as crianças umas das outras e através de tarefas individuais. Em resumo, exige-se uma atitude socializada através de práticas individualizadas (Freire, 2011, p. 92).

Oliveira e Brenelli (2012) ressaltam que a importância do uso do xadrez em contexto pedagógico é sinalizada na medida em que favorece a descontração do pensamento e provoca construções mais complexas em direção à reciprocidade. Para as autoras, o processo de tomada de consciência da ação envolve o contínuo ir e vir do pensamento em integração dos aspectos cognitivos, afetivos e sociais, afirmando que:

A totalidade não está garantida nas peças, nas suas propriedades ou nas regras, mas implica a coordenação nas relações e regulações construídas internamente pelo jogador e aplicadas ao jogo e isso ocorre tanto do ponto de vista cognitivo quanto social (Oliveira; Brenelli, 2012, p. 116).

As respostas do questionário de saída apresentadas pelos estudantes nos permitiram refletir que o desenvolvimento das aulas proporcionou o conhecimento necessário para participarem de forma autônoma e confiante na prática do xadrez. Além disso, estimularam atitudes/ações de iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula para democratizar o acesso de outras pessoas a essa prática, tomando como referência valores favoráveis à convivência social.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre as diversas caracterizações atribuídas ao xadrez, ele também é definido como um jogo de tabuleiro ou esporte e, dessa forma, configura-se conteúdo da educação física escolar. Ao propormos tratar o xadrez como objeto de conhecimento das aulas de educação física, nos deparamos com a dificuldade do não conhecimento desse conteúdo pela maioria dos estudantes. Entendemos que as modalidades esportivas praticadas em diferentes realidades dependam da construção cultural daquela sociedade, contudo, isso não significa que os estudantes não possam conhecer outras modalidades menos convencionais do meio em que vivem.

Os saberes fundamentados nas experimentações e vivências são características determinantes na educação física. Entendemos que isso seja algo positivo e importante em qualquer contexto de aprendizagem. Porém, para que haja uma aprendizagem significativa e que contemple a finalidade da educação física na escola, tornou-se essencial transpormos a barreira do apenas proporcionar a experimentação de atividades relacionadas ao xadrez. Portanto, é fundamental, a partir das vivências, oferecer condições para os estudantes refletirem sobre diferentes contextos, possibilidades e abrangências do xadrez, sua origem, evolução, de modo a propiciar momentos de reflexão, discussão e construção do conhecimento, permitindo, assim, almejarmos melhor formação dos nossos estudantes.

Consideramos que o objetivo deste estudo de compreender as contribuições do xadrez nas aulas de educação física para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo de estudantes do 7º ano do ensino fundamental foi alcançado. Retomando o problema levantado para essa pesquisa, se o ensino do xadrez nas aulas poderia contribuir com a finalidade da educação física escolar de formar indivíduos capazes de agir autonomamente e serem protagonistas em sua realidade, concluímos que sim, pois a aprendizagem do xadrez oportunizou uma experiência significativa aos estudantes, de modo a possibilitar o desenvolvimento de atitudes de autonomia e protagonismo.

No que diz respeito à autonomia, a prática do xadrez envolveu a tomada de decisões autônomas e de assumir responsabilidade pelo próprio desempenho no aprendizado e conseqüentemente no jogo. Além disso, o jogo requer habilidades como planejamento estratégico, resolução de problemas, pensamento crítico e capacidade de antecipação, o

que contribuiu para o desenvolvimento da autonomia e da confiança dos estudantes em sua capacidade de agir e tomar decisões.

Por outro lado, o xadrez também potencializou a promoção do protagonismo dos estudantes. Ao participarem de atividades e jogos em grupo, da apresentação e mediação da aprendizagem do xadrez para outros estudantes, da organização e execução do torneio de xadrez da escola, os estudantes tiveram a oportunidade de compartilhar conhecimentos, desenvolver habilidades socioemocionais, aprender a ouvir e respeitar diferentes pontos de vista e a trabalhar em conjunto para alcançar objetivos comuns. Vale ressaltar que o desenvolvimento do protagonismo não é uma habilidade isolada, mas sim uma competência que se desenvolve de forma integrada a outras habilidades sociais e emocionais. Portanto, é importante que o xadrez seja integrado a um contexto mais amplo de ensino e aprendizagem, que promova o desenvolvimento integral dos estudantes.

Dessa forma, consideramos que, para o êxito da implementação do xadrez como conteúdo da Educação Física escolar para estimular atitudes de autonomia e protagonismo, foi fundamental o desenvolvimento de um trabalho apropriado para explorar seu potencial educativo, mostrando-se determinante a identificação e a compreensão dos seus diferentes sentidos, na busca pela formação de cidadãos reflexivos, críticos e transformadores.

Assim, reiteramos que o xadrez não deve ser visto como uma solução única para o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo dos estudantes, mas sim como uma ferramenta complementar e integrada a outras práticas pedagógicas que visam a promover a participação ativa e autônoma dos estudantes na construção do conhecimento.

Esta pesquisa apresentou uma possibilidade de tratar o xadrez nas aulas de educação física, debruçando-se na compreensão da contribuição desse conteúdo para aspectos da autonomia e do protagonismo dos estudantes, abordando as dimensões do conhecimento apontadas na BNCC de uso e apropriação e protagonismo comunitário. Porém, ressaltamos a necessidade de ampliar o estudo e a realização de outras pesquisas no que se refere à transferência de habilidades e no aspecto motivacional do processo de ensino-aprendizagem, assim como outras abordagens do referido tema e das demais dimensões do conhecimento. Entendemos que a experimentação, a fruição, a reflexão sobre a ação, a construção de valores, a análise e compreensão, em maior ou menor abrangência também foram contempladas, mas não era o foco deste estudo aprofundar nesses temas, necessitando de outros estudos. Reiteramos também que analisamos os

resultados dessa experiência pedagógica para a turma que aprendeu e posteriormente ensinou o xadrez. Mas, e para os estudantes do 6º ano que aprenderam o xadrez com os participantes da pesquisa, qual foi o significado dessa experiência?

Por fim, esperamos que este estudo e sua temática possa ser ampliado, gerando debates e reflexões que inspirem colegas professores a experimentar e recriar estratégias de tratar o xadrez nas aulas de educação física ou mesmo outros conteúdos, buscando imbricar o ensino da técnica e o lúdico, valorizando o trabalho coletivo e propiciando situações didático-pedagógicas que oportunizem aos estudantes a participação ativa na construção do conhecimento, bem como de serem protagonistas em sua realidade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. F. L. **A influência do xadrez no ensino e aprendizagem em escolas de tempo integral**. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

ALMEIDA, M. F. L.; SÁ, A. V. M. Ensino de xadrez em escolas de tempo integral: um estudo exploratório em Palmas, Tocantins. *In: SILVA, W. (Org.). Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico*. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 255-274.

ANDRÉ, M. E. D. A. **Etnografia da prática escolar**. 8. ed. Campinas: Papyrus, 2002.

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante: coleção pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BOGDAN, R.C.; BIKLEN, S.K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teorias e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994. p. 335.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 2016**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Congresso Nacional, 1996.

BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Brasília: Congresso Nacional, 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Versão final. Brasília, DF: MEC/SEB, 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Brasília, DF: MEC, 1997.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2993, de 2021**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para tornar obrigatório o ensino de xadrez nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados. Brasília: Senado Federal, 2021.

CALDEIRA, Adriano. **Para ensinar e aprender xadrez na escola**. Principis: São Paulo, 2021.

CANUTO, K. J.; QUEIROZ, D. J. S.; ONOFRE, E. G. O jogo de xadrez como alternativa para superação das dificuldades de socialização no Ensino Fundamental. *In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 4., 2017, Paraíba. Anais [...]*. João Pessoa, Paraíba, 2017.

CASTRO, C. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, v. 1, p. 3-12, 1994.

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

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DEMO, P. **Professor do futuro e reconstrução do conhecimento**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

DUARTE, R. **Cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FREIRE, J. B. **Pedagogia do futebol**. Campinas: Autores Associados, 2003.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. Scipione, 2009.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2011.

GARRIDO, F. G. **Educando desde el ajedrez**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

GIL, A. C. **Pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas da pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIUSTI, Paulo. **História ilustrada do xadrez**. São Paulo: Annablume Editora, 2002.

GÓES, D. C. **O jogo de xadrez e a formação do professor de matemática**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2002.

GÓES, D. C. O jogo de xadrez e a formação do professor de matemática. *In*: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico**. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 191-218.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Afazeres da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Porto Alegre: Edelbra Editora Ltda, 2012.

GONZÁLEZ, F.; FENSTERSEIFER, P. E. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas para o não lugar da EF na escola I. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 1, n. 1, p. 9-24, 2009.

GOULART, E.; FREI, F. **O ensino do xadrez para crianças de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental**. 2004. Disponível em: <https://docplayer.com.br/18151782-O-ensino-de-xadrez-para-criancas-das-3o-e-4o-series-do-ensino-fundamental.html>. Acesso em: 20 jul. 2022.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Brasileiro de 2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2022.

LASKER, E. **História do xadrez**. Tradução de Aydano Arruda. 2. ed. São Paulo: IBRASA, 1999.

MACEDO L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MATO GROSSO. Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso. **Documento de referência curricular para Mato Grosso – etapa ensino fundamental**. Cuiabá: Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso, 2018.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

NUNES, R. C. **Mídias Aplicadas na Educação e Avea**. 2. ed. rev. Florianópolis: IFSC, 2013.

OLIVEIRA, F. N. **Um estudo das interdependências cognitivas e sociais em escolares de diferentes idades por meio do jogo xadrez simplificado**. 2005. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

OLIVEIRA, F. N.; BRENELLI, R. P. O jogo do xadrez simplificado como instrumento diagnóstico da perspectiva social e cognitiva em escolares. *In*: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico**. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 101-119.

PALMA, Â. P. T. V.; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. V. (coordenadores). **Educação física e a organização curricular: educação infantil e ensino fundamental**. Londrina, PR: EDUEL, 2008.

PALMA, Â. P.T. V.; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. Vi (org.). **Educação Física e a organização curricular: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2021.

REZENDE, S. **Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2005.

REZENDE, S. **Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2013.

ROCHA, W. R. O jogo de xadrez: entre teorias e histórias. *In: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e Educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico***. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 19-35.

RODRIGUES, A. O xadrez na educação física escolar. **Motrivivência**, v. 20, n. 31, p. 182-186, 2008.

SÁ, A. V. M.; ROCHA, R. **Iniciação ao xadrez escolar**. 2. ed. Goiânia: Potencia, 1997.

SÁ, A. V. M. de. Considerações gerais sobre a aprendizagem de xadrez no ensino. *In: BRASIL. Ministério do Esporte. **Iniciação esportiva***. Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2005. v. 2, p. 151- 160.

SÁ, A. V. M.; TRINDADE, W. J. O xadrez como instrumento pedagógico: manifesto pela sua inclusão curricular nos cursos de pedagogia e de licenciatura. *In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE POLÍTICAS E PRÁTICAS CURRICULARES, 2., 2005, Paraíba. **Anais [...]***. João Pessoa, Paraíba, 2005.

SÁ, A. V. M. **Xadrez**. 1. ed. Brasília: Ministério do Esporte, 2007. v. 1.p.8.

SÁ, A. V. M. Ensino enxadrístico em contextos escolar, periescolar e extraescolar: Experiencias em instituições educativas na França e suas repercussões. *In: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico***. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 169-189.

SÁ, A. V. M; SILVA NETO, J. S. W.; TONEGUTTI, C. A. Apontamentos sobre o ensino do xadrez no Brasil: o projeto nacional e o projeto do Paraná. *In: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico***. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 355-372.

SÁ, A. V. M. **O xadrez e a educação: experiências de ensino enxadrístico em meios escolar, peri-escolar e extra-escolar**. Universidade de Brasília. Disponível em:<https://pdfcoffee.com/qdownload/o-xadrez-e-a-educacao-prof-dr-antonio-villar-marques-de-sa-pdf-free.html>. Acesso em: 17 jun. 2022.

SANTIAGO, F. P. **Tecnologias aplicadas ao uso e desenvolvimento do jogo de xadrez**. 2012. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, Rio Claro, 2012.

SILVA, W. **Curso de xadrez básico**. Curitiba: Centro de Excelência em Xadrez, 2002.

SILVA, W. **Processos cognitivos no jogo de xadrez**. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós-Graduação em Educação, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.

SILVA, R. R. V. **Práticas pedagógicas no ensino-aprendizagem do jogo de xadrez em escolas**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

SILVA, W. **Raciocínio lógico e o jogo de xadrez: em busca de relações**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

SILVA, M. S.; BRACHT, V. Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escolar. **Kinesis**, v. 30, n. 1, p. 15, 2012.

SILVA, W.; BRENELLI, R. P. Raciocínio lógico e o jogo de xadrez: em busca de relações. *In: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico***. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 87-100.

SILVA, W.; BRENELLI, R. P. O estado da arte nas pesquisas sobre o jogo de xadrez. *In: SILVA, W. (Org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico***. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 37-64.

SILVA, M. S.; BRACHT, V.; Na pista de práticas e professores inovadores na Educação Física escolar. **Revista Kinesis**, v. 30, n. 1, p. 80-94, 2012.

SORIANO, R.J. **Manual de pesquisa social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

SPULDARO, A.; PASSOS, A. O jogo de xadrez na matemática: processo ensino-aprendizagem, reflexão e ação. *In: PARANÁ. Secretaria de Educação; Governo do Estado do Paraná (org.) **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense***. Curitiba-PR: Governo do Estado, Secretaria de Educação, 2012. v. 1.

TIRADO, A. C. S. B.; SILVA, W. da. **Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares**. 6. ed. Curitiba: Xadrez Magistral, 1995.

TRINDADE JÚNIOR, W. J. **A didática do ensino do xadrez nas escolas no município de João Pessoa – PB**. 2006. Monografia (Especialização em Educação) – Centro Universitário de João Pessoa, João Pessoa, PB, 2006.

VELOSO-SILVA, R. R.; SÁ, A. V. M. Práticas pedagógicas no ensino-aprendizado do jogo de xadrez em escolas de Montes Claros, Minas Gerais. *In: SILVA, W. (org.). **Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico***. Curitiba: UFPR, 2012. v. 1, p. 275-298.

ZABALZA, M. **Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional**. Porto Alegre: ArtMed, 2007.

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE ENTRADA

1. **Você sabe jogar Xadrez?**

a.  Sim b.  Não

2. Caso tenha respondido **NÃO**, na questão anterior, por qual motivo não sabe jogar o xadrez?

a.  Ainda não tive a oportunidade de aprender

b.  Tive oportunidade, mas não me interessei em aprender

c.  Tive oportunidade e interesse, mas não consegui aprender

d.  Outro motivo: \_\_\_\_\_.

3. Se respondeu **SIM** na questão 01 escreva um pequeno relato de como ocorreu esse aprendizado. Sugestão de alguns pontos que você pode relatar: Com quem você aprendeu a jogar? Você gostou de aprender a jogar xadrez? As suas impressões a cerca deste jogo (é de fácil entendimento? Divertido? Interessante? Empolgante? Etc.) Se você tem o hábito de praticar e com quem? Joga quantas vezes na semana? Já participou de alguma competição de xadrez? E outras informações que você queira compartilhar sobre sua experiência com o xadrez.

**Obs.** Após o relato continue respondendo as próximas questões, e se você ainda não aprendeu a jogar, não conhece o xadrez, obrigada pela participação no questionário até aqui, não precisa responder essa e as próximas questões.

---



---



---



---



---



---



---



---

4. **O objetivo do jogo de xadrez é:**

a.  Capturar todas as peças do adversário

b.  Bloquear as peças do adversário

c.  Capturar a dama

d.  Dar xeque mate no rei do adversário

e.  Outro objetivo: \_\_\_\_\_

**5. Quem inicia o jogo é o jogador que possui quais peças?**

a.  Escuras b.  Claras c.  Faz sorteio para decidir quem inicia

**6. O tabuleiro é formado por quantas casas?**

a.  32 casas b.  48 casas c.  64 casas d.  72 casas

**7. O tabuleiro é formado por quantas colunas?**

a.  8 colunas b.  16 colunas c.  26 colunas d.  32 colunas

**8. O tabuleiro é formado por quantas fileiras?**

a.  8 fileiras b.  16 fileiras c.  26 fileiras d.  32 fileiras

**9. O tabuleiro é formado por quantas diagonais?**

a.  8 diagonais b.  16 diagonais c.  26 diagonais d.  32 diagonais

**10. Você conhece as peças do Xadrez?**

a.  Sim b.  Não

**11. Quantas peças tem em um jogo de xadrez?**

a.  16 peças b.  32 peças c.  48 peças d.  64 peças

**12. Sobre a regra de movimento e captura das peças, responda:**

a. Peça que se move e captura somente na diagonal do tabuleiro, podendo mover-se no número de casas que estiverem livres: \_\_\_\_\_.

b. Pode mover-se e capturar nas colunas (vertical), fileiras (horizontal) e também nas diagonais, quantas casas estiverem livres: \_\_\_\_\_.

c. Movimenta-se e captura somente nas colunas e fileiras, quantas casas estiverem livres: \_\_\_\_\_.

d. Pode mover-se e capturar em todas as direções, somente uma casa: \_\_\_\_\_.

e. Movimenta-se somente para a frente, não podendo voltar no tabuleiro: \_\_\_\_\_.

f. Peça que captura somente uma casa, na diagonal: \_\_\_\_\_.

g. Peça que para se movimentar pode saltar sobre as outras: \_\_\_\_\_.

**13- Você já ensinou este jogo a alguém? Se sim, comente sobre essa experiência?**

---

---

---

## APÊNDICE B – ROTEIRO PARA OBSERVAÇÃO DA AULA

<b>Unidade Educacional: Escola Estadual Drº Anísio José Moreira</b>			
<b>Turma: 7º F</b>	<b>Data:</b>	<b>Aula nº:</b>	<b>Nº de estudantes:</b>
<b>Tema da aula:</b>			
<b>Objetivos e desenvolvimento do conteúdo:</b> (Desenvolvimento da aula- objetivos da aula alcançados e não alcançados):			
<b>Recursos e Materiais:</b>			
<b>Procedimentos metodológicos</b> (Ensino e aprendizagem/ Relação entre as atividades propostas/apropriação dos saberes):			
<b>Avaliação da aula/ Percepções a partir do diálogo da roda de conversa final:</b> (Avanços e dificuldades - Percepção dos estudantes sobre a aula– atitudes e comportamentos):			
<b>Outras observações/ Reflexões:</b>			

**APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE SAÍDA**

1- Você aprendeu a jogar o xadrez? Sente-se capaz de realizar as partidas de forma autônoma sem a orientação da professora, jogando em outros ambientes além das aulas?

---

---

---

2- Você gostou de aprender a jogar o xadrez? Qual o significado desse aprendizado? Quais dificuldades sentiu e como as superou? Relate como tem sido a sua experiência com o xadrez.

---

---

---

---

---

3- Você se interessou em praticar e estudar o xadrez além das aulas? Tem buscado ampliar seu conhecimento em sites, aplicativos, livros, etc.?

---

---

---

4- Comente sobre a experiência de apresentar o xadrez para os estudantes do 6º ano.

---

---

---

---

5- Você se sente capaz de ensinar o xadrez a outras pessoas? Pretende compartilhar seu conhecimento para além das aulas democratizando o acesso de outras pessoas ao xadrez em outros ambientes de seu convívio?

---

---

---

## APÊNDICE D – PLANEJAMENTO DE AULAS

### 1º encontro

**Componente curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 07/10/2022 Duração: 120 minutos. Aula:1 e 2.

**Assuntos:** Questionário de entrada, origem do xadrez e tabuleiro.

#### **Objetivos gerais:**

Identificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o xadrez.

Apresentar a origem do xadrez.

Conhecer o tabuleiro e seus elementos.

#### **Objetivos específicos:**

Identificar o conhecimento prévio dos estudantes sobre o xadrez, bem como ações/atitudes de autonomia e protagonismo com esse conhecimento através da aplicação do questionário de entrada.

Apresentar brevemente dados sobre a história do xadrez através de um vídeo.

Contar uma das lendas mais difundidas sobre a origem do xadrez, a lenda de Sissa, através da leitura da história de Malba Tahan, no livro, O homem que Calculava.

Apresentar o espaço de jogo, o tabuleiro, e os elementos que o compõe (casa, colunas, fileiras, diagonais).

Consolidar o entendimento dos elementos do tabuleiro casa, coluna, fileira, diagonal com uma atividade lúdica.

#### **Materiais:**

Questionários impressos, projetor, caixa de som, notebook, cabo HDMI, acesso à internet, livro, tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz.

#### **Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Identificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o xadrez.

- Após o questionário de entrada ser respondido individualmente, faremos a roda de conversa de sondagem para identificar o que os estudantes conhecem sobre o xadrez.

**2º momento:** Apresentar a origem do xadrez.

- Nesse momento a aula será expositiva dialogada questionando se os estudantes conhecem algo sobre a história do xadrez, e ir apresentando o percurso histórico do xadrez reiterando que não se tem certeza da sua origem.

- Na sequência haverá a exibição de um vídeo, cerca de 6 min, sobre a história do xadrez, que aponta para a incerteza da origem relatando que existem diversas lendas sobre a origem do xadrez, porém apresenta dados históricos registrados, exibindo três versões de jogos que teriam antecedido o xadrez, uma de que teria surgido no Egito, outra na Grécia e a versão mais aceita por muitos historiadores, que o ancestral do xadrez seria o jogo indiano chamado de Chaturanga.

[https://www.youtube.com/watch?v=4D\\_bAH0aMII](https://www.youtube.com/watch?v=4D_bAH0aMII)

- Após apresentaremos uma das lendas mais conhecidas “a lenda de Sissa”, a contando oralmente e também fazendo a leitura de determinadas partes no livro, “O homem que calculava”, em seguida exibiremos essa lenda contada de forma adaptada e lúdica em um vídeo de cerca de 2 minutos.

<https://www.youtube.com/watch?v=WGbwSAJ-k0s>

**3º momento:** Conhecer o tabuleiro e seus elementos.

- Para que haja a compreensão de que o tabuleiro parte de um quadrado iremos desenhando no quadro e explorando os elementos com questionamentos aos estudantes: Que figura é esse desenho? O que é coluna no tabuleiro de xadrez? Quantas colunas tem o tabuleiro? Quais os nomes destas colunas? E dando continuidade com os demais elementos fileira, diagonal, casas. Ao término teremos construído um tabuleiro com todos os seus elementos, iremos desenhando, explicando e também completando a atividade com essas informações.

- Para fixar o entendimento destes termos, realizaremos uma atividade lúdica que se assemelha ao comando do jogo “morto e vivo”, porém os comandos serão casa, coluna, fileira, diagonal. Casa ficar agachado, coluna em pé braços estendidos verticalmente para cima, fileira em pé braços estendidos horizontalmente, diagonal em pé braços estendidos formando uma diagonal.

**Avaliação:**

Ao final da aula, a professora irá reunir a turma, numa roda de conversa, para retomar os principais pontos debatidos na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes nas atividades propostas.

## 2º encontro

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 14/10/2022 Duração: 120 minutos Aula: 3 e 4

**Assunto:** Jogo pré-enxadristico: “jogo da velha”. Jogo da velha “torneio”. Jogo da velha “humano”.

**Objetivo geral:**

Compreender a direção de movimento das peças: torre, bispo e cavalo através de atividades lúdicas.

**Objetivos específicos:**

Aprender a direção de movimento das peças: torre, bispo e cavalo, através de um jogo pré-enxadristico, que é uma adaptação do jogo da velha.

Praticar diversas vezes e com diferentes colegas o jogo pré enxadrístico jogo da velha através de um “torneio” interno na turma, para consolidar o entendimento das direções de movimento dessas peças.

Reproduzir o jogo pré enxadrístico em um tabuleiro gigante onde os estudantes farão o papel das peças, para estimular a cooperação e o trabalho em equipe, a socialização e a corporeidade.

**Materiais:**

Tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, cadernos, retalhos de e.v.a ou cartolina, folha de sulfite, fita crepe.

**Desenvolvimento da aula:**

- Roda de conversa inicial sobre o que será feito na aula.
- Explicar o movimento da torre retomando o entendimento de vertical/coluna e horizontal/fileira desenhando no quadro.
- Explicar o movimento do bispo retomando o entendimento da direção diagonal desenhando no quadro.
- Explicar o movimento do cavalo, demonstrando a direção no tabuleiro de coluna e fileira, formando a letra “L” para todos os lados.

-Após desenhar o tabuleiro no caderno e recortar três quadrados de e.v.a ou cartolina para ser as peças, nomeá-los para praticar o jogo da velha com as peças do xadrez torre, bispo e cavalo.

-Explicar o funcionamento do jogo que segue a mesma lógica do jogo da velha tradicional de formar linhas retas nas fileiras, colunas ou diagonais, porém, não termina em velha caso ninguém tenha conseguido vencer ao terminar de dispor as peças no tabuleiro, dando continuidade no jogo movendo as peças cada uma dentro da sua regra de movimento até formar a linha reta.

-Em seguida praticar o jogo no tabuleiro diversas vezes, após desenharmos um tabuleiro no chão para jogar corporalmente, em equipe, ir alternado o papel dos estudantes sendo as peças criar alguma forma de ser identificado pelo nome da peça ou sua letra inicial ou desenho.

#### **Avaliação:**

Ao final da aula, a professora irá reunir a turma, numa roda de conversa, para retomar dificuldades e avanços nas atividades. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes nas atividades propostas.

### **3º encontro**

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 21/10/2022 Duração: 120 minutos Aula: 5 e 6

**Assuntos:** As peças do xadrez e a posição inicial no tabuleiro. Valor das peças. Coordenadas do tabuleiro.

Introdução das regras do peão.

#### **Objetivos gerais:**

Estimular atitudes/ações de autonomia e protagonismo.

Compreender a posição inicial das peças no xadrez, o valor pedagogicamente atribuído a elas e as coordenadas do tabuleiro.

Conhecer as regras do movimento básico e de captura do peão por meio de uma atividade lúdica.

#### **Objetivos específicos:**

Apresentar o jogo pré-enxadístico “jogo da velha” para os estudantes do 6º ano para estimular atitudes/ações de autonomia e protagonismo com este conhecimento.

Entender as coordenadas do tabuleiro de xadrez.

Conhecer as demais peças do xadrez, o valor das peças e a posição inicial que elas ocupam no tabuleiro.

Familiarizar-se as regras do movimento básico e de captura do peão através do jogo pré-enxadístico: “batalha dos peões”.

### **Materiais:**

Tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, cadernos, retalhos de e.v.a ou cartolina, folha de sulfite, fita crepe, tabuleiros de xadrez.

### **Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Estimular atitudes/ações de autonomia e protagonismo.

-Após a roda de conversa inicial retomando o jogo da velha, se dispôr em duplas e organizar o caderno com o tabuleiro e as peças para apresentar e explicar o funcionamento do jogo da velha para os estudantes do 6º ano.

**2º momento:** Compreender a posição inicial das peças no xadrez, o valor pedagogicamente atribuído a elas e as coordenadas do tabuleiro.

-Ao retornar para a sala retomar a explicação sobre o tabuleiro para a compreensão de que a partir das letras que nomeiam as colunas e dos números que nomeiam as fileiras surgem as coordenadas, nomeando as 64 casas do tabuleiro, ir apontando aleatoriamente casas no tabuleiro para cada estudante responder qual coordenada para observarmos se houve o entendimento de todos, retomar a explicação todas as vezes que for necessário.

-Iremos apresentando as peças, explicando seu valor pedagógico e a coordenada da posição inicial ao mesmo tempo ir preenchendo uma atividade correspondente as informações.

**3º momento:** Conhecer as regras do movimento básico e de captura do peão por meio de uma atividade lúdica.

-Posicionar os peões no tabuleiro e explicar as regras de movimento e captura, praticar a batalha dos peões, que finaliza ao bloquear ou capturar todas as peças do adversário ou ainda quando um jogador conseguir avançar um peão na última fileira, ou seja, um peão preto chagar na fileira 1 ou um peão branco chegar na fileira 8.

### **Avaliação:**

Ao final da aula, a professora irá reunir a turma, numa roda de conversa, para retomar os principais pontos debatidos na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes nas atividades propostas.

#### **4º encontro**

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 28/10/2022 Duração: 120 minutos Aula: 7 e 8

**Assuntos:** Regras do peão.

**Objetivos gerais:**

Compreender as regras de movimento e de captura do peão através de atividades lúdicas.

Promover ações que estimulem atitudes de autonomia e protagonismo.

**Objetivos específicos:**

Consolidar o entendimento das regras de movimento e de captura do peão, acrescentando a captura “en passant” através do jogo pré-enxadrístico: “batalha dos peões”.

Possibilitar ações e atitudes de autonomia e protagonismo com este conhecimento, ao ensinar o jogo pré-enxadrístico “batalha dos peões” para os estudantes do 6º ano.

**Materiais:**

Tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, tabuleiros de xadrez.

**Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Compreender as regras de movimento e de captura do peão através de atividades lúdicas.

-Retomar as explicações sobre as regras de movimento e captura do peão, acrescentando a opção de escolha de uma ou duas casas no primeiro movimento, explicar que essa situação pode gerar o movimento especial do en passant, explicar demonstrando no tabuleiro mural essas situações.

-Praticar a batalha dos peões observando as regras explicadas, estimulando a prática do jogo com diferentes colegas.

**2º momento:** Promover ações que estimulem atitudes de autonomia e protagonismo.

-Em duplas, os estudantes organizarão os tabuleiros no espaço do pátio para apresentar e ensinar a batalha dos peões para os estudantes do 6º ano.

**Avaliação:**

Roda de conversa final, para retomar as dificuldades e avanços possibilitados na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes nas atividades propostas.

### 5º encontro

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 04/11/2022 Duração: 120 minutos Aula: 9 e 10

**Assunto:** Regras de movimento e capturas das peças.

**Objetivos gerais:**

Assimilar as regras de movimento e de captura das peças do xadrez por meio de uma atividade lúdica.

Propiciar ações que estimulem o desenvolvimento de atitudes autônomas e o protagonismo.

**Objetivos específicos:**

Aprender as regras de movimento e captura das peças do xadrez por meio do jogo pré-enxadrístico “batalha das peças”.

Oportunizar ações e atitudes de autonomia e protagonismo, ao compartilhar o conhecimento ensinando o jogo pré-enxadrístico “batalha das peças” para os estudantes do 6º ano.

**Materiais:**

Tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, tabuleiros de xadrez.

**Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Assimilar as regras de movimento e de captura das peças do xadrez por meio de uma atividade lúdica.

-Após a roda de conversa inicial sobre o que faremos na aula, organizar-se em blocos com as mesas de frente para o colega e lateralmente ao quadro para que possam ir acompanhando as explicações e demonstrações das situações no tabuleiro mural.

- Conforme fomos explicando a regra de determinada peça, os estudantes irão praticando no tabuleiro realizando a batalha das peças até assimilarem a regra explicada, retomar as demonstrações e explicações quantas vezes forem necessárias, até colocarmos todas as peças em jogo, com exceção do rei.

- Ir trocando os adversários no decorrer das batalhas, observar estudante com dificuldade e colocar jogar com colega com facilidade, ir trocando as duplas para que os estudantes tenham a oportunidade da aprendizagem colaborativa com os colegas.

**2º momento:** Propiciar ações que estimulem o desenvolvimento de atitudes autônomas e o protagonismo.

-Dispor em duplas, os estudantes organizarão os tabuleiros no espaço do pátio para apresentar e ensinar a batalha das peças para os estudantes do 6º ano.

### **Avaliação:**

Roda de conversa final, para identificar as dificuldades e avanços possibilitados na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes no desenvolvimento das atividades propostas.

## **6º encontro**

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 11/11/2022 Duração: 140 minutos Aula: 11 e 12

**Assunto:** Filme: Rainha de Katwe.

### **Objetivo geral:**

Ampliar a compreensão do xadrez por meio de um filme.

### **Objetivos específicos:**

Motivar o interesse no aprendizado do xadrez através do filme “Rainha de Katwe”.

Conhecer elementos que fazem parte do universo do xadrez enquanto esporte.

Explorar as possibilidades de reflexão que o filme oferece para discutir semelhanças e diferenças em nossa realidade.

**Materiais:**

Projektor, notebook, caixa de som, cabo HDMI, acesso à internet.

**Desenvolvimento da aula:**

- Para assistir o filme inteiro, 124 minutos, e não ficar cansativo passaremos em dois momentos, 60 min antes do intervalo e 64 minutos após, para isso assistiremos em duas turmas contando com a colaboração de uma colega, professora de outro componente curricular que também terá aula com a turma nessa tarde.

-Ao término do filme faremos a roda de conversa final debatendo os pontos que mais chamaram atenção e fazendo a relação do filme com o conteúdo escolar.

**Avaliação:**

Participação e interação no debate e reflexões da roda de conversa final.

### 7º encontro

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 18/11/2022 Duração: 120 minutos Aula: 13 e 14

**Assunto:** Xeque, xeque mate, lances irregulares, promoção do peão. Sites e aplicativos de xadrez.

**Objetivo geral:**

Compreender o objetivo do xadrez, reconhecendo situações de lances irregulares, xeque e xeque mate.

**Objetivos específicos:**

Assimilar a promoção do peão.

Aprender o objetivo do jogo de xadrez, diferenciando situações de xeque e xeque mate.

Reconhecer as possibilidades de sair de uma situação de xeque.

Entender os lances irregulares.

Apresentar sites e aplicativos de xadrez.

**Materiais:**

Tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, tabuleiros de xadrez, celular pessoal.

**Desenvolvimento da aula:**

-Explicar o objetivo do jogo demonstrando as possibilidades de sair do xeque no tabuleiro mural, ao ir explicando e registrando no quadro ir também demonstrando exemplos de cada situação com as peças no mural, de xeque, xeque mate, lances irregulares.

-Organizar os blocos de mesa para praticar de frente para o colega e lateralmente ao quadro e o tabuleiro de xadrez mural para acompanhar as explicações todas as vezes que forem necessárias.

-Ir trocando as duplas no decorrer da prática, observando estudantes com dificuldade para jogar com colega com facilidade, assim oportunizando a aprendizagem colaborativa entre os estudantes.

**Avaliação:**

Roda de conversa final, para retomar as dificuldades e avanços possibilitados na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes no desenvolvimento das atividades propostas.

**8º encontro**

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 21/11/2022 Duração: 120 minutos Aula:15 e 16

**Assunto:** Movimentos especiais, situações de empate, plataforma de xadrez.

**Objetivo geral:**

Reconhecer as situações que a partida de xadrez termina empatada.

Compreender os movimentos especiais.

Explorar plataforma de xadrez online.

**Objetivos específicos:**

Entender as situações de empate do xadrez.

Aprender o movimento especial “roque”, lembrando que captura em passant e a promoção do peão também fazem parte dos movimentos especiais do xadrez.

Realizar a prática do jogo reconhecendo todas as regras.

Conhecer possibilidades de praticar e estudar xadrez em plataforma e aplicativos do jogo.

**Materiais:**

Texto impresso, tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, tabuleiros de xadrez, projetor, notebook, Chromebook, acesso à internet.

### **Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Reconhecer as situações que a partida de xadrez termina empatada. Compreender os movimentos especiais.

-Explicar e demonstrar com as peças no tabuleiro mural exemplos de cada situação de empate.

-Explicar as regras para realizar o roque, demonstrando no tabuleiro mural o roque maior e o roque menor.

-Relembrar os que a promoção do peão e a captura em passant também se caracterizam como movimentos especiais do xadrez.

**2º momento:** Realizar a prática do jogo reconhecendo todos os elementos e regras do xadrez, organização do tabuleiro com a posição inicial, regras de movimentos básico e especial das peças, situações de xeque, xeque mate, lances irregulares, empate.

- Retomando com os estudantes as explicações todas as vezes que forem necessárias, para isso, organizar os blocos de mesa para praticar de frente para o colega e lateralmente ao quadro e o tabuleiro de xadrez mural para poder acompanhar as explicações.

-Ir trocando as duplas no decorrer da prática, observando estudantes com dificuldade para jogar com colega com facilidade, assim oportunizando a aprendizagem colaborativa entre os estudantes.

**3º momento:** Explorar plataforma de xadrez online.

-Fazer buscar na internet com a tela do notebook projetada para os estudantes acompanharem de sites para estudar xadrez, bem como de plataforma demonstrando que é possível praticar e estudar sobre o xadrez.

-Organizar a disposição das mesas para utilizar o Chromebook e explorar a plataforma de xadrez chess.com

<https://www.chess.com/>

### **Avaliação:**

Roda de conversa final, para retomar as dificuldades e refletir sobre os avanços possibilitados na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes no desenvolvimento das atividades propostas.

## 9º encontro

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 25/11/2022 Duração: 120 minutos Aula: 17 e 18

**Assunto:** Anotação da partida.

**Objetivos gerais:**

Familiarizar-se com anotação algébrica e abreviações das partidas do xadrez.

Fomentar ações que impulsionem o desenvolvimento de atitudes autônomas e o protagonismo.

**Objetivos específicos:**

Conhecer abreviações essenciais e a anotação algébrica.

Realizar exercícios de finalização em um lance “Mate em 1”.

Praticar anotação algébrica.

Apresentar o objetivo do jogo de xadrez para o 6º ano, acompanhando as partidas para explicar as regras, identificando as diversas situações de lances irregulares, as possibilidades de sair do xeque, quando o xeque é mate ou se empatou por afogamento do rei ou outra situação que caracteriza empate.

**Materiais:**

Atividade impressa, tabuleiro de xadrez mural, quadro, giz, tabuleiros de xadrez.

**Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Familiarizar-se com anotação algébrica e abreviações das partidas do xadrez.

-Apresentar aos estudantes as siglas para anotação da partida, demonstrando alguns lances no tabuleiro mural e registrando a anotação correspondente no quadro.

- Após o entendimento da anotação, explicar alguns exemplos de exercícios de xeque mate em um lance e registrar a resposta através das legendas correspondentes, por ex. Dxf8+# (dama capturou na casa f8 e realizou xeque mate). Depois os estudantes se organizaram em duplas para resolver alguns exercícios de “Mate em 1”.

- Organizar os blocos para praticar o jogo fazendo a anotação da partida.

**2º momento:** Fomentar ações que impulsionem o desenvolvimento de atitudes autônomas e o protagonismo.

-Organizar as duplas, o espaço e material para apresentar o xadrez para o 6º ano, mediando a partida e explicando as situações que forem acontecendo no decorrer do jogo.

**Avaliação:**

Roda de conversa final retomando as dificuldades e refletindo sobre os avanços possibilitados na aula. A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e desenvolvimento das atividades propostas, também será identificado e avaliado o nível de compreensão tática nos exercícios de mate em 1.

### 10º encontro

**Unidade Temática:** Esporte

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez

Turma: 7º Ano F Turno: Vespertino

Data: 02/12/2022 Duração: 120 minutos Aula:19 e 20

**Assunto:** Tática e estratégias básicas no xadrez. Jogo com controle do tempo.

**Objetivos gerais:**

Compreender a importância de estudar para evoluir no aprendizado do xadrez.

Promover ações que favoreçam atitudes de autonomia e protagonismo.

**Objetivos específicos:**

Apresentar noções de tática, técnica e estratégias do xadrez.

Vivenciar o jogo com controle do tempo.

Praticar jogo no aplicativo.

Orientar o acesso dos estudantes do 6º ano ao aplicativo de xadrez, demonstrando e mediando a exploração do aplicativo, assim como a prática do jogo nesta ferramenta.

**Materiais:**

Livro, tabuleiro mural, tabuleiros de xadrez, celulares dos estudantes, Chromebook, acesso à internet.

**Desenvolvimento da aula:**

**1º momento:** Compreender a importância de estudar para evoluir no aprendizado do xadrez.

-Apresentar um livro para os estudantes compreenderem a importância de estudar para evoluir no aprendizado do xadrez, lendo algumas orientações apresentadas no livro e demonstrado alguns exemplos no tabuleiro mural.

**2º momento:** Prática do jogo.

-Após de orientarmos o uso do aplicativo do relógio, praticar o jogo com controle de tempo, organizar os blocos lateralmente e todos na mesma direção para que a professora possa acompanhar com mais facilidade os tabuleiros para atender as dúvidas que surgirem.

-Organizar a disposição das mesas para praticar o jogo na plataforma de xadrez através do Chromebook.

**3º momento:** Promover ações que favoreçam atitudes de autonomia e protagonismo.

-Organizar o espaço da sala para receber os estudantes do 6º ano, apresentar orientando o acesso a plataforma de xadrez, explicar e mediar a prática do jogo do xadrez aos estudantes do 6º ano.

**Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes no desenvolvimento das atividades propostas.

## 11º encontro

**Unidade Temática:** Esporte.

**Objeto de Conhecimento:** Xadrez.

Turma: 7º Ano F. Turno: Vespertino.

Data: 09/12/2022 Duração: 120 minutos Aula: 21 e 22

Assunto: Torneio de xadrez.

**Objetivo geral:**

Compreender as ações necessárias para a organização do torneio de xadrez.

**Objetivos específicos:**

Refletir sobre a realidade do xadrez em nossa escola e cidade.

Elaborar o regulamento do evento.

Familiarizar-se com as ações necessárias para a organização e execução do torneio através da realização de um torneio interno na turma.

Organização das equipes para divulgação do evento e “pré-inscrição”.

**Materiais:**

Atividade impressa, projetor, notebook, acesso à internet, tabuleiros de xadrez, celulares dos estudantes, fichas de pré-inscrições.

**Desenvolvimento da aula:**

-Após a roda de conversa inicial, organizar em grupos de até quatro estudantes para realizar uma atividade de reflexão sobre o xadrez em nossa realidade, registrar os pontos debatidos em uma atividade impressa.

-Organizar o equipamento para projeção da tela do notebook, e voltar com a disposição das mesas da roda de conversa inicial para exploramos regulamentos de torneio na internet e elaborarmos um adaptado a realidade do nosso evento.

- Projetar a tela do sistema de pareamento que iremos utilizar no torneio, explicando seu uso, solicitar que alguns estudantes se prontifiquem a alimentar o sistema.

-Realizar uma simulação de torneio com a turma para a compreensão do funcionamento do programa.

-Organizar-se em grupos de até 4 estudantes para passar nas salas das demais turmas da escola divulgando a data do torneio e realizando a pré-inscrição dos participantes.

**Avaliação:**

Participação nas atividades desenvolvidas no decorrer da aula e interação na roda de conversa.

## APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO/ANUÊNCIA INSTITUCIONAL

Solicito anuência/autorização para realização do projeto de pesquisa intitulado “**O XADREZ COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: desafios e possibilidades**”, da pesquisadora Adriana Ferreira Soares, do programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Mato Grosso, sob orientação da Profa. Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt.

Informo que a coleta/produção de dados será realizada no período de outubro a dezembro. Solicito, ainda, autorização para uso de infraestrutura física para realização da pesquisa, a saber, sala de aula, Datashow, caixa de som, tabuleiros e mural de xadrez, necessários para o desenvolvimento da unidade didática que será aplicada tratando o xadrez.

Informo que a pesquisadora se compromete a:

1. Iniciar a coleta de dados somente após a aprovação final do protocolo de pesquisa pelo Sistema CEP/CONEP. Informo que este projeto será avaliado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos das áreas de ciências humanas e sociais da Universidade Federal de Mato Grosso – CEP/Humanidades/UFMT, em relação a análise ética.
2. Obedecer às disposições éticas de proteger os participantes da pesquisa, garantindo-lhes o máximo de benefícios e o mínimo de riscos possíveis.
3. Assegurar a privacidade das pessoas citadas nos documentos institucionais e/ou contatadas diretamente, de modo a proteger suas imagens, bem como garantir que não utilizará as informações coletadas em prejuízo dessas pessoas e/ou da instituição, respeitando deste modo as Diretrizes Éticas da Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, nos termos estabelecidos nas Resoluções Nº 466/12 e Nº 510/16 do CNS.
4. O objetivo do estudo é compreender as contribuições do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes e como benefício para a instituição, espera-se que esse projeto de pesquisa contribua com a finalidade da escola enquanto instituição de ensino e da educação física na condição de componente curricular de formar indivíduos dotados de capacidade crítica em condições de agir autonomamente e serem protagonistas em sua realidade.

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nome do pesquisador: Adriana Ferreira Soares

Assinatura do pesquisador: \_\_\_\_\_

Nome da orientadora: Profa. Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt

Assinatura da orientadora da pesquisa: \_\_\_\_\_

Eu, **Vera Lúcia Fontana**, diretora da Escola Estadual Doutor Anísio José Moreira, autorizo a realização da pesquisa conforme solicitado acima.

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Assinatura e carimbo institucional:** \_\_\_\_\_

**APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**  
**(PAIS OU RESPONSÁVEIS)**

São José do Rio Claro - MT, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

Estamos convidando seu filho (a) menor de idade para participar de uma pesquisa de mestrado, com o tema “O XADREZ COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: desafios e possibilidades”, que será desenvolvida por Adriana Ferreira Soares (e-mail: [adryfsoares@hotmail.com](mailto:adryfsoares@hotmail.com)), RG 89669286 matriculada no Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Mato Grosso, Campus Cuiabá, sob a orientação da Profa. Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt ([anacarrilho12@yahoo.com.br](mailto:anacarrilho12@yahoo.com.br)) docente da UFMT- Universidade Federal de Mato Grosso. O objetivo do estudo é compreender as contribuições do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes. Como benefícios gerados com a pesquisa, espera-se que seja possível contribuir para o desenvolvimento da autonomia e reflexão, proporcionando que os estudantes se desenvolvam como sujeitos críticos e protagonistas, assim, como contribuir para que os estudantes se sintam mais motivados e participativos nas aulas de Educação Física e que essa pesquisa possa auxiliar professores da disciplina sobre a abordagem do conteúdo do Xadrez.

Como instrumentos para coleta de dados serão utilizados o questionário com questões abertas e fechadas relacionada ao conhecimento sobre o xadrez para diagnosticar o conhecimento prévio e identificar ações/atitudes de autonomia e protagonismo com este conhecimento, também será utilizado o diário de campo que consistem em anotações da professora pesquisadora registrando o desenvolvimento das aulas, utilizando também imagens e/ou depoimentos. A identidade de seu filho (a) será preservada nas respostas do questionário e depoimentos, pois cada sujeito será identificado por pseudônimos e caso sejam utilizadas imagens de seu filho (a), também haverá a preservação utilizando tarjas que não permitam a identificação. Serão garantidos o sigilo e a privacidade dos participantes. Os dados coletados são confidenciais e serão utilizados unicamente para fins de pesquisa.

A pesquisa será realizada nas dependências da Escola Estadual Doutor Anísio José Moreira a qual seu filho (a) encontra-se matriculado (a) e a pesquisadora é a professora de

Educação Física da turma, sendo a coleta de dados realizada durante o período normal das aulas da disciplina. A direção da escola está ciente e permitiu a realização da pesquisa.

A aplicação do questionário poderá gerar riscos, tais como exposição de possíveis dificuldades de escrita e leitura do estudante perante os colegas. Para minimizar esses riscos os questionários serão aplicados de forma individual durante a aula, sendo cada um em sua carteira e haverá auxílio da professora pesquisadora durante todo o processo de aplicação. A pesquisa não se trata de um procedimento invasivo e os riscos envolvidos neste estudo serão mínimos. De acordo com a Resolução Nº 510 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) Brasil (2016) que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes, os riscos não podem ser maiores dos existentes na vida cotidiana, nesse caso no cotidiano escolar, onde algum participante poderá não compreender o conteúdo tratado na unidade didática, assim, caso se faça necessário os estudantes terão acompanhamento e assistência da professora pesquisadora pelo tempo que se fizer necessário, com atividades extras e complementares para sanar as dúvidas e/ou dificuldades na aprendizagem. A pesquisa é totalmente voluntária e gratuita, a participação do estudante não resultará em nenhum tipo de despesa, bem como, não terá qualquer tipo de remuneração, sendo a responsabilidade sobre eventuais despesas relacionadas a participação de seu filho (a) da pesquisadora. Os participantes receberão assistência imediata e integral, com o ressarcimento de possíveis despesas que possam surgir decorrente com a pesquisa, como despesas com transporte, sendo ressarcidas imediatamente, a professora pesquisadora se colocará prontamente a disposição dos responsáveis legais e do estudante a fim de prestar-lhe a devida assistência, além disso, o participante tem o direito de buscar indenização nos termos da lei, conforme artigos 9º e 19º da Resolução 510/16 do CNS caso se sinta lesado de alguma maneira.

A participação não é obrigatória, não havendo quaisquer prejuízos para aqueles que optarem por não participar. A qualquer momento, antes, durante ou após a participação de seu filho (a) nos colocamos a disposição para esclarecimento de eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa. O (a) Sr (a) poderá recusar que seu filho (a) participe, ou retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa sem penalização alguma. As informações coletadas nesse termo serão mantidas em sigilo, garantindo a sua privacidade. Em razão da pandemia de SARS-CoV-2 (Covid-19), seguiremos os protocolos sanitários

recomendados pela Organização Mundial da Saúde (OMS), e também as medidas de biossegurança orientadas em portaria pela secretaria de educação do estado (Seduc) para minimizar os riscos de contágio, como o uso de máscaras, higienização das mãos com sabão ou álcool em gel.

Os dados obtidos na pesquisa poderão ser publicados em revistas científicas, mas não serão divulgadas informações que permitam a identificação do seu filho, pois cada participante será identificado por pseudônimos, bem como será mantido o sigilo sobre suas informações garantindo sua privacidade. Os participantes do estudo e seus responsáveis terão acesso aos resultados da pesquisa através de um resumo impresso que será entregue nas dependências da escola a partir do dia 19 de abril de 2023, logo após a conclusão do relatório final da pesquisa.

Esta pesquisa foi submetida ao sistema CEP/CONEP gerando o certificado de apresentação de apreciação ética (CAAE) Nº 60821822.9.0000.5690, sendo assim, em caso de dúvida quanto à condução ética do estudo, poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Área das Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Mato Grosso CEP /Humanidades/UFMT. Coordenadora: Profa. Dra. Rosângela Kátia Sanches Mazzorana Ribeiro.

Avenida Fernando Correa da Costa, 2367 – Instituto de Educação – Térreo – Sala 102 Cidade Universitária – 78060-900 – Cuiabá/ MT. Tel.: (65) 3615-8935. E-mail: [cephumanidades.propeq@ufmt.br](mailto:cephumanidades.propeq@ufmt.br). Horário de funcionamento: Das 08:00h às 12:00h e das 14:00h às 18:00h. O Comitê de Ética é a instância que tem por objetivo defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade contribuindo no desenvolvimento da pesquisa dentro dos padrões éticos.

Solicitamos a autorização prévia dos pais e/ou responsáveis para a realização deste estudo e para produção de artigos técnicos e científicos.

Caso aceite assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma via será entregue ao responsável legal do (a) participante da pesquisa e outra via será arquivada pelo pesquisador por cinco anos. Todas as páginas deverão ser rubricadas pela pesquisadora e pelo responsável legal do participante da pesquisa.

Agradecemos desde já sua atenção e colocamo-nos à disposição para eventuais esclarecimentos.

---

Pesquisadora responsável: Adriana Ferreira Soares

**PAIS OU RESPONSÁVEL DO PARTICIPANTE DA PESQUISA**

Eu, \_\_\_\_\_,  
concordo que meu filho (a) participe como sujeito do estudo **“O XADREZ COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: desafios e possibilidades”**. Fui informado (a) sobre a pesquisa e seus procedimentos e, todos os dados a seu respeito não deverão ser identificados por nome em qualquer uma das vias de publicação ou uso. Foi-me garantido que posso retirar o consentimento a qualquer momento.

Li e entendi este termo de consentimento e concordo em liberar meu filho (a) a participar da pesquisa.

São José do Rio Claro, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

Nome do responsável: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

## APÊNDICE G – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO – TALE

### **Prezado (a) Estudante,**

Você está sendo convidado (a) a participar como voluntário (a) da pesquisa de Adriana Ferreira Soares, acadêmica do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Mato Grosso, Campus Cuiabá, sob orientação da Profa. Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt. Tal pesquisa tem como tema: “O XADREZ COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: desafios e possibilidades” e o objetivo do estudo é compreender as contribuições do xadrez para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes.

Essa pesquisa será realizada na própria escola em que você se encontra matriculado, durante o horário de aulas da disciplina e a pesquisadora dessa pesquisa é a sua professora de Educação Física, a direção da escola possui ciência sobre a pesquisa e permitiu a sua realização, assim como o seu responsável legal também fez a autorização prévia. A sua identidade será preservada, assim como a de seus colegas que participarão da pesquisa, os nomes de vocês não serão identificados em nenhum momento, pois serão utilizados pseudônimos.

Serão desenvolvidas aulas sobre o conteúdo de xadrez, presente na Educação Física, buscando ter como benefício o desenvolvimento da autonomia, criticidade e protagonismo, além de estimular a participação e motivação durante as aulas de Educação Física. Esperamos que através desse estudo possamos contribuir com a área da Educação Física escolar.

A pesquisa não se trata de um procedimento invasivo e os riscos envolvidos neste estudo serão mínimos. De acordo com a Resolução Nº 510 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) Brasil (2016) que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes, os riscos não podem ser maiores dos existentes na vida cotidiana, nesse caso no cotidiano escolar.

É garantido aos participantes o ressarcimento de possíveis despesas que possam surgir durante a pesquisa, além disso, o participante tem o direito de buscar indenização nos termos da lei, conforme artigos 9º e 19º da Resolução 510/16 do CNS caso se sinta lesado de alguma maneira.

A pesquisa é totalmente voluntária e gratuita, a sua participação não resultará em nenhum tipo de remuneração financeira e não acarretará custos a você e nem aos seus responsáveis, sendo a responsabilidade sobre eventuais danos relacionadas a sua participação da pesquisadora. A qualquer momento, antes, durante ou após a sua participação coloco-me a disposição para esclarecimento de eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa. Você poderá se recusar a participar, ou retirar seu assentimento em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Ressaltamos que a sua participação não é obrigatória, não havendo quaisquer prejuízos caso você opte por não participar da pesquisa, porém você deverá participara das aulas como normalmente faz e desenvolver as atividades para o aprendizado do xadrez, visto que este será, o conteúdo tratado e avaliado nas aulas de educação física, no entanto a professora não registrará nenhuma informação sua no decorrer das aulas no diário de campo para ser utilizada como coleta de dados para a pesquisa, nem das respostas do questionário e você não será obrigado a participar das atividades voltadas para os objetivos específicos da pesquisa, como por exemplo a organização do torneio de xadrez para as demais turmas.

As informações coletadas nesse termo serão mantidas em sigilo, garantindo a sua privacidade.

Em razão da pandemia de SARS-CoV-2 (Covid-19), seguiremos os protocolos sanitários recomendados pela Organização Mundial da Saúde (OMS), e também as medidas de biossegurança orientadas em portaria pela secretaria de educação do estado (Seduc) para minimizar os riscos de contágio, como o uso de máscaras, higienização das mãos com sabão ou álcool em gel.

Os dados obtidos na pesquisa poderão ser publicados em revistas científicas, mas não serão divulgadas informações que permitam a sua identificação, pois cada participante será identificado por pseudônimos, bem como será mantido o sigilo sobre suas informações garantindo sua privacidade. Os participantes do estudo e seus responsáveis terão acesso aos resultados da pesquisa através de um resumo impresso que será entregue nas dependências da escola a partir do dia 19 de abril de 2023, logo após a conclusão do relatório final da pesquisa.

Esta pesquisa foi submetida ao sistema CEP/CONEP gerando o certificado de apresentação de apreciação ética (CAAE) Nº 60821822.9.0000.5690, sendo assim, em caso de dúvida quanto à condução ética do estudo, poderá entrar em contato com o Comitê

de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Área das Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Mato Grosso CEP /Humanidades/UFMT. Coordenadora: Profa. Dra. Rosangela Kátia Sanches Mazzorana Ribeiro.

Avenida Fernando Correa da Costa, 2367 – Instituto de Educação – Térreo – Sala 102 Cidade Universitária – 78060-900 – Cuiabá/ MT. Tel.: (65) 3615-8935. E-mail: [cephumanidades.propeq@ufmt.br](mailto:cephumanidades.propeq@ufmt.br). Horário de funcionamento: Das 08:00h às 12:00h e das 14:00h às 18:00h. O Comitê de Ética é a instância que tem por objetivo defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade contribuindo no desenvolvimento da pesquisa dentro dos padrões éticos.

A pesquisa será realizada pela acadêmica Adriana Ferreira Soares (e-mail: [adryfsoares@hotmail.com](mailto:adryfsoares@hotmail.com)), do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Mato Grosso, Campus Cuiabá, sob a orientação da Profa. Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt ([anacarrilho12@yahoo.com.br](mailto:anacarrilho12@yahoo.com.br)). As dúvidas e questionamentos podem ser esclarecidas pelos contatos das pesquisadoras.

Portanto, pedimos a sua autorização. Caso aceite, preencha e assine o campo: Participante da pesquisa. Este documento estará em duas cópias, uma ficará com você e a outra via será guardada pela pesquisadora por cinco anos, informo que o (a) participante terá acesso ao registro de assentimento sempre que solicitar. Todas as páginas deverão ser rubricadas pela pesquisadora e pelo participante da pesquisa.

---

Pesquisadora responsável: Adriana Ferreira Soares

#### PARTICIPANTE DA PESQUISA

Confirmando que li as informações contidas neste termo de assentimento, que tive a oportunidade de fazer perguntas e estou satisfeito com as explicações fornecidas, decidindo participar voluntariamente do estudo.

São José do Rio Claro, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

Nome do (a) estudante participante:

\_\_\_\_\_

Assinatura do (a) estudante participante:

\_\_\_\_\_