

## O XADREZ COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL CLÓVIS MONTEIRO

Aryantes Freitas Barreto <sup>1</sup>  
Francisco Bruno do Nascimento Silva <sup>2</sup>  
Paulo Ricardo Nóbrega <sup>3</sup>

### RESUMO

O artigo "O Xadrez como Instrumento Pedagógico na Escola em Tempo Integral Clóvis Monteiro" resgata o uso de jogos, com ênfase no xadrez, como ferramenta educacional. O projeto "quadriculado do xadrez" foi ideia de um professor e vem sendo desenvolvido desde o dia 10 de março de 2023, oferece aulas gratuitas para 76 alunos e utiliza o xadrez como estratégia de reforço escolar e desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A prática visa melhorar a concentração, o desempenho acadêmico e o comportamento dos participantes, ao mesmo tempo em que promove a socialização e a autoconfiança. As atividades são realizadas em horários diferenciados e contam com o suporte da AMAX (Associação Maranguapense de Xadrez), ampliando o acesso a recursos e competições externas. Fundamentado em teóricos como Paulo Freire e Piaget, o projeto demonstra resultados positivos em diversas áreas, como saúde mental, habilidades emocionais e oportunidades educacionais. Conclui-se que o xadrez não apenas enriquece o ambiente escolar, mas também previne comportamentos específicos, criando impacto positivo em várias áreas da vida dos participantes, incluindo seu desempenho acadêmico, saúde física e mental, habilidades sociais e emocionais, prevenindo o envolvimento em atividades prejudiciais além de gerar oportunidades educacionais e profissionais futuras.

**Palavras-chave:** Jogos, Xadrez, Assimilação, Autoconfiança.

### INTRODUÇÃO

Na Escola Clóvis Monteiro, encontramos uma dificuldade crescente de concentração e complexidade entre os alunos, muitas vezes associada à falta de socialização e interação entre eles. Esses desafios refletem, em parte, as condições familiares: muitos estudantes relatam não receber o apoio necessário em casa devido à rotina intensa de trabalho dos pais, que limita o tempo para acompanhamento escolar. Essa ausência de suporte afeta diretamente o desempenho acadêmico e as habilidades sociais dos alunos, criando barreiras para seu desenvolvimento.

---

<sup>1</sup> Graduado pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Excelência – FAEX, Aryantesf@gmail.com

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Educação Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú- UVA;

<sup>3</sup> Mestrando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade de Fortaleza – UNIFOR.;

Paralelamente, observa-se que práticas tradicionais, como jogos educativos, estão sendo gradualmente abandonadas nas escolas, apesar de seu potencial pedagógico reconhecido. O xadrez, em particular, vem perdendo espaço no ambiente escolar, embora seja uma ferramenta eficaz para estimular habilidades como concentração, raciocínio lógico e autoconfiança. Diante desse cenário, o resgate do xadrez surge como uma oportunidade de preencher lacunas no desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes. Além de valorizar uma prática culturalmente rica, o projeto busca integrar o jogo ao contexto educacional, promovendo aprendizado significativo, que são de extrema importância para o meio educacional.

## **METODOLOGIA**

O trabalho desenvolvido é ministrado por professores e acompanhado de forma mais aprofundada por um instrutor diretamente envolvido nas atividades, garantindo que cada participante, independentemente da idade, tenha oportunidades didáticas de desenvolver suas habilidades intelectuais.

Sendo uma escola de tempo integral, há uma flexibilidade no planejamento das atividades, que ocorrem diariamente durante o horário de almoço, das 11h às 12h30min. Além disso, às quintas e sextas-feiras, os alunos são organizados em horários alternados por turma. Atualmente, 76 estudantes participam do projeto, um aumento expressivo em relação aos 38 alunos do ano anterior. As atividades são baseadas em conteúdos retirados de livros especializados em xadrez. Um dia da semana é reservado para partidas livres entre os alunos, incentivando uma rivalidade saudável e promovendo o aprendizado prático

Foi apresentado aos alunos o formato do tabuleiro e as posições de cada peça, citaram que era como se fosse uma frente de guerra, primeiro foram os peões ao qual ficavam a frente do tabuleiro e porque estavam ali, eles em tempo de guerra eram considerados os soldados, que precisavam proteger o rei e a rainha nos conflitos que existiam, já a parte de trás do tabuleiro onde estava a realeza que era acompanhada das torres que representavam as muralhas e os cavalos e bispos que representavam a população do local, cada movimento variava de seu poder no jogo.

Hoje contamos com o apoio da AMAX (Associação Maranguapense de Xadrez) que através de um policial que faz parte da associação, veio conhecer nosso projeto e em seguida apresentou o mesmo para o vice presidente da federação cearense de xadrez do estado, através dele hoje temos 20 tabuleiros oficiais de xadrez em nossa escola, com essa ajuda conseguimos expandir nossa jogabilidade dentro da escola e também começamos a participar mais efetivamente de competições fora da mesma.

Executamos atividades em rodízio onde todos deveriam se enfrentar, com os alunos que estão mais avançados sempre tiramos o dia de quinta-feira e selecionamos os mesmos alunos para jogarem com todos ao mesmo tempo criando uma forma de exercitar a mente no jogo.

As atividades fazem com que os alunos através do seu desempenho em sala, fazendo uma entrevista com os professores que alegam terem visto diferença no comportamento dos mesmos, avaliamos os mesmos dentro do próprio jogo através de jogadas, um exemplo de avaliação é a velocidade de jogadas, ataques ao alvo que se é escolhido pelo jogador.

Em muitos casos poucas jogadas já fazem com que um dos lados saia vitorioso esperando o próximo adversário para dar início a outra partida exercitando a paciência, as aulas são bem didáticas podendo variar de como os alunos estão concentrados no jogo.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Todo o conhecimento é construído através das interações que o sujeito estabelece, trazendo consigo toda uma bagagem cultural que o indivíduo acumula no decorrer da vida, essa bagagem cultural traz à tona todo um contexto vivido pelos alunos e que pode ser compartilhado através de desafios entre os próprios participantes, instigando uns aos outros a melhorarem o seu conhecimento dentro do xadrez, esse jogo que está sendo viabilizado pelo ensino aprendizagem estabelece conhecimentos mútuos e enriquece seu cérebro com boas maneiras.

O uso do xadrez como ferramenta pedagógica se insere dentro de uma abordagem educacional que busca não apenas transmitir conteúdos, mas também promover o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. Para isso, é necessário compreender as bases teóricas que sustentam a aplicação do xadrez no contexto escolar, destacando as contribuições de Paulo Freire e Jean Piaget, entre outros teóricos da educação.

## **O Jogo e a Construção do Conhecimento**

De acordo com Paulo Freire (1997), o processo de aprendizagem é fundamentalmente dialógico e interativo, sendo construído a partir das experiências e do conhecimento prévio dos alunos. Ao utilizar o xadrez como instrumento pedagógico, os alunos não apenas aprendem regras e técnicas do jogo, mas também se engajam em um processo de reflexão sobre suas ações, estratégias e consequências, o que promove o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. Para Freire, "quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender", o que implica que tanto o aluno quanto o professor participam ativamente na construção do conhecimento, criando um espaço de aprendizagem mútua (FREIRE, 1997, p. 25). Esse princípio se alinha com a dinâmica do xadrez, onde os jogadores devem constantemente avaliar e ajustar suas ações em função das interações com seus oponentes.

## **O Papel do Jogo no Desenvolvimento Cognitivo**

Jean Piaget (1975) contribuiu com a teoria do desenvolvimento cognitivo, em que a assimilação é um processo essencial no aprendizado. Para Piaget, o jogo é uma forma de a criança assimilar e compreender a realidade, promovendo uma reorganização das estruturas mentais. No xadrez, os alunos são desafiados a resolver problemas e a desenvolver estratégias, o que exige a utilização de capacidades cognitivas como o pensamento lógico, a memória, a percepção espacial e a tomada de decisões. O xadrez, portanto, vai além de um simples jogo de regras, atuando como um mediador que facilita a assimilação de conceitos complexos por meio de práticas que envolvem a resolução de problemas e a adaptação a novas situações, contribuindo para o aprimoramento das estruturas mentais dos alunos.

## **Desenvolvimento Socioemocional e o Xadrez**

Além do aspecto cognitivo, o xadrez também desempenha um papel crucial no desenvolvimento socioemocional dos alunos. A prática constante do jogo ajuda a melhorar habilidades como paciência, autorregulação emocional e tomada de decisões, que são essenciais para a construção de uma personalidade equilibrada. O jogo ensina os alunos a lidar

com a vitória e a derrota, incentivando a perseverança e a resiliência. Segundo estudos, como os de Gessi et al. (2014), o xadrez pode ajudar a desenvolver habilidades emocionais que influenciam diretamente o comportamento social e a interação com os colegas, favorecendo a colaboração, o respeito e o trabalho em equipe. Essas habilidades são fundamentais para a convivência em grupo e para o sucesso tanto dentro quanto fora da escola.

### **O Xadrez como Ferramenta de Inclusão e Equidade**

A inclusão de jogos como o xadrez no ambiente escolar também está alinhada com as perspectivas de uma educação mais equitativa. O xadrez, como prática pedagógica, oferece oportunidades para todos os alunos, independentemente de seu nível socioeconômico ou histórico acadêmico, desenvolverem habilidades cognitivas e emocionais importantes. Segundo Nascimento (2018), o xadrez pode ser uma poderosa ferramenta inclusiva, proporcionando a todos os alunos a chance de melhorar sua concentração, disciplina e autoestima, independentemente das dificuldades pessoais ou familiares que possam enfrentar.

### **O Xadrez e a Prevenção de Comportamentos Negativos**

Outro ponto relevante é que o xadrez pode ser uma estratégia eficaz para prevenir comportamentos negativos e promover a saúde mental dos alunos. Melo (2024) destaca que a prática de jogos como o xadrez pode reduzir o estresse, melhorar a autoestima e auxiliar no controle de impulsos, fatores que contribuem para o bem-estar emocional dos estudantes. Quando bem aplicado, o xadrez pode se tornar uma alternativa saudável e construtiva, afastando os alunos de atividades prejudiciais, como o envolvimento com drogas ou comportamentos violentos.

### **Xadrez e Oportunidades Futuras**

Finalmente, o xadrez oferece um caminho para oportunidades educacionais e profissionais. Ao incentivar os alunos a participarem de competições externas, como as organizadas pela AMAX (Associação Maranguapense de Xadrez), o projeto não só amplia as

oportunidades de aprendizado, mas também abre portas para bolsas de estudo e futuras oportunidades profissionais. O xadrez, portanto, torna-se uma ferramenta de inclusão e desenvolvimento pessoal, ajudando a ampliar os horizontes dos alunos e a prepará-los para um futuro de sucesso acadêmico e profissional.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O benefício esperado gira em torno dos seguintes aspectos: Melhora do relacionamento familiar e social escolar, assim como, também melhorar o desempenho dos que estão com dificuldades em sala de aula, ressaltando que em nossa escola foi feita uma pesquisa com os alunos e professores que praticam essa modalidade, obtivemos um retorno maravilhoso dos profissionais que ali trabalham como a: Melhoria na concentração; Rendimento na entrega das atividades; Comportamento; Autoconfiança; Socialização e trabalho em equipe.

Podemos concluir que além do resgate da modalidade de Xadrez dentro de nossa escola a continuidade do mesmo vem agregando aos alunos em vários pontos positivos no ensino aprendizagem: Essa combinação de esporte e reforço escolar pode ajudar os alunos a terem foco em seu desempenho nas disciplinas, o jogo de Xadrez pode ser usado como uma motivação para os alunos se esforçarem mais e estabelecerem metas escolares, além disso, este jogo pode fornecer apoio adicional e orientação para que os alunos compreendam melhor os conceitos e tenham sucesso nos estudos.



Foto 1 – Pensando a estratégia



Foto 2 – Pensando a estratégia



Foto 3 – Momento de aulas práticas



Foto 4 – Professor x aluno



Foto 5 – Apresentando o projeto



Foto 6 – Recebendo premiação

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática do jogo de Xadrez regularmente promove uma vida saudável, estimula atividade de raciocínio, isso ajuda a na saúde mental dos participantes, reduzindo o risco de doenças, como Alzheimer, Demência e Transtornos Mentais, além disso, o xadrez também ajuda na autoestima, reduzindo o estresse e os efeitos do envelhecimento do cérebro.

Projetos educacionais como este que combinam jogo como reforço escolar fornecem aos alunos uma alternativa positiva para ocupar seu tempo livre, assim não se envolver em atividades negativas, como o uso de drogas e o envolvimento com grupos violentos, o jogo de xadrez ajuda a distrair os alunos dessas influências negativas e a direcionar sua energia para algo mais construtivo.

Envolvendo cooperação, comunicação e respeito, ao participarem desse projeto, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades sociais, como trabalhar em equipe, lidar com a derrota e celebrar a vitória, além disso, pode ajudar a desenvolver habilidades emocionais, como resiliência, perseverança e autocontrole.

Participar de um projeto assim pode abrir portas para oportunidades de educação superior e profissional para os alunos, eles podem desenvolver habilidades e talentos que os levam a bolsas de estudo em universidades, e também podem adquirir o conhecimento e as habilidades acadêmicas necessárias para se destacar em suas carreiras futuras.

## REFERÊNCIAS

GESSI, Fernando *et al.* **A IMPORTÂNCIA E BENEFÍCIOS DO XADREZ NO PROCESSO DE FORMAÇÃO.** [S.l.], 2014. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_ufpr\\_edfis\\_artigo\\_fernando\\_jose\\_sanglard\\_gessi.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_edfis_artigo_fernando_jose_sanglard_gessi.pdf). Acesso em: 4 ago. 2023.

OLIVEIRA, Thiago *et al.* O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar. *In: OLIVEIRA, Thiago et al. O xadrez como alternativa pedagógica no âmbito escolar: História.* [S.l.], 10 set. 9. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/20/o-xadrez-como-alternativa-pedagogicanoambitoescolar>. Acesso em: 7 ago. 2023.

NASCIMENTO, Anildo. **Xadrez na escola: uma nova prática esportiva.** [S. l.], 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-depraticas/ensinofundamental-anos-finais?start=10&tmpl=articlelist>. Acesso em: 8 ago. 2023.

GARCIA, Melquisedek. **O xadrez no contexto escolar: pesquisa-ação com estudantes do ensino fundamental.** [S. l.], 2011. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9398/1/2011\\_MelquisedekAguiarGarcia.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9398/1/2011_MelquisedekAguiarGarcia.pdf). Acesso em: 9 ago. 2023.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.* São Paulo: Paz e Terra, 1997.

PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência da criança.* Ed Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MELO, W. **Regras básicas de xadrez para competição.** Disponível em: <https://mearas.com.br/regras-de-xadrez-para-competicao/>. Acesso em: 09 nov. 2024.

CARLOS, L. **6 benefícios do jogo de xadrez para a mente - Marjan Farma.** Disponível em: <https://marjan.com.br/blog/6-beneficios-do-jogo-de-xadrez-para-a-mente/>. Acesso em: 12 nov. 2024.