



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JADSON CÂMARA DA SILVA

DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO JOGO DE XADREZ COMO CONTEÚDO DE
ENSINO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RECIFE
2026

JADSON CÂMARA DA SILVA

**DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO JOGO DE XADREZ COMO CONTEÚDO DE
ENSINO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de licenciado em Educação Física
pela Universidade Federal Rural de Pernambuco -
UFRPE. Orientadora Prof^a. Dr^a Rosângela Cely Branco
Lindoso.

RECIFE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Suely Manzi – CRB-4 809

S586d Silva, Jadson Câmara da.
Desafios e possibilidades do jogo de xadrez como
conteúdo de ensino nas aulas de educação física /
Jadson Câmara da Silva. – Recife, 2025.
42 f.; il.

Orientador(a): Rosângela Cely Branco Lindoso.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) –
Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Educação Física, Recife, BR-PE,
2025.

Inclui referências.

1. Xadrez. 2. Jogos. 3. Educação física. 4. Ensino-
aprendizagem 5. Desenvolvimento cognitivo. I.
Lindoso, Rosângela Cely Branco, orient. II. Título

CDD 613.7

JADSON CÂMARA DA SILVA

Aprovado em 29 de Junho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Rosângela Cely Branco Lindoso
Prof. Orientadora

Prof. Rachel Costa de Azevedo Mello

Prof. Examinador I

Prof. Maria do Socorro Valois Alves

Prof. Examinador II

Dedico este trabalho a Deus, por me guiar e fortalecer em todos os momentos. Aos meus pais, pelo amor, apoio e por serem minha base em toda esta caminhada. E à minha noiva, pelo companheirismo, incentivo e por nunca soltar minha mão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder força, sabedoria e perseverança ao longo de toda essa caminhada.

Aos meus pais, Edson Araújo e Maria Madalena, por todo o amor, apoio e incentivo incondicional, sendo fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Aos meus amigos, Natan José, Gleydson Batista, Emerson Matheus e Júlio Daniel, pela parceria, companheirismo e por compartilharem comigo tantos momentos importantes durante essa trajetória.

À minha noiva, Ellen Nino, por estar ao meu lado em todos os momentos, pela paciência, carinho e por sempre acreditar em mim.

Aos professores, por todo conhecimento transmitido e pela contribuição essencial na minha formação acadêmica e pessoal.

E, de forma especial, à minha professora orientadora, Rosângela Lindoso, por sua dedicação, orientação e apoio constante, sendo peça fundamental para a realização deste trabalho.

“Na vida, ao contrário do xadrez, o jogo continua após o xeque-mate”

(Isaac Asimov)

RESUMO

Esta pesquisa tem como tema: desafios e possibilidades do jogo de xadrez como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física, analisando suas possibilidades educativas e sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem. O estudo tem como objetivo geral analisar o jogo como conteúdo da Educação Física e o xadrez enquanto uma de suas classificações, considerando seus fundamentos, especificidades e contribuições pedagógicas. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa e bibliográfica, fundamentada na análise de livros, artigos científicos e demais produções acadêmicas relacionadas ao tema. A coleta de dados foi realizada em bases de dados e periódicos da área da Educação Física, utilizando os descritores “xadrez”, “jogo como conteúdo pedagógico” e “xadrez na escola”. Foram encontrados treze estudos, dos quais cinco foram selecionados para análise a partir de critérios de inclusão e exclusão previamente definidos. Os dados foram organizados e interpretados por meio de uma análise descritiva das informações presentes nos trabalhos selecionados. Os resultados evidenciaram que o xadrez apresenta significativo potencial pedagógico no contexto escolar, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, atenção, concentração, memória e tomada de decisão. Também foram identificadas contribuições para aspectos socioemocionais, incluindo autocontrole, cooperação, respeito às regras e socialização. Além disso, os estudos apontaram que o xadrez favorece práticas interdisciplinares e amplia as possibilidades pedagógicas da Educação Física escolar. Entretanto, foram observados desafios para sua implementação, como a falta de formação específica dos professores, a escassez de recursos materiais e a reduzida inserção do conteúdo nos currículos escolares. Conclui-se que o xadrez é capaz de contribuir para a formação integral dos estudantes e para o enriquecimento das práticas educativas na Educação Física escolar.

Palavras-chave: Xadrez, Jogo, Educação Física, Ensino-aprendizagem, Desenvolvimento cognitivo.

ABSTRACT

This research focuses on the challenges and possibilities of using chess as teaching content in Physical Education classes, analyzing its educational potential and its contribution to the teaching-learning process. The study aims to analyze games as Physical Education content—specifically chess—by considering its fundamentals, unique characteristics, and pedagogical contributions. This is a qualitative, bibliographic study based on the analysis of books, scientific articles, and other academic works related to the topic. Data collection was conducted using databases and journals in the field of Physical Education, employing the keywords "chess," "games as pedagogical content," and "chess in schools." Five studies were selected for analysis based on pre-defined inclusion and exclusion criteria. The data were organized and interpreted through a descriptive analysis of the information presented in the selected works. The results demonstrated that chess holds significant pedagogical potential within the school context, contributing to the development of cognitive skills such as logical reasoning, attention, concentration, memory, and decision-making. Contributions to socio-emotional aspects—including self-control, cooperation, respect for rules, and socialization—were also identified. Furthermore, the studies indicated that chess fosters interdisciplinary practices and expands the pedagogical possibilities of school-based Physical Education. However, challenges regarding its implementation were highlighted, such as a lack of specific teacher training, a scarcity of material resources, and limited inclusion of the subject in school curricula. The study concludes that chess can contribute to the holistic development of students and enrich educational practices within school Physical Education.

Keywords: Chess, Games, Physical Education, Teaching-learning, Cognitive development.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Estratégia de Coleta de Dados	32
Figura 2 – Artigos por Periódicos	33

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Artigos incluídos na revisão bibliográfica	33
---	----

LISTA DE SIGLAS

CBX – Confederação Brasileira de Xadrez

FIDE – Federação Internacional de Xadrez

IFPE – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco

RBCE – Revista Brasileira de Ciências do Esporte

UFRPE – Universidade Federal Rural de Pernambuco

UNESP – Universidade Estadual Paulista

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
2.1 JOGOS.....	16
2.2 HISTÓRIA DO JOGO DE XADREZ.....	20
2.3 AS PEÇAS DO XADREZ.....	23
2.4 IMPORTÂNCIA DO XADREZ NA ESCOLA.....	25
2.5 COMO ORGANIZAR O XADREZ NA ESCOLA.....	28
3. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	31
3.1 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	33
4. ANÁLISE DOS DADOS.....	37
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
6. REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho discute o uso do xadrez como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física, analisando sua presença no ambiente escolar, capaz de ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem. A Educação Física, por muito tempo, esteve ligada principalmente às práticas corporais voltadas ao esporte e à ginástica. Com o avanço das discussões pedagógicas, a área passou a incluir perspectivas que também consideram o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Nesse cenário, o xadrez surge como uma alternativa relevante, pois estimula o raciocínio lógico, a concentração, a tomada de decisão e o pensamento estratégico.

A escolha do tema se justifica por diferentes razões. No plano pessoal, relaciona-se à trajetória do autor como estudante e futuro professor de Educação Física, que reconhece no xadrez um potencial pedagógico ainda pouco explorado. Soma-se a isso, o interesse em aproximar a Educação Física de práticas que vão além do desenvolvimento corporal, contemplando também aspectos cognitivos e emocionais. No campo social, destaca-se a contribuição do xadrez em um contexto marcado por dificuldades de concentração, relações interpessoais fragilizadas e excesso de estímulos imediatos, favorecendo habilidades como autocontrole, foco, respeito e responsabilidade. Já no âmbito acadêmico, a justificativa está na pouca produção voltada ao estudo do xadrez como conteúdo da Educação Física escolar, o que reforça a necessidade de pesquisas que ampliem o repertório pedagógico da área e incentivem práticas interdisciplinares.

O interesse pelo tema surgiu da observação do cotidiano escolar e da reflexão sobre a necessidade de propostas pedagógicas inovadoras. Durante a formação acadêmica, percebeu-se que conteúdos alternativos, como o xadrez, ainda são pouco explorados nas aulas de Educação Física, apesar de seu potencial educativo. Essa constatação motivou o desenvolvimento do estudo, que busca compreender de que forma o xadrez pode ser incorporado de maneira significativa ao contexto escolar.

Diante disso, formulou-se a seguinte questão de pesquisa: quais são os desafios e as possibilidades de implementar o xadrez como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física?

A partir dessa questão, definiu-se como objetivo geral analisar o jogo de xadrez como conteúdo de ensino da Educação Física, considerando seus fundamentos, especificidades e contribuições pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem. Para isso, foram estabelecidos dois objetivos específicos. Os objetivos específicos deste trabalho consistem em: 1. analisar o jogo como conteúdo da Educação Física escolar, abordando sua trajetória histórica, seus conceitos, fundamentos, com ênfase na ludicidade, e suas diferentes classificações no contexto das práticas corporais; 2. analisar o jogo de xadrez enquanto uma das classificações dos jogos, contemplando sua história, conceito, fundamentos e especificidades, bem como o estudo de suas peças, regras e características próprias, considerando suas possibilidades de inserção no ambiente escolar e sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem. Ressalta-se que tais objetivos buscarão alcance por meio de uma pesquisa de caráter bibliográfico, fundamentada na produção do conhecimento já existente sobre a temática.

Hoje em dia, a escola não pode ser vista apenas como um lugar onde o professor transmite conteúdos e o aluno apenas escuta. Ela tem um papel muito mais amplo, sendo um espaço importante na formação dos sujeitos, contribuindo não só para o aprendizado de conhecimentos, mas também para o desenvolvimento de valores, atitudes e formas de pensar. Nesse sentido, a escola passa a ter a responsabilidade de ajudar na formação de cidadãos críticos, capazes de refletir sobre a realidade em que vivem e atuar de maneira consciente na sociedade.

A educação, por sua vez, vai além do que acontece dentro da sala de aula. Ela é um processo contínuo, que envolve diferentes experiências ao longo da vida e contribui para a formação do indivíduo em vários aspectos. No ambiente escolar, esse processo se organiza de forma mais sistematizada, permitindo que os estudantes tenham acesso aos conhecimentos construídos ao longo da história, mas também possibilitando que eles questionem, interpretem e deem sentido a esses saberes.

Diante disso, torna-se importante repensar as práticas pedagógicas desenvolvidas na escola, buscando torná-las mais diversificadas e próximas da realidade dos alunos. Quando o

ensino se limita sempre às mesmas formas e conteúdos, acaba deixando de contemplar diferentes formas de aprender. Por isso, ampliar as possibilidades dentro do ambiente escolar é essencial para promover uma educação mais inclusiva e significativa, que valorize as particularidades de cada estudante.

A Educação Física escolar, ao longo de sua trajetória, foi frequentemente associada a práticas voltadas exclusivamente ao desenvolvimento físico e à reprodução de gestos motores. No entanto, a partir de uma leitura fundamentada na Pedagogia Histórico-Crítica, proposta por Dermeval Saviani, compreende-se que essa área do conhecimento deve ser entendida como componente curricular responsável pela socialização de saberes historicamente produzidos pela humanidade. Nessa perspectiva, a educação assume um papel fundamental na formação humana, possibilitando aos sujeitos o acesso ao conhecimento elaborado historicamente. Conforme afirma Saviani (2013, p. 13), “o trabalho educativo é o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens”. Dessa forma, a Educação Física ultrapassa uma visão restrita ao aspecto biológico ou técnico, passando a contribuir para a formação crítica, cultural e social dos estudantes, por meio da apropriação dos diferentes conteúdos da cultura corporal, dentre eles os jogos e o xadrez.

Segundo Saviani, a função social da escola consiste na mediação entre o saber elaborado e o aluno, garantindo o acesso aos conhecimentos sistematizados. Nesse sentido, a Educação Física não pode se limitar ao “fazer pelo fazer”, mas deve promover a apropriação crítica dos conteúdos da cultura corporal, tais como jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura. Esses conteúdos, ao serem trabalhados pedagogicamente, contribuem para a formação omnilateral dos sujeitos, ou seja, para o desenvolvimento integral em suas dimensões física, cognitiva, social e cultural.

Dessa forma, a prática pedagógica em Educação Física deve partir da realidade concreta dos estudantes (prática social inicial), avançar por meio da problematização e instrumentalização dos conteúdos, e culminar em uma nova compreensão da prática social (prática social final), conforme propõe a Pedagogia Histórico-Crítica. Assim, o ensino deixa de ser meramente recreativo e passa a assumir um papel formativo e emancipador.

2. REFERENCIAL TEÓRICOS

2.1 O JOGO COMO CONHECIMENTO HISTORICAMENTE CONSTRUÍDO PELA HUMANIDADE

Os jogos acompanham a humanidade desde seus primórdios, estando presentes em diferentes contextos históricos, sociais e culturais. Antes mesmo da sistematização do conhecimento científico, o ato de jogar já fazia parte do cotidiano humano, seja como forma de entretenimento, ritual, aprendizagem ou preparação para situações da vida real. Evidências arqueológicas apontam que civilizações antigas, como Egito, Mesopotâmia, China e Índia, já desenvolviam jogos com diferentes finalidades, incluindo práticas religiosas, estratégicas e recreativas.

De forma mais ampla, o jogo pode ser compreendido como uma atividade voluntária, delimitada por regras, com início, meio e fim, e que possui um caráter lúdico. Nessa perspectiva, Huizinga (2014) destaca que o jogo se constitui como uma prática livre, realizada dentro de limites de tempo e espaço, orientada por regras aceitas pelos participantes e marcada por um sentido próprio, distinto da vida cotidiana. Além disso, o jogo envolve desafios, objetivos e, muitas vezes, interação entre os participantes, sendo permeado por sentimentos de tensão e alegria. Outro aspecto relevante é que o jogo não está necessariamente vinculado a uma finalidade prática imediata, estando associado ao prazer, à experimentação e à vivência simbólica de situações. Contudo, no contexto educacional, o jogo passa a assumir também uma função pedagógica, contribuindo para o desenvolvimento das dimensões cognitiva, social, afetiva e motora dos sujeitos.

O jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2014, p. 33).

No campo da Educação Física, os jogos são considerados conteúdos fundamentais, pois possibilitam trabalhar não apenas o corpo em movimento, mas também aspectos cognitivos, sociais e afetivos. Através dos jogos, os alunos aprendem a lidar com regras, a conviver com o outro, a respeitar limites, a tomar decisões e a desenvolver estratégias. Dessa forma, o jogo deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a ser um importante instrumento educativo. Nessa perspectiva, a abordagem crítico superadora compreende o jogo como uma construção humana relacionada à criatividade e à transformação da realidade. Conforme afirmam os autores, “o jogo é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 65). Assim, o jogo assume um papel significativo no contexto escolar, contribuindo para a formação crítica, social e cultural dos estudantes.

Nessa mesma direção, Johan Huizinga (2014) compreende o jogo como uma atividade livre, voluntária, delimitada por regras e realizada dentro de limites de tempo e espaço, possuindo um fim em si mesma e sendo acompanhada por sentimentos de tensão e alegria. Tal concepção amplia a compreensão do jogo para além de sua função utilitária, reconhecendo-o como elemento fundamental da cultura humana. Ao relacionar essa perspectiva com os princípios apresentados por França (2008), percebe-se que a ludicidade não se reduz ao simples ato de brincar, mas constitui uma dimensão essencial do desenvolvimento humano, capaz de promover envolvimento, sentido e significado às experiências educativas. Nesse contexto, o estado de fluxo, caracterizado pela imersão total na atividade, reforça o potencial do jogo como mediador de aprendizagens significativas, articulando prazer, desafio e construção do conhecimento no ambiente escolar.

Para as jogadoras-docentes, o sentido de ludicidade ainda se encontra atrelado ao jogo e à brincadeira, enquanto o significado se aproxima da busca da harmonia entre a razão e a sensibilidade; no processo de ensino e aprendizagem, esses princípios se apresentam nas diversas formas de expressão, tanto nas falas quanto nas ações dos envolvidos, de maneira simultânea e em uma relação de interdependência (FRANÇA, 2008, p. 8).

2.1.1 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos podem ser classificados em diferentes tipos, de acordo com suas características, objetivos e formas de prática. Entre as principais categorias, destacam-se os jogos esportivos, os jogos populares, os jogos eletrônicos e os jogos de salão, cada um apresentando especificidades que contribuem de maneira distinta para o desenvolvimento humano, seja no aspecto físico, social, cultural ou cognitivo.

Os jogos esportivos tem sua origem vinculada às práticas corporais desenvolvidas em diferentes culturas, muitas vezes associadas a rituais, treinamentos militares ou celebrações. Com o passar do tempo, especialmente a partir do século XIX, esses jogos passaram por um processo de regulamentação, dando origem aos esportes modernos, com regras padronizadas, instituições organizadoras e competições oficiais.

Uma de suas principais características é a presença de regras formais e universalizadas, que garantem a organização das partidas e a igualdade entre os participantes. Além disso, envolvem competição, podendo ser individuais ou coletivos, e exigem o desenvolvimento de habilidades físicas como força, resistência, velocidade, coordenação e agilidade. No aspecto social, destacam-se pela valorização do trabalho em equipe, da comunicação e da tomada de decisões rápidas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

No ambiente escolar, os jogos esportivos possuem grande aceitação, sendo amplamente utilizados como ferramenta pedagógica. Exemplos como futebol, voleibol, basquetebol, handebol e futsal demonstram seu potencial educativo, contribuindo para a promoção da saúde, o desenvolvimento motor e a aprendizagem de valores como respeito, disciplina e cooperação.

Por sua vez, os jogos populares, também conhecidos como jogos tradicionais, apresentam forte relação com a cultura de um povo, sendo transmitidos de geração em geração, muitas vezes de forma oral. Por não dependerem de instituições formais, apresentam grande diversidade e flexibilidade em suas regras, podendo ser adaptados conforme o contexto.

Caracterizam-se pela simplicidade, não exigindo materiais sofisticados ou espaços específicos, podendo ser realizados em ruas, praças ou ambientes escolares. Além disso, desempenham um papel importante na preservação da cultura e da identidade social. Brincadeiras como amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, pular corda, cabo de guerra e queimado são exemplos bastante difundidos no Brasil. No contexto educacional, esses jogos contribuem significativamente para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação e da socialização, além de favorecerem a inclusão, uma vez que permitem a participação de todos, independentemente de suas habilidades físicas. Também possibilitam o resgate cultural dentro da escola, valorizando saberes muitas vezes deixados de lado em função da predominância dos esportes institucionalizados.

Com o avanço tecnológico, surgem os jogos eletrônicos, que se consolidaram como uma das principais formas de entretenimento da sociedade contemporânea. Originados no século XX, com o desenvolvimento dos computadores e videogames, esses jogos evoluíram significativamente, tornando-se cada vez mais complexos e acessíveis.

Uma de suas principais características é a interatividade, permitindo ao jogador influenciar o desenvolvimento do jogo em tempo real. Além disso, utilizam recursos audiovisuais e narrativas imersivas. Podem ser classificados em diferentes gêneros, como ação, aventura, esportes, estratégia, simulação e educativos. Apesar de frequentemente associados ao sedentarismo, os jogos eletrônicos também podem trazer benefícios, como o desenvolvimento do raciocínio rápido, da coordenação motora, da tomada de decisão e da resolução de problemas. No campo educacional, têm sido utilizados como ferramentas pedagógicas, destacando-se inclusive os chamados “exergames”, que integram atividade física e tecnologia.

Por fim, destacam-se os jogos de salão, também conhecidos como jogos de tabuleiro, caracterizados por exigirem menor movimentação corporal e serem praticados em espaços reduzidos. Utilizam elementos como cartas, dados, peças e tabuleiros, podendo envolver tanto sorte quanto estratégia. Esses jogos contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da memória, da concentração e da coordenação motora. Historicamente, sua origem remonta a civilizações antigas, como Egito e Mesopotâmia, espalhando-se posteriormente pela Grécia, Roma, Europa e demais continentes. Embora tenham perdido popularidade com o avanço dos

jogos eletrônicos, voltaram a ganhar espaço nos últimos anos, especialmente pelo alto nível de interação social que proporcionam.

No contexto escolar, os jogos de salão assumem importante papel pedagógico, favorecendo o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Entre os exemplos mais conhecidos estão o dominó, o jogo de damas, os jogos de cartas e o banco imobiliário. Nesse contexto, ganha destaque o xadrez, que será o foco central deste trabalho. Considerado um dos jogos de salão mais complexos e intelectualmente desafiadores, o xadrez exige dos praticantes elevado nível de concentração, raciocínio lógico, planejamento e pensamento estratégico. Diferentemente de outros jogos, ele demanda a capacidade de antecipar jogadas, analisar possibilidades e tomar decisões de forma consciente e calculada.

Além de seu caráter competitivo, o xadrez apresenta um grande potencial pedagógico, sendo amplamente utilizado no ambiente escolar como ferramenta de ensino e aprendizagem. Sua prática contribui diretamente para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, estimulando habilidades como memória, atenção, resolução de problemas e tomada de decisões.

2.2 HISTÓRIA DO JOGO DE XADREZ

A história do jogo de xadrez é marcada por um longo processo de transformações culturais, sociais e simbólicas ao longo dos séculos, sendo considerado um dos jogos mais antigos ainda praticados na contemporaneidade. De acordo com Murray (1913), a origem do xadrez remonta ao século VI d.C., no norte da Índia, onde era conhecido como chaturanga, termo que significa “quatro divisões do exército”, em referência às quatro principais forças militares da época: infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens. A partir de evidências filológicas e documentais, o autor demonstra que o xadrez europeu descende diretamente desse jogo indiano, transmitido inicialmente à Pérsia e, posteriormente, ao mundo islâmico e à Europa (MURRAY, 1913, p. 26-27).

Segundo Murray (1913), o chaturanga era originalmente praticado entre dois jogadores, em um tabuleiro de 8 x 8 casas, apresentando organização semelhante à do xadrez medieval europeu, com peças representando o rei, o conselheiro, os elefantes, os cavalos, as carruagens e os soldados. O autor distingue esse jogo do chaturaji, variante para quatro

participantes que utilizava dados, ressaltando que essa modalidade não corresponde à origem direta do xadrez moderno. Ao longo do tempo, o chaturanga passou por adaptações em suas regras e movimentos, consolidando-se como um jogo essencialmente estratégico, baseado na capacidade de planejamento e antecipação dos jogadores (MURRAY, 1913, p. 27; p. 51-54).

A expansão do jogo ocorreu por meio das relações comerciais e culturais estabelecidas entre diferentes povos da Ásia. Ao chegar à Pérsia, o chaturanga foi adaptado e recebeu o nome de chatrang, posteriormente arabizado para shatranj após a expansão islâmica. Murray (1913) demonstra que diversos termos utilizados até hoje no xadrez possuem origem persa e árabe, como shah (rei), que originou a palavra “xeque”, e mat, empregada na expressão shah mat, da qual deriva o termo “xeque-mate”. Essas transformações linguísticas evidenciam a forte influência cultural exercida pelos persas e árabes na difusão e no desenvolvimento do jogo (MURRAY, 1913, p. 26-27).

Com a expansão do Império Islâmico, o shatranj difundiu-se por diversas regiões do Oriente Médio, Norte da África e Península Ibérica. Durante esse período, o jogo tornou-se amplamente praticado entre estudiosos e membros das cortes islâmicas, favorecendo o desenvolvimento de análises sistemáticas, problemas enxadrísticos e estudos sobre aberturas e finais. Conforme Murray (1913), foi nesse contexto que o conhecimento enxadrístico passou a ser registrado em manuscritos, contribuindo para a preservação e o aperfeiçoamento da teoria do jogo ao longo dos séculos.

A introdução do xadrez na Europa ocorreu principalmente entre os séculos IX e X, por intermédio da presença muçulmana na Península Ibérica e das rotas comerciais mediterrâneas. Inicialmente, o jogo preservou grande parte das características do shatranj, mas, durante a Idade Média, sofreu modificações graduais em suas regras, na nomenclatura e na representação das peças, refletindo aspectos da organização política, militar e religiosa da sociedade feudal europeia (MURRAY, 1913, p. 383).

Entre os séculos XV e XVI ocorreu uma das mais importantes transformações da história do xadrez: a adoção das regras modernas. Destaca-se a ampliação dos movimentos da dama, que passou a deslocar-se livremente por linhas, colunas e diagonais, tornando-se a peça mais poderosa do tabuleiro. Também houve alterações nos movimentos do bispo e em outras regras, tornando as partidas mais dinâmicas e ampliando significativamente a complexidade

estratégica do jogo. Essas mudanças consolidaram o xadrez moderno, aproximando-o da forma atualmente praticada (MURRAY, 1913, p. 455).

Durante o Renascimento, o xadrez consolidou-se como uma prática cultural e intelectual entre a nobreza europeia. Nesse período surgiram os primeiros tratados dedicados ao estudo sistemático do jogo, contendo análises de partidas, problemas e princípios estratégicos que contribuíram para sua difusão e aperfeiçoamento. A partir do século XVIII, o desenvolvimento da literatura enxadrística e a ampliação dos espaços destinados à prática do jogo favoreceram sua popularização entre diferentes grupos sociais (MURRAY, 1913, p. 565).

No século XIX, o xadrez passou por significativa organização enquanto prática competitiva. A realização do Torneio de Londres, em 1851, é considerada um marco para o desenvolvimento do xadrez internacional, reunindo alguns dos principais jogadores da época. A vitória de Adolf Anderssen contribuiu para fortalecer o prestígio das competições internacionais e impulsionou o processo de padronização das regras e da organização dos torneios, estabelecendo bases importantes para o xadrez competitivo moderno.

Em 1924, foi fundada a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), instituição responsável pela regulamentação e organização das competições oficiais em âmbito mundial. A criação da entidade representou um importante marco para a consolidação do xadrez como modalidade esportiva organizada, promovendo a padronização das regras, a realização de campeonatos internacionais e a regulamentação dos títulos oficiais, como Mestre FIDE, Mestre Internacional e Grande Mestre (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ, 2023).

Ao longo do século XX, o xadrez assumiu papel de destaque também no contexto político internacional, especialmente durante a Guerra Fria. Nesse período, os confrontos entre enxadristas dos Estados Unidos e da União Soviética ultrapassaram o âmbito esportivo, tornando-se símbolos da disputa ideológica entre as duas potências. O Campeonato Mundial de 1972, disputado entre Bobby Fischer e Boris Spassky, tornou-se um dos episódios mais marcantes da história do esporte, ampliando significativamente a popularidade do xadrez em escala mundial e reforçando sua relevância cultural e política (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ, 2023).

Nas últimas décadas, o desenvolvimento das tecnologias digitais promoveu novas transformações na prática enxadrística. O avanço da inteligência artificial e da computação

possibilitou a criação de programas capazes de competir em alto nível, destacando-se o Deep Blue, desenvolvido pela IBM, que derrotou o então campeão mundial Garry Kasparov, em 1997. Paralelamente, a expansão das plataformas digitais tornou possível a realização de partidas em tempo real entre jogadores de diferentes países, ampliando o acesso ao jogo, sua difusão e o intercâmbio entre praticantes de diferentes níveis técnicos (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ, 2023).

Além de sua dimensão esportiva e competitiva, o xadrez tem sido amplamente reconhecido por seu potencial pedagógico. Sua inserção no ambiente escolar, especialmente nas aulas de Educação Física, favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como concentração, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomada de decisão e resolução de problemas. Estudos também apontam que a prática sistemática do xadrez pode contribuir para o desenvolvimento da autonomia, da disciplina, da criatividade e das relações interpessoais, tornando-se uma importante estratégia didático-pedagógica no contexto educacional (MARTELOTE; SANTOS, 2026).

Diante desse percurso histórico, observa-se que o xadrez ultrapassou sua condição de simples jogo de tabuleiro para consolidar-se como uma prática cultural, esportiva e educacional de relevância internacional. Sua capacidade de adaptar-se às diferentes transformações históricas e sociais, preservando sua essência estratégica, explica sua permanência ao longo dos séculos e fundamenta sua utilização como ferramenta para o desenvolvimento humano e para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física (MARTELOTE; SANTOS, 2026).

2.3 AS PEÇAS DO XADREZ

O jogo de xadrez é composto por diferentes peças, cada uma com movimentos, funções e importâncias específicas dentro da partida. Conforme as Leis do Xadrez da FIDE (Federação Internacional de Xadrez), no início do jogo cada jogador possui 16 peças, sendo elas: um rei, uma dama, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões. A organização e o funcionamento dessas peças são fundamentais para a dinâmica do jogo, exigindo dos jogadores raciocínio lógico, estratégia, planejamento e tomada de decisão.

O rei é considerado a peça mais importante do xadrez, pois o principal objetivo da partida é colocar o rei adversário em situação de xeque-mate. Apesar de sua grande

relevância, o rei possui movimentação limitada, podendo mover-se apenas uma casa por vez em qualquer direção . Dessa forma, sua proteção torna-se essencial durante toda a partida, fazendo com que os jogadores desenvolvam estratégias defensivas e ofensivas constantemente.

A dama é a peça mais poderosa do jogo, devido à sua ampla capacidade de movimentação. Ela pode mover-se em linhas retas, colunas e diagonais, percorrendo quantas casas desejar, desde que não existam peças bloqueando seu caminho . Sua importância está relacionada à grande mobilidade e ao potencial ofensivo, sendo frequentemente utilizada para ataques, controle do tabuleiro e combinações estratégicas.

A torre é uma peça de grande valor estratégico, movimentando-se horizontalmente e verticalmente ao longo das fileiras e colunas do tabuleiro . As torres possuem importante função tanto ofensiva quanto defensiva, principalmente em finais de partida e no movimento especial denominado roque, realizado em conjunto com o rei.

O bispo é responsável pela movimentação nas diagonais do tabuleiro, podendo percorrer várias casas em uma única jogada . Cada jogador possui dois bispos, sendo que um atua nas casas claras e o outro nas casas escuras. Essa peça possui grande relevância estratégica, especialmente no controle de diagonais longas e na articulação de ataques.

O cavalo apresenta uma movimentação diferenciada das demais peças, deslocando-se em formato de “L”, podendo saltar sobre outras peças . Essa característica torna o cavalo uma peça imprevisível e importante em posições fechadas, contribuindo para jogadas táticas e ataques inesperados ao adversário.

O peão, apesar de ser considerado a peça de menor valor individual, exerce papel fundamental na estrutura do jogo. Seu movimento ocorre para frente, podendo avançar uma ou duas casas em seu primeiro lance, além de capturar peças adversárias apenas nas diagonais. Os peões são importantes para o controle de espaço, proteção das demais peças e organização estratégica do tabuleiro. Além disso, possuem uma característica especial chamada promoção, que ocorre quando alcançam a última fileira do tabuleiro, podendo ser transformados em outra peça, geralmente uma dama .

Dessa maneira, cada peça do xadrez possui funções específicas que, quando articuladas de forma estratégica, contribuem para o desenvolvimento da partida. O conhecimento acerca das peças, seus movimentos e suas possibilidades táticas é fundamental para a compreensão do jogo, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como concentração, memória, planejamento e tomada de decisão, aspectos que reforçam o potencial pedagógico do xadrez no contexto escolar.

2.4 IMPORTÂNCIA DO XADREZ NA ESCOLA

A inserção do xadrez no ambiente escolar tem ganhado destaque nas últimas décadas devido ao seu amplo potencial educativo e às diversas contribuições que oferece para o desenvolvimento integral dos estudantes. Reconhecido mundialmente como uma prática que combina estratégia, raciocínio e tomada de decisão, o xadrez ultrapassa a condição de simples jogo de tabuleiro e passa a ser compreendido como um importante instrumento pedagógico capaz de favorecer aprendizagens significativas em diferentes áreas do conhecimento. Nesse sentido, sua presença na escola representa uma oportunidade de enriquecer os processos educativos, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem e contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos, autônomos e reflexivos.

Ao longo de sua história, o xadrez consolidou-se como uma prática cultural presente em diferentes sociedades, sendo valorizado não apenas como atividade recreativa ou competitiva, mas também como recurso educativo. Sua utilização no contexto escolar tem despertado o interesse de pesquisadores e educadores em razão das múltiplas habilidades que podem ser desenvolvidas por meio de sua prática. Diferentemente de atividades que priorizam apenas a memorização de conteúdos, o xadrez exige dos estudantes análise, reflexão, planejamento e tomada de decisões constantes, favorecendo a construção ativa do conhecimento.

No aspecto cognitivo, o xadrez apresenta contribuições significativas para o desenvolvimento intelectual dos estudantes. Durante uma partida, o jogador precisa observar cuidadosamente o tabuleiro, analisar diferentes possibilidades de jogadas, prever as ações do adversário e avaliar as consequências de suas decisões. Esse processo estimula capacidades como raciocínio lógico, concentração, memória, atenção, criatividade, planejamento estratégico e resolução de problemas. Tais habilidades são fundamentais não apenas para o desempenho no jogo, mas também para a aprendizagem escolar em geral, podendo contribuir para o desenvolvimento de competências relacionadas à matemática, à leitura, à interpretação de informações e à organização do pensamento.

Além disso, o xadrez favorece o desenvolvimento da capacidade de antecipação e análise crítica. Os estudantes aprendem a considerar diferentes alternativas antes de agir, avaliando riscos, oportunidades e possíveis resultados de suas escolhas. Esse exercício constante de reflexão contribui para a formação de indivíduos mais conscientes e preparados para enfrentar situações que exigem planejamento e tomada de decisões responsáveis, tanto no ambiente escolar quanto em sua vida cotidiana.

Outro aspecto relevante refere-se às contribuições socioemocionais proporcionadas pelo jogo. Em uma sociedade marcada pela rapidez das informações e pela busca de resultados imediatos, o xadrez apresenta-se como uma atividade que estimula a paciência, a persistência e o autocontrole. Durante as partidas, os estudantes aprendem a lidar com situações de sucesso e fracasso, compreendendo que erros fazem parte do processo de aprendizagem e que a superação dos desafios depende do esforço contínuo e da dedicação. Essas experiências contribuem para o fortalecimento da autoestima, da autoconfiança e da capacidade de enfrentar dificuldades de forma equilibrada.

O xadrez também favorece a educação para a convivência social. Embora seja disputado individualmente, o jogo exige respeito às regras, consideração pelo adversário e comportamento ético durante as partidas. Os estudantes aprendem a reconhecer a importância da honestidade, do respeito mútuo e do espírito esportivo, desenvolvendo valores fundamentais para a vida em sociedade. Além disso, a prática do xadrez no ambiente escolar cria oportunidades de interação entre alunos de diferentes idades e níveis de conhecimento, fortalecendo relações de cooperação, socialização e troca de experiências.

No âmbito pedagógico, o xadrez apresenta amplas possibilidades de integração com diferentes componentes curriculares. Sua natureza interdisciplinar permite estabelecer relações com diversas áreas do conhecimento, enriquecendo os processos de ensino e aprendizagem. Na Matemática, por exemplo, podem ser explorados conceitos relacionados à lógica, geometria, sequência, probabilidade e resolução de problemas. Na História, é possível abordar a origem do jogo, sua evolução ao longo dos séculos e sua presença em diferentes culturas. Na Geografia, podem ser discutidos os caminhos percorridos pelo xadrez em sua expansão pelo mundo. Na Língua Portuguesa, os estudantes podem produzir textos, relatórios e análises de partidas, desenvolvendo competências relacionadas à leitura e à escrita. Dessa forma, o xadrez favorece uma aprendizagem mais contextualizada e significativa.

No contexto da Educação Física escolar, o xadrez amplia as possibilidades pedagógicas da disciplina ao integrar-se ao conjunto de conhecimentos relacionados à cultura corporal. Embora tradicionalmente a Educação Física seja associada às práticas corporais que envolvem movimento, esportes e atividades físicas, a inclusão do xadrez contribui para uma compreensão mais abrangente dos conteúdos da área, valorizando diferentes formas de manifestação da cultura humana. O jogo possibilita experiências educativas que articulam aspectos cognitivos, afetivos, sociais e culturais, contribuindo para uma formação mais completa dos estudantes.

De acordo com Souza (2020), o ensino do xadrez na escola favorece o desenvolvimento da concentração, da memória, da atenção e do raciocínio lógico, além de apresentar potencial para contribuir com o rendimento escolar e com o processo de ensino-aprendizagem. O autor destaca ainda que diferentes estratégias metodológicas, como a utilização de tabuleiros convencionais, aplicativos digitais e o chamado xadrez humano, podem tornar o ensino mais atrativo e significativo para os estudantes, ampliando as possibilidades de aprendizagem e participação.

Corroborando essa perspectiva, Martelote e Santos (2026) afirmam que o xadrez contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, além de favorecer práticas interdisciplinares e abordagens pedagógicas críticas e reflexivas. Segundo os autores, a utilização do xadrez no contexto escolar pode fortalecer processos educativos voltados para a formação integral dos estudantes, promovendo não apenas a aprendizagem de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências necessárias para a vida em sociedade.

Outro aspecto importante refere-se ao potencial inclusivo do xadrez. Por não depender prioritariamente de capacidades físicas específicas, o jogo possibilita a participação de estudantes com diferentes perfis, interesses e habilidades. Dessa forma, o xadrez pode contribuir para a construção de ambientes escolares mais inclusivos, democráticos e participativos, nos quais todos os alunos tenham oportunidades de aprender, interagir e desenvolver suas potencialidades.

Conforme destaca o Coletivo de Autores (1992), os jogos constituem importantes manifestações da cultura humana e, quando trabalhados pedagogicamente, possibilitam aos estudantes apropriarem-se de conhecimentos historicamente produzidos pela sociedade. Nessa perspectiva, o xadrez não deve ser compreendido apenas como um passatempo ou atividade complementar, mas como um conteúdo educativo capaz de promover aprendizagens significativas e contribuir para a formação crítica, cultural e humana dos estudantes.

Diante disso, torna-se evidente que a presença do xadrez na escola pode trazer benefícios que ultrapassam os limites do próprio jogo. Sua prática contribui para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional, cultural e pedagógico dos estudantes, fortalecendo habilidades e valores essenciais para sua formação integral. Assim, sua inserção no ambiente escolar representa uma importante estratégia para diversificar as práticas educativas, enriquecer os processos de ensino-aprendizagem e ampliar as possibilidades de atuação da Educação Física escolar na formação dos alunos.

2.5 A ORGANIZAÇÃO DO XADREZ NA ESCOLA

A organização do xadrez na escola deve ser planejada de forma intencional e sistematizada, considerando a faixa etária dos estudantes, o nível de conhecimento prévio da turma, os recursos materiais disponíveis e os objetivos educacionais que se pretende alcançar. Para que o xadrez seja efetivamente utilizado como ferramenta pedagógica, é necessário que sua inserção ocorra de maneira planejada, integrada ao projeto pedagógico da escola e alinhada às propostas curriculares da Educação Física e das demais áreas do conhecimento.

Inicialmente, é importante garantir um ambiente adequado para a realização das atividades. O espaço deve favorecer a concentração, o diálogo e o respeito mútuo entre os

participantes. Dependendo da realidade da instituição, o xadrez pode ser desenvolvido em salas de aula, bibliotecas, laboratórios de informática, quadras cobertas, espaços de convivência ou outros ambientes pedagógicos que ofereçam condições adequadas para a prática. Além disso, a escola deve buscar disponibilizar materiais básicos, como tabuleiros, peças, murais demonstrativos, livros, apostilas e, quando possível, recursos tecnológicos, como aplicativos e plataformas digitais voltadas para o ensino do jogo.

O processo de ensino deve ocorrer de forma gradual e progressiva. Nos momentos iniciais, é recomendável que os estudantes sejam apresentados à história do xadrez, sua origem, evolução e importância cultural, permitindo uma compreensão mais ampla da prática para além do simples ato de jogar. Em seguida, devem ser trabalhados aspectos fundamentais, como a identificação das peças, a disposição correta do tabuleiro, os movimentos permitidos, os objetivos da partida e as principais regras do jogo. Nessa etapa, o professor pode utilizar recursos visuais, demonstrações práticas, atividades lúdicas, jogos adaptados e exercícios coletivos que facilitem a compreensão dos conteúdos.

Após a aprendizagem dos conceitos básicos, os estudantes podem ser organizados em duplas ou pequenos grupos, favorecendo a aprendizagem colaborativa e a troca de conhecimentos entre os colegas. O trabalho em grupo possibilita que os alunos discutam estratégias, analisem situações de jogo e construam soluções coletivamente, fortalecendo não apenas aspectos cognitivos, mas também habilidades relacionadas à comunicação, cooperação e convivência social. O professor deve atuar como mediador do processo, orientando as atividades, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação de todos os estudantes.

À medida que os alunos avançam em seu aprendizado, é possível ampliar gradativamente o nível de complexidade das atividades propostas. Nesse sentido, podem ser desenvolvidos exercícios envolvendo resolução de problemas enxadrísticos, estudos de posições, desafios estratégicos, identificação de padrões táticos simples, análise de partidas e simulações de situações reais de jogo. Essas atividades contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da atenção, da memória, da criatividade, da capacidade de planejamento e da tomada de decisões, habilidades frequentemente associadas ao aprendizado do xadrez.

Outro aspecto importante refere-se à avaliação do processo de aprendizagem. A avaliação não deve se limitar aos resultados obtidos nas partidas ou ao número de vitórias alcançadas pelos estudantes. É fundamental considerar o desenvolvimento individual de cada

aluno, sua participação nas atividades, sua capacidade de compreender as regras, elaborar estratégias, respeitar os colegas e demonstrar atitudes compatíveis com os valores educativos trabalhados durante as aulas. Dessa forma, a avaliação assume caráter formativo, permitindo acompanhar a evolução dos estudantes ao longo do processo.

A escola também pode ampliar as possibilidades pedagógicas do xadrez por meio da realização de projetos, oficinas, festivais e torneios internos. Essas atividades contribuem para aumentar o interesse dos estudantes, promover a integração entre turmas e valorizar os conhecimentos construídos ao longo das aulas. Os torneios escolares, quando organizados com objetivos educativos, podem estimular a autonomia, a responsabilidade, o espírito esportivo e o respeito às regras, além de proporcionar experiências significativas de convivência e socialização.

Outro ponto relevante é a promoção da inclusão. O xadrez apresenta características que possibilitam a participação de estudantes com diferentes perfis, interesses e habilidades, favorecendo práticas educativas mais inclusivas. Por não depender prioritariamente de capacidades físicas específicas, o jogo pode ser adaptado para diferentes contextos e necessidades, ampliando as oportunidades de participação e aprendizagem para todos os estudantes.

Por fim, é importante destacar que a organização do xadrez na escola não deve ter como objetivo principal a formação de atletas ou competidores de alto rendimento, mas sim a utilização do jogo como instrumento educativo. Quando desenvolvido com intencionalidade pedagógica, o xadrez torna-se uma importante ferramenta para a formação integral dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural. Dessa forma, sua presença no ambiente escolar fortalece as práticas pedagógicas da Educação Física e amplia as possibilidades de aprendizagem, tornando a escola um espaço mais diversificado, reflexivo e formador.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo em vista que busca compreender e analisar fenômenos relacionados ao uso do jogo e, especificamente, do xadrez, no contexto da Educação Física escolar. Nesse sentido, a abordagem qualitativa permite uma análise mais aprofundada dos significados e das contribuições desses conteúdos no ambiente educacional. Além disso, trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico, uma vez que se fundamenta na análise de produções já existentes acerca da temática. Conforme afirma Gil (2008, p. 50), “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Dessa forma, este estudo busca reunir, analisar e discutir diferentes contribuições teóricas relacionadas ao jogo e ao xadrez na Educação Física.

A coleta de dados foi realizada por meio de buscas em bases de dados científicas e periódicos da área da Educação Física, utilizando como descritores: “xadrez”, “jogo como conteúdo pedagógico” e “xadrez na escola”. A partir dessas buscas, foram encontrados 6 trabalhos na plataforma Scielo, 1 trabalho na base da Unesp e 6 trabalhos em outros periódicos da área da Educação Física, totalizando 13 trabalhos. Dentre esses, foram selecionados 5 para análise, considerando sua relevância e aproximação com a temática proposta pelo estudo.

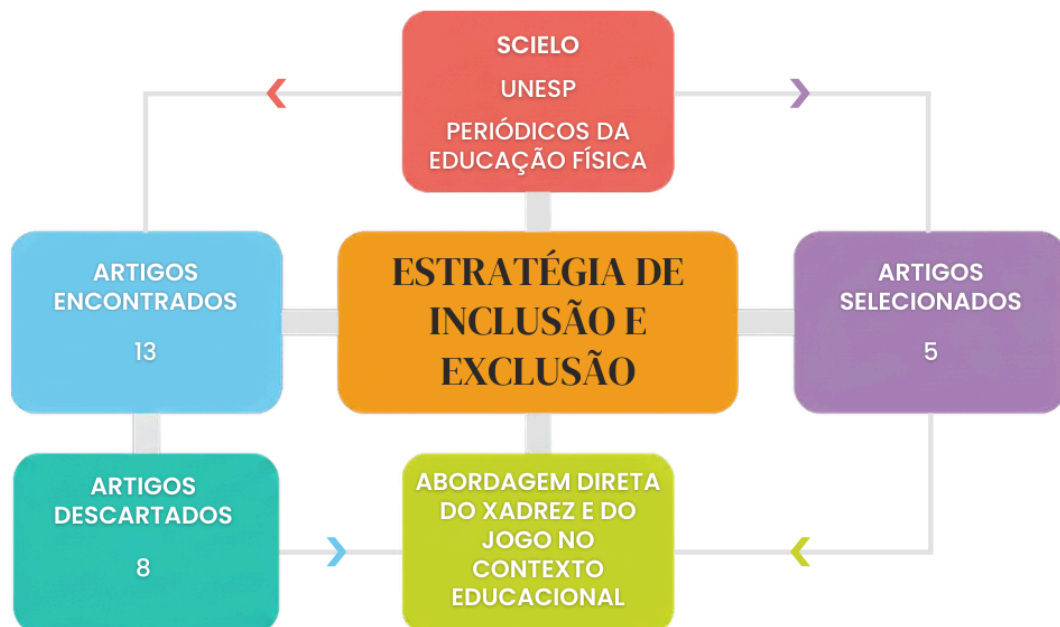
Como critérios de inclusão, foram considerados artigos que abordassem diretamente o jogo ou o xadrez no contexto educacional, especialmente na Educação Física escolar. Já os critérios de exclusão envolveram trabalhos que não apresentavam relação direta com o tema proposto, além de artigos que não estavam disponíveis para acesso completo ou leitura integral.

No que se refere à análise dos dados, optou-se por uma abordagem descritiva. Segundo Libâneo (2013), a análise descritiva permite organizar, interpretar e apresentar os dados de forma sistemática, evidenciando suas principais características e relações. Assim, os dados coletados foram analisados a partir da leitura, interpretação e categorização das informações presentes nos estudos selecionados, buscando identificar contribuições relevantes

para a compreensão do jogo e do xadrez como conteúdos pedagógicos na Educação Física escolar.

Por fim, os resultados da pesquisa foram organizados em forma de quadro, sintetizando os principais achados dos estudos analisados, tais como objetivos, metodologias e contribuições, facilitando a visualização e compreensão das informações.

FIGURA 1: Estratégia de Coleta de Dados



Fonte: O Autor (2026)

FIGURA 2: Artigos por Periódicos



Fonte: O Autor (2026)

3.1 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após a realização das buscas nos periódicos e bases de dados selecionados, como Scielo, Unesp e outros periódicos da área da Educação Física, foram encontrados estudos relacionados ao jogo como conteúdo pedagógico e ao xadrez no contexto escolar. A partir dos critérios de inclusão e exclusão estabelecidos na pesquisa, foram selecionados cinco artigos para compor a análise deste trabalho na biblioteca digital Scielo (Scientific Electronic Library Online). Dessa forma, a tabela a seguir apresenta os autores, títulos, objetivos, metodologias e os principais resultados dos estudos selecionados, contribuindo para a discussão da temática proposta.

Quadro 1: Artigos selecionados na biblioteca digital Scielo

Autor/Data	Título	Objetivo	Metodologia	Principais Resultados
------------	--------	----------	-------------	-----------------------

SILVA, Erllis Dias da; LACERDA, Gleiciane da Silva; MOURA, Diego Luz; (2021)	O ensino do jogo na educação física escolar: uma revisão sistemática	Analisar a produção acadêmica sobre o ensino do jogo na Educação Física escolar, no período de 2008 a 2018.	A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma revisão sistemática da literatura. Os autores realizaram buscas em periódicos científicos da área da Educação Física, como Revista Motriz, Motrivivência, RBCE, Movimento, Pensar a Prática, entre outras.	Os resultados mostraram que o jogo é importante na Educação Física escolar por contribuir para o resgate cultural, para o desenvolvimento o social e cognitivo dos alunos e para a aprendizagem de valores como cooperação e autonomia. O estudo também destacou a necessidade de espaços e momentos adequados para o brincar na escola.
SOUZA, Roberto Silva Miranda; (2020)	Ensino e aprendizagem do xadrez na educação física escolar: possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização dos tabuleiros, aplicativos e xadrez humano	Analisar se o ensino do xadrez, como alternativa pedagógica na Educação Física Escolar, poderia favorecer melhorias no rendimento escolar, especialmente entre estudantes com dificuldades de aprendizagem.	A pesquisa apresentou abordagem quali-quantitativa e foi realizada com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Bauru (SP). Os alunos participaram de aulas de xadrez nas aulas regulares de Educação Física e, em alguns casos, também no contraturno, utilizando aplicativos,	Os resultados indicaram que o xadrez contribuiu para o desenvolvimento o da concentração, raciocínio lógico, memória, atenção e motivação dos alunos, além de apresentar potencial como ferramenta pedagógica para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem e o desempenho escolar.

			tablets, celulares e computadores como recursos pedagógicos.	
SALES, Jairo Bezerra de; (2022)	Jogos de salão nas aulas de educação física: aprender, jogar, brincar, criar	Analisar a importância dos jogos de salão como conteúdo das aulas de Educação Física, investigando como esses jogos poderiam ser desenvolvidos de forma mais efetiva e sistemática no ambiente escolar, ultrapassando a ideia de simples passatempo.	A pesquisa apresentou caráter bibliográfico-empírico e foi realizada com estudantes do 3º ano do ensino médio do IFPE Campus Belo Jardim. O trabalho ocorreu por meio de oficinas, pesquisas, discussões, criação de jogos e realização de torneios, permitindo que os alunos participassem ativamente da construção e adaptação dos jogos de salão.	Os resultados mostraram que os jogos de salão contribuíram para o desenvolvimento da criatividade, concentração, raciocínio lógico, coordenação motora, socialização e aprendizagem de valores sociais. Além disso, favoreceram a participação ativa dos estudantes, a construção coletiva do conhecimento e o resgate da cultura lúdica nas aulas de Educação Física.
FRANÇA, Daise Lima de Andrade; (2008)	A prática docente expressa com ludicidade: um repensar sobre as regras do jogo educativo na escola pública	Discutir a prática docente expressa com ludicidade, analisando como o ensino pode ser desenvolvido de forma mais humana, criativa e	A pesquisa apresentou caráter teórico-reflexivo, fundamentada em revisão bibliográfica e discussões filosóficas e pedagógicas	Os resultados indicaram que a ludicidade na prática docente favorece a aprendizagem significativa, a criatividade, o prazer em aprender, a

		significativa, valorizando o diálogo, a participação dos alunos e a construção do conhecimento no ambiente escolar.	sobre educação, prática docente, ludicidade e formação humana. O estudo utilizou autores como Paulo Freire, Morin, Gadotti, Vasquez e Coletivo de Autores para sustentar as análises sobre o processo educativo e o papel da ludicidade na escola.	participação dos estudantes e a construção de relações mais humanas no ambiente escolar. O estudo também destacou que o ensino deve ultrapassar práticas mecânicas e tradicionais, promovendo diálogo, reflexão crítica, autonomia e formação humana por meio de experiências educativas mais prazerosas e participativas.
MARTELOTE, Daniella de Carvalho Costa; SANTOS, Roberto Ferreira dos; (2026)	O xadrez na Educação Física escolar brasileira: uma revisão integrativa sobre formas de inserção, potencialidades e desafios	Analisar como o xadrez tem sido inserido na Educação Física escolar brasileira, observando práticas pedagógicas, perspectivas de ensino e desafios para consolidá-lo como conteúdo curricular.	O estudo realizou uma revisão integrativa da literatura, pesquisando artigos, dissertações e teses nas bases SciELO, BDTD e CAPES. Foram encontrados 166 estudos, mas apenas 9 atenderam aos critérios de inclusão e foram analisados qualitativamente.	Os resultados mostraram que o xadrez contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, atenção, memória e tomada de decisão, além de fortalecer habilidades socioemocionais, como cooperação, autocontrole e respeito às regras. Também favorece a interdisciplinaridade e abordagens críticas e

				culturais. Porém, ainda existem desafios, como falta de formação específica para professores, poucos recursos materiais e baixa inserção do xadrez no currículo escolar.
--	--	--	--	---

Fonte: O Autor (2026)

4. ANÁLISE DOS DADOS

O artigo intitulado “*O ensino do jogo na educação física escolar: uma revisão sistemática*” (2021), de autoria de Silva, Lacerda e Moura, teve como objetivo analisar a produção acadêmica sobre o ensino do jogo na Educação Física escolar entre os anos de 2008 e 2018. A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma revisão sistemática da literatura em periódicos da área da Educação Física. Os resultados evidenciaram que o jogo possui grande importância no contexto escolar, contribuindo para o desenvolvimento social e cognitivo dos estudantes, para o resgate cultural e para a aprendizagem de valores como cooperação e autonomia. Esses achados dialogam com o Coletivo de Autores (1992), que compreende o jogo como uma construção humana relacionada à criatividade e à transformação da realidade, reforçando sua relevância como conteúdo pedagógico da Educação Física e como elemento da cultura corporal.

O estudo “*Ensino e aprendizagem do xadrez na educação física escolar: possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização dos tabuleiros, aplicativos e xadrez humano*” (2020), de autoria de Souza, teve como objetivo analisar se o ensino do xadrez poderia favorecer melhorias no rendimento escolar, especialmente entre estudantes com dificuldades de aprendizagem. A pesquisa apresentou abordagem quali-quantitativa e foi realizada com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Bauru (SP), utilizando recursos como tabuleiros, aplicativos e atividades de xadrez humano. Os resultados demonstraram que o xadrez contribuiu para o desenvolvimento da concentração,

memória, atenção, raciocínio lógico e motivação dos alunos, além de apresentar potencial para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Tais resultados corroboram as discussões apresentadas no referencial teórico deste estudo, que apontam o xadrez como uma importante ferramenta pedagógica capaz de estimular habilidades cognitivas e favorecer a formação integral dos estudantes.

O artigo *“Jogos de salão nas aulas de educação física: aprender, jogar, brincar, criar”* (2022), de autoria de Sales, teve como objetivo analisar a importância dos jogos de salão como conteúdo das aulas de Educação Física e investigar formas mais efetivas de sua inserção no ambiente escolar. A pesquisa apresentou caráter bibliográfico-empírico e foi desenvolvida com estudantes do Ensino Médio do IFPE Campus Belo Jardim, por meio de oficinas, pesquisas, discussões, criação de jogos e realização de torneios. Os resultados mostraram que os jogos de salão contribuíram para o desenvolvimento da criatividade, concentração, raciocínio lógico, coordenação motora, socialização e aprendizagem de valores sociais. Além disso, favoreceram a participação ativa dos estudantes e a construção coletiva do conhecimento. Esses resultados reforçam a compreensão de que os jogos podem ultrapassar a perspectiva do simples entretenimento, assumindo papel educativo e formativo dentro da Educação Física escolar.

No trabalho *“A prática docente expressa com ludicidade: um repensar sobre as regras do jogo educativo na escola pública”* (2008), França buscou discutir a prática docente expressa por meio da ludicidade, analisando como o ensino pode ser desenvolvido de forma mais humana, criativa e significativa. A pesquisa apresentou caráter teórico-reflexivo, fundamentado em revisão bibliográfica e discussões filosóficas e pedagógicas sobre educação, ludicidade e formação humana. Os resultados indicaram que a ludicidade favorece a aprendizagem significativa, a criatividade, o prazer em aprender, a participação dos estudantes e a construção de relações mais humanas no ambiente escolar. Esses achados confirmam as discussões presentes no referencial teórico deste trabalho, no qual a autora defende que o jogo deve ser compreendido não apenas como recurso pedagógico, mas como uma experiência capaz de articular razão e sensibilidade, promovendo aprendizagens mais significativas e participativas.

Por fim, o artigo *“O xadrez na Educação Física escolar brasileira: uma revisão integrativa sobre formas de inserção, potencialidades e desafios”* (2026), de autoria de Martelote e Santos, teve como objetivo analisar como o xadrez tem sido inserido na Educação

Física escolar brasileira, observando práticas pedagógicas, potencialidades e desafios para sua consolidação como conteúdo curricular. O estudo realizou uma revisão integrativa da literatura, consultando artigos, dissertações e teses nas bases SciELO, BDTD e CAPES. Os resultados mostraram que o xadrez contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, atenção, memória e tomada de decisão, além de fortalecer habilidades socioemocionais, como cooperação, autocontrole e respeito às regras. Também foram identificadas contribuições para a interdisciplinaridade e para abordagens pedagógicas críticas e culturais. Entretanto, os autores destacam desafios relacionados à formação docente, à disponibilidade de recursos materiais e à inserção do conteúdo nos currículos escolares. Tais resultados dialogam com a perspectiva de Saviani (2013), ao demonstrar que a Educação Física deve possibilitar o acesso aos conhecimentos historicamente produzidos pela humanidade, contribuindo para a formação crítica, cultural e social dos estudantes.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar o jogo de xadrez como conteúdo de ensino da Educação Física escolar, considerando seus fundamentos, especificidades e contribuições pedagógicas para o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa partiu da reflexão sobre as possibilidades e os desafios da inserção do xadrez no contexto escolar, buscando compreender de que forma essa prática pode contribuir para a formação integral dos estudantes e para o enriquecimento das práticas pedagógicas desenvolvidas no ambiente educacional.

A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível constatar que os jogos ocupam lugar de destaque entre os conteúdos da Educação Física escolar, uma vez que possibilitam experiências educativas diversificadas e contribuem para o desenvolvimento de diferentes dimensões da formação humana. Além de seu caráter lúdico, os jogos constituem importantes manifestações da cultura corporal, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social, cultural, emocional e afetivo dos estudantes. Nesse sentido, o xadrez apresenta-se como uma prática que ultrapassa a simples finalidade recreativa ou competitiva, assumindo relevante potencial educativo quando trabalhado de forma planejada e contextualizada.

Os estudos analisados evidenciaram que o xadrez pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico, à concentração, à memória, à atenção, ao planejamento estratégico e à tomada de decisões. Essas competências não se restringem ao contexto do jogo, mas podem ser transferidas para diferentes situações da vida escolar e cotidiana, auxiliando os estudantes na resolução de problemas, na organização do pensamento e na construção de aprendizagens mais significativas. Além disso, verificou-se que a prática do xadrez pode favorecer melhorias no rendimento escolar, especialmente quando associada a metodologias adequadas e a propostas pedagógicas que estimulem a participação ativa dos alunos.

Outro aspecto relevante identificado ao longo da pesquisa refere-se às contribuições socioemocionais proporcionadas pelo xadrez. A prática do jogo possibilita o desenvolvimento de valores fundamentais para a convivência em sociedade, como respeito às regras, cooperação, disciplina, responsabilidade, paciência, perseverança e autocontrole. Ao lidar com situações de vitória e derrota, os estudantes também aprendem a administrar emoções, desenvolver resiliência e compreender a importância do esforço contínuo para a superação de desafios, aspectos essenciais para sua formação integral.

Os resultados da pesquisa também demonstraram que o xadrez pode ampliar as possibilidades de atuação da Educação Física escolar, contribuindo para uma abordagem mais diversificada dos conteúdos da cultura corporal. Tradicionalmente associada às práticas esportivas e às atividades de movimento, a Educação Física encontra no xadrez uma oportunidade de explorar outras formas de aprendizagem, promovendo experiências pedagógicas interdisciplinares e favorecendo a articulação com diferentes áreas do conhecimento. Dessa forma, o jogo pode contribuir para uma compreensão mais ampla da própria Educação Física, valorizando diferentes saberes e ampliando as possibilidades de participação dos estudantes.

Entretanto, apesar dos benefícios apontados pela literatura, a pesquisa também identificou desafios importantes para a consolidação do xadrez como conteúdo da Educação Física escolar. Entre os principais obstáculos destacam-se a insuficiente formação específica dos professores, a escassez de materiais e recursos didáticos adequados, a limitada presença do conteúdo nos currículos escolares e, em alguns contextos, a resistência à inclusão de práticas que fogem dos modelos tradicionalmente adotados pela disciplina. Tais aspectos evidenciam a necessidade de investimentos em formação continuada, produção de materiais

pedagógicos e fortalecimento de políticas educacionais que valorizem a diversidade de conteúdos presentes na cultura corporal.

É importante destacar que este estudo se desenvolveu por meio de uma revisão bibliográfica, o que constitui uma de suas limitações. Embora a análise da literatura permita compreender diferentes perspectivas sobre o tema, pesquisas de campo envolvendo professores, estudantes e experiências concretas de aplicação do xadrez nas escolas podem contribuir para ampliar o conhecimento sobre os impactos dessa prática no contexto educacional. Dessa forma, recomenda-se a realização de novos estudos que investiguem a implementação do xadrez em diferentes níveis de ensino, bem como suas possíveis contribuições para aspectos cognitivos, sociais, emocionais e pedagógicos.

Diante do exposto, conclui-se que o xadrez apresenta relevantes contribuições para o processo de ensino-aprendizagem e para a formação integral dos estudantes, constituindo-se como uma importante ferramenta pedagógica no contexto da Educação Física escolar. Além de favorecer o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, sua prática possibilita experiências educativas que estimulam a autonomia, a criatividade, o pensamento crítico, a capacidade de análise, a tomada de decisões e a convivência social. Quando desenvolvido com intencionalidade pedagógica e articulado aos objetivos educacionais da escola, o xadrez pode tornar-se um recurso significativo para a construção de aprendizagens mais reflexivas e transformadoras.

Por fim, espera-se que este trabalho contribua para ampliar as discussões acerca do uso do xadrez no ambiente escolar e incentive professores, pesquisadores e gestores educacionais a refletirem sobre suas potencialidades pedagógicas. Espera-se também que as reflexões apresentadas possam estimular a implementação de novas experiências educativas envolvendo o xadrez, fortalecendo sua presença como conteúdo da Educação Física escolar e contribuindo para a construção de práticas pedagógicas cada vez mais inclusivas, diversificadas e comprometidas com a formação integral dos estudantes.

6. REFERÊNCIAS

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 1992.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ (FIDE). *Lei do Xadrez da FIDE*. Tradução de Antonio Bento. Chennai: FIDE, 2023.

FRANÇA, Daise Lima de Andrade. *A prática docente expressa com ludicidade: um repensar sobre as regras do jogo educativo na escola pública*. 2008. 144 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Educação, Recife, 2008.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MARTELOTE, Daniella de Carvalho Costa; SANTOS, Roberto Ferreira dos. *O xadrez na Educação Física escolar brasileira: uma revisão integrativa sobre formas de inserção, potencialidades e desafios*. Revista Interdisciplinar, v. 11, n. 5, e2526, 2026. DOI: <https://doi.org/10.52641/cadcajv11i5.2526>

MURRAY, H. J. R. *A History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913.

SAVIANI, Dermeval. *Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações*. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2013.

SOUZA, Roberto Silva Miranda. *Ensino e aprendizagem do xadrez na educação física escolar: possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano*. 2020. 99 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, Bauru, 2020.