



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

AUGUSTO DOUGLAS BERNARDO DA SILVA

**O XADREZ NO ÂMBITO ESCOLAR: ANÁLISES E REFLEXÕES SOBRE AS
POSSIBILIDADES DE SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA.**

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
2022**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

AUGUSTO DOUGLAS BERNARDO DA SILVA

**O XADREZ NO ÂMBITO ESCOLAR: ANÁLISES E REFLEXÕES SOBRE AS
POSSIBILIDADES DE SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA.**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Haroldo Figueiredo

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Augusto Douglas Bernardo da.

O xadrez no âmbito escolar: Análises e reflexões sobre as possibilidades de sua utilização na educação básica. / Augusto Douglas Bernardo da Silva. - Vitória de Santo Antão, 2022.

24

Orientador(a): Haroldo Moraes de Figueiredo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Licenciatura, 2022.

Inclui referências, anexos.

1. Jogo de xadrez. 2. Ensino básico. 3. Educação física. 4. desenvolvimento cognitivo e habilidades. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

AUGUSTO DOUGLAS BERNARDO DA SILVA

**O XADREZ NO ÂMBITO ESCOLAR: ANÁLISES E REFLEXÕES SOBRE AS
POSSIBILIDADES DE SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA.**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Haroldo Figueiredo

Aprovado em: 23/10/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo

Prof^o. Dr. Iberê Caldas Souza Leão

Prof^o. Nelson Bezerra Lopes Filho

RESUMO

O jogo de xadrez é considerado um jogo de estratégias e raciocínio lógico que pode ser praticado de forma individual ou coletiva, desempenhando um papel importante no desenvolvimento da criatividade e concentração do praticante. Levando em consideração, é possível que o aluno e/ou atleta crie através do jogo oportunidades para que haja um desenvolvimento de habilidades, o ajudando a enfrentar e resolver problemas que perpassam em sua vida. Além de que, o xadrez vem trazer benefícios com o uso da ludicidade em sala de aula e incluindo o xadrez no ensino básico utilizando formas multidisciplinares. Por isso, o objetivo deste estudo se dá a Investigar o que aponta a literatura especializada sobre o que o xadrez pode proporcionar para o aluno na escola. O referido trabalho trata-se de uma revisão da literatura onde foram utilizados como bases de dados o Google Acadêmico e o Scielo em busca de artigos científicos originais e de revisão entre os anos de 2012 e 2022.

Palavras chave: jogo de xadrez; ensino básico; educação física; desenvolvimento cognitivo e habilidades

ABSTRACT

The game of chess is considered a game of strategies and logical reasoning that can be practiced individually or collectively, playing an important role in the development of creativity and concentration of the practitioner. Taking into account, it is possible for the student and/or athlete to create opportunities through the game for the development of skills, helping them to face and solve problems that permeate their lives. In addition, chess brings benefits with the use of playfulness in the classroom and including chess in basic education using multidisciplinary ways. Therefore, the objective of this study is to investigate what the specialized literature points out about what chess can provide for the student at school. This work is a literature review where Google Scholar and Scielo were used as databases in search of original and review scientific articles between the years 2012 and 2022.

Keywords: Chess game, basic education, physical education, cognitive development and skills

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
3.1 JOGO DE XADREZ: DO SURGIMENTO A CONTEMPORANEIDADE	11
3.2 CONTRIBUIÇÕES DO JOGO DE XADREZ PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E APRENDIZAGENS	12
4 METODOLOGIA	16
5 RESULTADOS, ANÁLISES E DISCUSSÕES	17
5.1 OS DIFERENTES CONTEXTOS EM QUE O XADREZ É UTILIZADO NAS ESCOLAS	18
5.2 ESTRATÉGIAS DE INCLUSÃO DO XADREZ NO ENSINO BÁSICO	18
6 CONCLUSÕES	20
REFERÊNCIAS	21

1 INTRODUÇÃO

Em virtude do tema abordado o presente estudo surgiu da própria paixão pelo xadrez, que desde criança por influência familiar pratico o esporte e que tem uma forte ligação com a Educação Física, já que estimula as habilidades cognitivas. O xadrez vem para contribuir, e muito, no processo de formação da personalidade e caráter do ser, possibilitando oportunidades por meio de estudos e troca de conhecimentos aplicada à prática pedagógica e técnica, contribuindo de maneira significativa para o enriquecimento da cultura desportiva do xadrez e conseqüentemente para uma melhoria nas habilidades cognitivas, entre as quais se destacam: memória, concentração, paciência, autocontrole, planejamento, tomada de decisão autoconfiança, raciocínio lógico, respeito e socialização entre as pessoas.

O xadrez é considerado um jogo de estratégias e raciocínio lógico que pode ser praticado de forma individual ou coletiva, desempenhando um papel importante no desenvolvimento da criatividade e concentração do praticante. Além de ser considerado um jogo, também é visto como um esporte, ciência e arte, sendo praticado em organizações oficiais de xadrez, contendo regras, prêmios e reconhecimento (SILVA; PÁDUA, 2014). E quanto a sua origem, não se tem algo único e fixo, o que há são aproximadamente quarenta lendas, entre elas, destaca-se a do herói Palamedes como criador. No entanto, foram encontradas evidências arqueológicas no noroeste da Índia do uso do xadrez (FARIAS, 2021).

Sabe-se, que a utilização de vários meios como forma de construir uma aprendizagem eficaz, vem aumentando entre as instituições de ensino, já que favorece a transmissão de conhecimento sem o uso processo de mecanização de decoração dos conteúdos, pois tal prática não garante um aprendizado eficaz aos alunos. Fora que, o xadrez vem trazendo benefícios com o uso da ludicidade em sala de aula, em suas práticas melhora a socialização entre os alunos, ensina a aprender e respeitar as regras, criando assim, um lar de respeito (FARIAS, 2021).

Levando em consideração, é possível que o xadrez proporciona ao aluno e/ou atleta oportunidades para que haja um desenvolvimento de habilidades, o ajudando a

enfrentar e resolver problemas que perpassam em sua vida. Ademais, também contribui no processo de formação da personalidade e caráter do ser, tendo em vista, o favorecimento do desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico-matemático, atenção, planejamento, paciência, autocontrole, criatividade, ética e concentração (LIMA, 2019).

Trazendo uma visão complexa do que é o xadrez, ele pode ser interpretado de diferentes formas: a possibilidade de um desafio a ser conquistado, ao qual requer aprendizado de raciocínio, as variáveis que acontecem durante o jogo e o quanto sua jogada pode afetar o resultado, o que incentiva a imaginação e criatividade aliado a um bom raciocínio lógico (CAVALCANTE, 2021).

O xadrez possibilita um leque de possibilidades que podem trazer benefícios para a escola e alunos. Atualmente, o jogo de xadrez é disponibilizado pelas novas tecnologias como tablets e computadores, o que facilita a prática do esporte. Também, tem uma forte relação com a interdisciplinaridade, podendo ser oferecido entre os alunos para ensinar algum conteúdo dado em sala de aula, e assim, oferecer interação entre os participantes (ABRAHÃO et al., 2016).

Ademais, a realização de torneios tem se mostrado uma ótima alternativa para envolver ainda mais os alunos, pois os que têm uma experiência maior acabam ensinando ao outro uma nova forma de jogar ou alguma abordagem de raciocínio diferente. É através dos torneios que são enfatizados a concentração, análise, raciocínio lógico e situações psicológicas que irão trazer amadurecimento ao jogador, além de, aprender a respeitar o seu oponente. Mas quando usado apenas de forma recreativa, apresenta-se como um recurso pedagógico interessante e democrático, principalmente, devido ao seu poder de corrigir deficiências de cognição, causando melhora na aprendizagem em várias esferas, seja de natureza social, cognitiva ou afetiva (SANTOS; PERES, 2016).

Tendo em vista a metodologia trabalhada, tem-se uma sequência de temas que obedecem às etapas do jogo, sendo elas: A história do xadrez, os componentes físicos (tabuleiro e peças), posição inicial das peças, as possíveis fases do jogo (vitória, derrota e empate), notação dos lances, xeque e xeque-mate, análise de partidas e posições específicas e outras práticas relacionadas ao jogo. Tais práticas podem ser usadas em

paralelo com várias atividades pedagógicas, porém, todas de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem do xadrez (CANUTO et al., 2019).

Na escola, a Educação Física como componente da matriz curricular, serve como um facilitador para ocorrer a inclusão social, por meio de atividades trabalhadas que quando aplicada corretamente, contribui positivamente na formação do cidadão em conjunto com a proposta pedagógica da instituição de ensino. Dito isso, o xadrez tem se mostrado eficaz pois incentiva o raciocínio, cálculo, desafio, respeito, aventura e interação (SILVA; ROMÃO, 2018).

Ademais, a escola nota melhora no rendimento de seus alunos, como a exemplo de um trabalho realizado com alunos de oitava série do Ensino Fundamental e da primeira série do Ensino Médio, verificou-se que o jogo de xadrez se mostrou um instrumento facilitador do desenvolvimento de estruturas mentais, revelando a sua importância do jogo para o processo de ensino e aprendizagem. Para mais, diversos trabalhos realizados no ensino fundamental e médio enxergaram o jogo de xadrez como um instrumento auxiliador no desenvolvimento de estruturas mentais, acarretando melhorias ao processo de ensino-aprendizagem e incentivando a sua permanência e aperfeiçoamento da sua intervenção (MELLO, 2013).

Assim, o xadrez tende a causar evolução no aluno e na escola, visto que ao trazer benefícios tanto para a escola quanto aos seus componentes, reforçando o aperfeiçoamento e permanência desse jogo ou esporte em sala de aula, dependendo da intenção da dinâmica utilizada (KRUMMENAUER; STAUB JUNIOR; CUNHA, 2019).

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Identificar formas de utilização do Jogo de Xadrez no ensino básico escolar e entender os benefícios nos diferentes contextos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar estratégias de inclusão do Jogo de Xadrez no Ensino básico;
- Entender os diferentes contextos em que o Jogo pode ser utilizado;
- Discutir acerca das contribuições do recurso para o desenvolvimento integral dos estudantes do ensino básico;

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 JOGO DE XADREZ: DO SURGIMENTO A CONTEMPORANEIDADE

O xadrez é um jogo de tabuleiro com características contendo táticas e estratégias. Reconhecido como ciência, esporte e arte, caracterizado por um jogo de atividade cognitiva. Sua origem não tem um ponto de partida único e exato, mas sabe-se que surgiu no território onde hoje é a China ou Índia. Carvalho Júnior (1982, p. 14) destaca: “[...] seu berço foi na Índia, onde teria surgido por volta do século V ou VI de nossa Era, derivando do antiquíssimo jogo hindu conhecido por Chaturanga”.

Segundo Yalom (2014), o livro *The Persian epic Book of Kings*, escrito por Firdausi (935–1020), conta uma história que o Raja Indiano, no Século VI, teria dado aos persas um jogo de xadrez confeccionado por mármore e madeira, resultando assim no contato dos Persas com o jogo. E ainda assim, a mesma autora diz que após a morte do profeta Maomé em 638, os conquistadores mulçumanos foram espalhando pelo mundo a mensagem de sua religião e o jogo do xadrez.

E ao se difundir pelo mundo, foi sofrendo modificações de diversas variantes regionais, menciona-se que no Século XVI tenha chegado a sua forma atual de jogar. No decorrer do tempo, os árabes notaram a estreita relação do xadrez com a matemática e escrevem sobre isso, aponta-se que foram eles que formalizaram as primeiras regras (FERREIRA; TORTATO, 2020).

Segundo Cazaux (2012), este jogo faz relação com os quatro membros do exército indiano: carruagens, elefantes, cavalaria e infantaria. Ícones da época que revelavam sua simbologia com o xadrez, que atualmente é uma terra que bastante pratica o xadrez e onde há diversas formas de jogar.

Em relação ao órgão regulamentador deste esporte, no Século XX ganha-se força para criar-se alguma entidade regulamentadora, ao qual foi criada em 20 de julho de 1924 em Paris a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), com a sua sede em Lausana, a FIDE engloba várias federações nacionais de xadrez e age como órgão responsável por campeonatos internacionais. Além disso, a FIDE incentiva e é responsável pela disseminação do xadrez no ambiente escolar, no Brasil, existe a Confederação Brasileira

de Xadrez (CBX), com a sua sede em Santa Maria de Jetibá/ES, criado em 6 de novembro de 1924, também tem a responsabilidade de disseminar o xadrez no território brasileiro (FERREIRA; TORTATO, 2020).

Apesar de não ser uma obrigatoriedade como componente da matriz curricular das intuições de ensino, o xadrez devido aos seus benefícios tem se tornado bastante presentes nas escolas, já que tem um poder pleno da interdisciplinaridade sendo usado em grande maioria no ensino de matemática, educação física, geografia e outras matérias (SOUSA, 2021).

O jogo de xadrez pode ser considerado como uma atividade lúdica intelectual, vários estudos têm mostrado que esse jogo, também considerado um esporte, é uma poderosa ferramenta educativa que trabalha habilidades como capacidade de cálculo, concentração, responsabilidade e tomada de decisões (SILVA, ROMÃO, 2018). Dessa forma, várias escolas têm adicionado o xadrez nas suas práticas educativas, fazendo com que os alunos tenham contato com esse esporte e perceba o quão proveitoso pode ser ao ser praticado corretamente, apresentando benefícios na sua cognição, convívio e respeito escolar (SANTOS; PERES, 2016)

3.2 CONTRIBUIÇÕES DO JOGO DE XADREZ PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E APRENDIZAGENS

O jogo de xadrez estimula o trabalho cognitivo, de modo que é preciso durante a jogada habilidades como: análise, planejamento, raciocínio lógico, memória e atenção. São necessários para o jogador, para a tomada de decisões, diante da diversidade de movimentos, seguir um caminho assertivo (ANDRADE, 2017). Segundo Andrade (2017), não pode ser impulsivo, precisa saber controlar as emoções diante da situação, colocando em prática a memória de trabalho, além de, preferencialmente, manter a flexibilidade do jogo, com o objetivo de estar sempre preparado para os movimentos do adversário.

Dentre as habilidades estimuladas pelo jogo, a já mencionada memória de trabalho, está relacionada à memória do indivíduo referente a fatos ou acontecimentos recentes. Tal habilidade é trabalhada de forma constante durante o jogo, sendo então

importante para exercício da memorização, tomada de decisão, raciocínio lógico e pensamento abstrato (DIAMOND, 2013). Seguindo o raciocínio, o controle das emoções, está relacionado com o controle inibitório, associado diretamente com o córtex pré-frontal, quando o indivíduo é capaz de inibir determinados pensamentos e impulsos, caracterizando-se como uma seleção de sentimentos e atitudes. Isso intensifica a atenção no jogo, aumentando as chances do raciocínio lógico efetivo (AARTS et al., 2009).

O fato das diferentes formas de lidar com as situações de jogo estão relacionadas com a flexibilidade mental, habilidade pela qual é possível uma diversidade de possibilidades para a resolução dos problemas que surgem durante o jogo, visto que algumas jogadas são inesperadas, o jogador precisa entender a situação e ser flexível quanto a sua atitude diante do acontecimento, tomando decisões que sejam coerentes com a atualização do processo. Isso está relacionado diretamente com a metacognição, teoria da mente e com a cognição social, que ajudam o jogador no controle da cognição, entender o raciocínio do outro jogador de acordo com suas condições e a tomada de decisão dentro de um contexto social, respectivamente (SPECHLER et al., 2016).

Desta forma é possível trabalhar com o jogo de xadrez em diversas áreas do conhecimento, de forma direta ou indireta, desde a matemática, educação física a momentos de lazer. Sendo assim, o estímulo às habilidades já mencionadas pode ajudar em todas as áreas da vida do indivíduo, colaborando para o seu desenvolvimento integral, abrangendo o âmbito pessoal, social, profissional e afetiva. Assim, a prática do jogo de xadrez, auxilia o desenvolvimento do estudante, podendo corroborar para sua aprendizagem e melhoria do desempenho escolar. Estudos tem mostrado a efetividade deste jogo na aprendizagem de áreas do conhecimento e em diversas idades (SCOPEL, 2018).

O cérebro é considerado um órgão plástico, capaz de adaptar-se a diferentes situações a qual é submetido. A aprendizagem, por exemplo, exige mudanças morfológicas e funcionais do sistema nervoso, fazendo com que haja adaptações aos estímulos, assim também acontece com o reaprender, a exemplo disso temos as áreas da fisioterapia e terapia ocupacional, que buscam por meio de estímulos recuperar determinadas habilidade motoras ou mentais. Por isso, o jogo de xadrez também pode

ser utilizado para além do estímulo inicial, mas também como uma ferramenta terapêutica (TORREGROSSA; CORLETT, TAYLOR, 2016).

A inclusão do jogo de xadrez está relacionada com diversos fatores e constituintes importantes, alguns deles dentro do ambiente escolar e outros externos, são eles: a escola, os pais, o professor de xadrez, cientistas cognitivos, o estado, o mercado de trabalho e os próprios estudantes. Tudo isso influencia a inclusão, desde o planejamento até a sua aplicação, bem como análise / avaliação do processo para que haja aperfeiçoamento e efetividade das atividades (ANDRADE; BRUSAMOLIN, 2018).

Apesar de tantos estudos e relatos que favorecem a utilização do jogo de xadrez no âmbito escolar, ele ainda não é amplamente aplicado nas escolas, dentre os entraves que desfavorecem a inclusão, estão o despreparo e desconhecimento de professores e escolas sobre o funcionamento do jogo e seus benefícios para o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional dos estudantes (ASSIS; BOTAN; FOPPA, 2014).

Estudos têm mostrado que o ambiente enriquecido influencia diretamente conexões neurais, provocando estímulos sensoriais e sociais nos indivíduos, causando benefícios terapêuticos em indivíduos com alterações neuronais. A partir disso, Andrade (2021), fala sobre a utilização do jogo de xadrez como estratégia terapêutica para pessoas dependentes de crack. A princípio, o autor relata a acessibilidade da estratégia, visto que é de baixo custo e fácil de ser aplicada. Além disso, Andrade discorre sobre seus benefícios, reforçando o que já foi relatado neste trabalho. Ademais, o xadrez estimula interação entre os participantes, proporcionando discussões, risos e principalmente: distrações (ANDRADE, 2021).

Krummenauer, Staub Júnior e Cunha (2019), utilizaram o jogo de xadrez com alunos do quarto ano do ensino fundamental, no intuito de trabalhar o raciocínio lógico dos estudantes na disciplina de matemática. Os autores revelam que a utilização do jogo proporcionou a aprendizagem entre alunos de diferentes níveis de conhecimentos dentro da turma, estimulando a socialização, além disso, houve maior interação com os professores, entusiasmo e participação dos alunos na aula. Além disso, o xadrez pode ser utilizado como uma ferramenta que venha auxiliar na educação inclusiva, a exemplo disso o estudo publicado por Carvalho, Barrientos e Carvalho Júnior (2017), mostra que a utilização do jogo com alunos que possuem deficiência intelectual, onde viu-se melhora

no raciocínio lógico, atenção, concentração e socialização, sendo então utilizado como estratégia de inclusão.

4 METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma revisão da literatura, tendo como meta a seleção de informações importantes e recentes sobre o jogo de xadrez, bem como os benefícios de sua aplicação em escolas do ensino básico. De acordo com Brizola e Fantin (2016), uma revisão de literatura é desenvolvida a partir de materiais teóricos e resultados de pesquisas já disponíveis, organizados de maneira sistemática a fim de compreender de terminado fenômeno, problema ou questão.

A partir do exposto, foram utilizados como bases de dados o Google Acadêmico e o Portal Periódico Capes, onde foram feitas as buscas por artigos científicos utilizando as palavras: “jogo de xadrez”, “ensino básico”, “educação física”, “desenvolvimento cognitivo” e “habilidades”. Entre as palavras foram inseridos os operadores booleanos e foi aplicado o filtro de tempo para obtenção de pesquisas publicadas entre 2012 e 2022.

A partir das buscas, foi realizada uma primeira análise, que consistiu na análise dos títulos e resumos do trabalho, visando a seleção daqueles que estavam de acordo com os objetivos desta revisão. Posteriormente, os artigos pré-selecionados foram lidos na íntegra e excluídos todos os que não estiveram de acordo com os critérios de inclusão e exclusão. Foram Incluídos todos os artigos que abordaram sobre: a utilização do Jogo de xadrez no ensino; benefícios do jogo ou efeitos do jogo de xadrez na vida dos estudantes. E foram excluídos todos aqueles que não estavam de acordo com o tema principal deste trabalho.

5 RESULTADOS, ANÁLISES E DISCUSSÕES

Por muito tempo a educação foi vista como algo rígido, seguindo metodologias tradicionais, visando a repetição de informações. Hoje temos a ideia de uma educação integral, a qual consta na Lei de Diretrizes e Bases como um processo que inclui o aluno levando em consideração todos os seus aspectos biológicos, sociais e psicossociais.

Contudo, as instituições de ensino têm se mostrado resistentes a adaptação do processo educativo nesta perspectiva. Por isso, há grande necessidade de discussões destes temas na formação inicial e continuada de professores, além de incluir temas em discussões que venham intensificar estratégias que atendam a demanda dos estudantes de forma integral.

Levando em consideração estes aspectos, a educação física, mais especificamente os jogos, tem papel fundamental na formação de estudantes do ensino básico. Sabendo que o ensino básico alcança estudantes entre os primeiros meses de até os 18 anos de idade, tem a função de formar o indivíduo para a vida social e desenvolvimento pessoal. Tendo os jogos papel fundamental nisso, pois estimula o desenvolvimento de várias habilidades cognitivas, sociais e motoras a depender da forma que se é trabalhado.

Para que isso seja possível, é necessário que o professor saiba como aplicar e que utilize estratégias didáticas efetivas, que venham a atingir o estudante de forma positiva, não esquecendo que isso pode proporcionar laser físico, mental e momento de distração, além de aprimorar o foco, concentração, raciocínio lógico.

Por isso, este trabalho buscou entender a influência e a importância do jogo de xadrez na educação escolar básica. E durante o processo de pesquisa, chegamos aos seguintes resultados:

No total foram identificados **20** trabalhos, dentre os quais **17** foram encontrados no Google Acadêmico e **03** na plataforma da Scielo. Após serem aplicados os critérios de inclusão e exclusão, cerca de **07** trabalhos foram excluídos, restando apenas **13** trabalhos.

Em seguida foi empregado o filtro com base ano de publicação, tendo como critério trabalhos publicados entre os anos de 2012 e 2022. Nesse caso, foram descartadas **04** produções, restando um total de **09** trabalhos.

5.1 OS DIFERENTES CONTEXTOS EM QUE O XADREZ É UTILIZADO NAS ESCOLAS

Com base nos artigos pesquisados, o xadrez utilizado no âmbito escolar para auxiliar o desenvolvimento de habilidades, entre as quais se destacam: memória, concentração, paciência, autocontrole, planejamento, tomada de decisão, autoconfiança, raciocínio lógico, respeito, ética e socialização entre as pessoas.

O xadrez é uma ferramenta pedagógica especialmente efetiva. Pode desafiar igualmente as mentes de meninas e meninos, talentosos e medianos, atléticos e não-atléticos, ricos e pobres. Pode ensinar às crianças a importância de planejar e as consequências de suas decisões. Mais adiante, ensina como concentrar-se, como ganhar e perder com elegância, como pensar lógica e eficazmente, e como tomar decisões duras e abstratas (SEYMOUR; NORWOOD, 1993).

5.2 ESTRATÉGIAS DE INCLUSÃO DO XADREZ NO ENSINO BÁSICO

O xadrez trabalha a concentração, a memória de curto, médio e longo prazo, o foco e a concentração, favorecendo o raciocínio lógico geral e de resolução de problemas. Se trata ainda de um jogo que abrange uma extensa faixa etária. “Com quatro ou cinco anos as crianças já podem aprender a mexer as peças”, explica o enxadrista e professor Bolivar Ribeiro.

Se faz possível a inclusão do xadrez no ensino básico utilizando de forma multidisciplinar, com Matemática por ser um jogo que se necessita, calcular jogadas, movimentos das peças, quantidades de casas (quadrados) no tabuleiro, saber como dar nome a essas casas com a junção de letras (A-H) e números (1-8), entre outros aspectos que tem em comum; História mostrar a origem por ser um jogo que teve sua origem no século VI, a cultura dos seus povos e a relação entre aspectos sociais e políticos; Ética

pois um bom jogador, independentemente do seu nível de habilidade, deve respeitar todos os princípios do desportivismo e a Educação física.

Sendo assim o xadrez pode ser trabalhado com diferentes metodologias no ensino básico, sendo eles citados abaixo:

1. Xadrez lúdico por possui uma importância, pois contribui no lazer e no descanso físico e mental do aluno.
2. Xadrez competitivo, que é a metodologia responsável em enfatizar a melhora técnica e de rendimento do aluno nas competições que ele venha a participar representando a escola.
3. Xadrez pedagógico, para que o aluno aprimore o foco, concentração, raciocínio lógico e todas as outras habilidades cognitivas, sendo de fundamental importância saber que a prioridade dessa metodologia é a melhora no desempenho e rendimento escolar do aluno.

6 CONCLUSÕES

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como se faz necessário levar para o aluno aulas com formas sistêmicas, multidisciplinares e lúdicas de conhecer o jogo, tendo o xadrez como ferramenta pedagógica e social, buscando auxiliar o desenvolvimento cognitivo e aquisição de valores morais e éticos.

Joseph et al. (2017) comparou dois grupos de intervenção com o JX, um que recebia apenas aulas semanais na escola e o outro grupo aulas extras e forte treinamento. Os resultados apontam aumento de QI dos dois grupos, mas o de treinamento obteve aumento significativamente maior que o grupo escolar. O que nos afirma que aulas de xadrez com métodos específicos e orientações adequadas no ensino básico fortalece as habilidades cognitivas, podendo gerar um aumento no QI dos alunos praticantes das aulas de xadrez.

Conclui-se que, mesmo com todas as dificuldades na implementação do xadrez na educação básica, e com base nas pesquisas realizadas, é de suma importância para a criança/adolescente participar de aulas de xadrez, por motivos que irá promover uma melhora no rendimento escolar, nas questões morais e éticas e como atleta. Sendo assim a devida pesquisa é de suma importância, pois escolas e professores passarão a compreender melhor os benefícios e as formas de utilização do jogo de xadrez nas escolas.

REFERÊNCIAS

- AARTS, E, ROELOFS A, VAN TURENNOUT, M. Attentional Control of Task and Response in Lateral and Medial Frontal Cortex: Brain Activity and Reaction Time Distributions. **Neuropsychologia**. Oxford, v. 47, n.10, p. 2089-99, 2009.
- ANDRADE, Leo Pasqualini. O uso do xadrez como ferramenta de desenvolvimento cognitivo de crianças. **Pedagogia em Ação**, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 65-75, 2017.
- ANDRADE, Léo Pasqualini. Relato de experiência: estimulação cognitiva de dependentes químicos com o jogo de xadrez. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**, Paranaguá-PR, v. 6, n. 1, 2021.
- ANDRADE, Leo Pasqualini; BRUSAMOLIN, Valério. A REDE DE APRENDIZAGEM DO JOGO DE XADREZ. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**, Paranaguá-PR, v. 3, n. 1, 2018.
- ASSIS, Luciana Mafalda Elias; BOTAN, Jonas; FOPPA, Nelson Klaus. Jogo de xadrez: cultura, desenvolvimento do raciocínio lógico e estímulo para a aprendizagem. **Revista Conexão UEPG**, Ponta Grossa-PR, v. 10, n. 2, p. 202-211, 2014.
- BRIZOLA, Jairo; FANTIN, Nádia. Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura. **Revista de Educação do Vale do Arinos-RELVA**, Juara-MT, v. 3, n. 2, 2016.
- CANUTO, Kleber Jorge. **Raciocínio lógico matemático no jogo de xadrez: Uma experiência com alunos surdos**. 2019. 94f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática - PPGECEM) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2022. Disponível em: <http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/4237>.
- CARVALHO, Dalva Maria Seewald; BARRIENTOS, Estanislao; DE CARVALHO JÚNIOR, Carlos Alberto Tenório. Contribuição da prática de xadrez no desenvolvimento do estudante com deficiência intelectual. **InterSciencePlace**, [S. I.], v. 12, n. 1, 2017.
- CAVALCANTE, Nilvan Pereira. **Xadrez e matemática: relações e as vantagens para o aprendizado de matemática**. 2021. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Uruçuí, 2021. Disponível em: <http://bia.ifpi.edu.br:8080/jspui/handle/123456789/458>. Acesso em: 09 ago. 2022.
- CAZAUX, J.-L. G. Indian Chess Sets -L'Inde et les échecs. 2012. Disponível: <http://history.chess.free.fr/india.htm>. Acesso: 09/08/2022.
- DIAMOND, A. Executive functions. **Annual Review of Psychology**, Palo Alto, v. 64, p. 135-168, 2013.

FARIAS, Wandercleison Ventura de. **O jogo de xadrez na aprendizagem de matemática e a inovação pedagógica**. 2021. 131f. Dissertação de mestrado (Mestrado em Ciências da Educação - Inovação Pedagógica). Universidade da Madeira, Faculdade de Ciências Sociais, Funchal, 2021.

FERREIRA, Isabela Ribeiro; TORTATO, Cíntia de Souza Batista. O jogo de xadrez como um artefato cultural e tecnológico. **Revista Mundi Sociais e Humanidades**, Curitiba, v. 5, n. 1, 2020.

KRUMMENAUER, Wilson Leandro; STAUB JUNIOR, Carlos Roberto; CUNHA, Michelle Brito. O Jogo de Xadrez como ferramenta de desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental. **REMAT: Revista Eletrônica da Matemática**, Caxias do Sul-RS, v. 5, n. 2, p. 72-81, 2019.

LIMA, José Luiz do Nascimento. **Criando possibilidades para o uso didático do jogo de xadrez no ensino da matemática**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação de Licenciatura em Matemática) - Universidade Federal da Paraíba. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/18123>.

MELLO, Christiane Cely Fernandes de. **Xadrez pedagógico no ensino fundamental e para a educação de jovens e adultos**. 2013. 55f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

PRADO, Fabiano de Oliveira; SILVA FILHO, Fernando César Monteiro; ABRAHÃO, Italo Felipp. Xadrez como ferramenta pedagógica e social. **Cadernos de Extensão do Instituto Federal Fluminense**, Campos dos Goytacazes/RJ, v.2, p. 143-153, 2016.

SANTOS, Adimir Luiz Alves; PERES, Luís Sérgio. **O Xadrez como instrumento facilitador na aprendizagem escolar**. 2016. Produção Didático-Pedagógica-Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Programa de Desenvolvimento Educacional, Núcleo de Educação de Francisco Beltrão. Secretaria de Estado da Educação, Bom Jesus do Sul, PR, 2016.

SCOPEL, E. M. PIBID – UCS Educação Física: Caminhos Percorridos. **Revista Interdisciplinar de Ciência Aplicada**, [S. l.], v. 3, n. 5, p. 13–16, 2018.

SILVA, D.; ROMÃO, E. C. ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO XADREZ NO ÂMBITO ESCOLAR. **Revista Ciências Humanas**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2018.

SILVA, Daniel; ROMÃO, Estaner Claro. Algumas Contribuições do Jogo Xadrez no Âmbito Escolar. **Revista Ciências Humanas**, Taubaté-SP, v. 11, n. 1, 2018.

SILVA, Naiara Cristina; PÁDUA, Pedro Henrique de Oliveira. **O jogo de xadrez como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar**. 2014. 29f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Faculdade Calafiori, São Sebastião do Paraíso, MG, 2014.

SOUSA, Eduardo Ferreira de. O jogo de xadrez como conteúdo pedagógico nas aulas de educação física. 33f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Vitória de Santo Antão, PE, 2021.

SPECHLER, P., A., CHAARANI, B., HUDSON, K., E., POTTER, A., FOXE, J., J., GARAVAN, H. Response inhibition and addiction medicine: from use to abstinence. **Progress in Brain Research**. [S. l.], v. 223, p. 143-64, 2016.

TORREGROSSA, Mary M.; CORLETT, Philip R.; TAYLOR, Jane R. Aberrant learning and memory in addiction. **Neurobiology of learning and memory**, San Diego, v. 96, n. 4, p. 609-623, 2011.