

O XADREZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: A UTILIZAÇÃO DO LICHES COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO.

CHESS AS A PEDAGOGICAL TOOL IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION:
THE USE OF LICHES AS A TEACHING STRATEGY.

Peterson Lessnau Viana¹

Paulo Sérgio Negri²

RESUMO

Este artigo tem por objetivo analisar o papel do xadrez na Educação Física escolar a partir de uma perspectiva ampliada, que valoriza não apenas o desenvolvimento motor, mas também as dimensões cognitivas, sociais e afetivo-emocionais do aluno. A pesquisa é de caráter bibliográfico e exploratório, fundamentada em autores que discutem a função pedagógica do jogo e o currículo escolar. Além disso, aborda-se o uso da plataforma digital Lichess como recurso inovador no ensino e aprendizagem do xadrez em ambiente escolar em duas turmas do quinto ano do Ensino Fundamental I na cidade de Curitiba. Conclui-se que o xadrez, especialmente quando mediado por tecnologias educacionais, pode contribuir significativamente para a formação integral dos estudantes, promovendo o raciocínio lógico, a socialização, o respeito às regras e a inclusão de alunos com diferentes habilidades.

Palavras-chave: Xadrez; Educação Física; Tecnologia educacional; Lichess.

ABSTRACT

This article aims to analyze the role of chess in school Physical Education from a broader perspective, which values not only motor development, but also the cognitive, social and affective-emotional dimensions of the student. The research is bibliographical and exploratory in nature, based on authors who discuss the pedagogical function of the game and the school curriculum. In addition, it addresses the use of the digital platform Lichess as an innovative resource in the teaching and learning of chess in a school environment in two fifth-grade classes of Elementary School I in the city of Curitiba. It is concluded that chess, especially when mediated by educational technologies, can contribute significantly to the integral education of students, promoting logical reasoning, socialization, respect for rules and the inclusion of students with different abilities.

Keywords: Chess; Physical Education; Educational technology; Lichess.

¹ Professor de Educação Física, Professor Especialista em Educação Física Escolar UEPG/PR e Professor Especialista em Educação Digital para Séries Iniciais do Ensino Fundamental. UEL/PR. Professor titular da RME Curitiba e SEED/PR. Curitiba. PR. (vianapeterson5@gmail.com)

² Professor Mestre do Laboratório de Tecnologia Educacional - Setor Pedagógico da Universidade Estadual de Londrina e Professor Mestre do Curso de Especialização em Educação Digital para Séries Iniciais do Ensino Fundamental - UVPR. Londrina, PR. (psnegri@uel.br)

INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar, historicamente associada à prática de esportes e ao desenvolvimento das capacidades motoras, passou por importantes reformulações nas últimas décadas, ampliando seu campo de atuação para além do corpo em movimento. Nesse novo paradigma, considera-se também o papel da disciplina na formação integral do estudante, contemplando dimensões cognitivas, sociais, culturais e afetivas (Darido; Rangel, 2005).

Nesse contexto, o xadrez se apresenta como uma prática pedagógica inovadora, capaz de contribuir para diversos aspectos da aprendizagem e do desenvolvimento humano. Embora não envolva atividade física intensa, o jogo de xadrez exige habilidades mentais complexas, tornando-se uma ferramenta compatível com os objetivos educacionais da área. Com o avanço da tecnologia, novas possibilidades surgem para potencializar o ensino do xadrez, como o uso da plataforma digital Lichess, que oferece recursos didáticos interativos e acessíveis.

O ensino do xadrez é reconhecido como um meio eficaz de aprimorar habilidades cognitivas, como planejamento, antecipação e resolução de problemas. No entanto, a dificuldade de alguns alunos na compreensão de alguns aspectos do jogo, como o xeque-mate pode levá-los à frustração e ao desinteresse. A plataforma Lichess oferece um ambiente digital interativo que permite aos alunos aprenderem de maneira personalizada, com feedback imediato e possibilidade de práticas ilimitadas.

Para Silva T. S. (2017), fica claro que a relação das tecnologias com a educação, é algo histórico que vem se aperfeiçoando, assim chegando ao ponto dos jogos digitais serem compreendidos como importantes ferramentas pedagógicas, pois parte desses é personalizável, o que facilita o planejamento da atuação do professor com as diferentes potencialidades e dificuldades de cada aluno.

O uso de jogos digitais se apresenta como possibilidade de se realizar um atendimento educacional com as adequações curriculares necessárias para os diferentes níveis de ensino, desde a alfabetização até os conhecimentos específicos de determinado componente curricular, como no caso do presente projeto que busca a utilização da ferramenta digital para superar uma dificuldade comum entre os estudantes iniciantes e/ou intermediários no xadrez.

Nesse contexto, destaca-se o uso de aplicativos, sites ou plataformas digitais no processo de ensino aprendizagem, os quais são importantes instrumentos facilitadores que possibilitam uma aula mais participativa e interativa. O Lichess se apresenta como uma dessas ferramentas. Sendo de fácil manuseio, intuitivo e não exige formação para seu uso. Acredita-se que possa facilitar a aprendizagem dos alunos, tornando o processo de compreensão do jogo de xadrez mais dinâmico e interativo.

A Educação Física apresenta uma proposta voltada para temas que visam desenvolver habilidades motoras variadas. De acordo com Betti (2002), a Educação Física enquanto componente curricular da Educação Básica deve assumir então uma tarefa: introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que irá produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, dando-lhe instrumentos para usufruir do jogo, do esporte, das danças, das ginásticas e das lutas. Para que possamos possibilitar aos estudantes tais instrumentos e efetivar a aprendizagem, lançamos mão de diferentes recursos pedagógicos e tecnológicos.

De acordo com a BNCC (Brasil, 2018), devemos valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

O presente trabalho tem por objetivo: Perceber o papel do xadrez na Educação Física escolar a partir de uma perspectiva ampliada, que valoriza não apenas o desenvolvimento motor, mas também as dimensões cognitivas, sociais e afetivo-emocionais do aluno.

Estudar a eficácia do uso da plataforma Lichess no ensino de xadrez como uma estratégia pedagógica no ambiente escolar, em estudantes do quinto ano do Ensino Fundamental, anos iniciais.

Avaliar os benefícios cognitivos do ensino de xadrez por meio da plataforma Lichess para os estudantes. Investigar a receptividade dos alunos à utilização de ferramentas digitais para o ensino de jogos de tabuleiro, e a transferência de conhecimento para o jogo físico. Identificar possíveis dificuldades e soluções na implementação do Lichess nas aulas de xadrez escolares.

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica e exploratória, com o objetivo de investigar as práticas pedagógicas relacionadas ao ensino de xadrez na Educação Física escolar. A abordagem foi realizar um estudo de caso, buscando compreender como o xadrez pode ser incorporado ao contexto escolar da Educação Física e analisar o uso da plataforma Liches como estratégia metodológica de ensino utilizada.

A pesquisa bibliográfica foi realizada com base em artigos científicos, dissertações, teses e documentos normativos, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Currículo do Ensino Fundamental: Educação Física. Curitiba: (SME). As fontes foram selecionadas a partir de buscas no Portal de Periódicos da Capes e outros acervos acadêmicos relevantes, incluindo livros especializados na área de Educação Física, Xadrez e Educação.

Para garantir a consistência da análise, foram criados fichamentos das leituras realizadas, organizados em categorias temáticas, como:

1. O Xadrez e o desenvolvimento cognitivo.
2. Aspectos Sociais e Educacionais do Xadrez.
3. O Xadrez e a Educação Física: desafios e possibilidades.

Com base na revisão da literatura e nas experiências do autor como professor de Educação Física na rede pública por 18 anos, elaborou-se uma proposta pedagógica para o ensino do xadrez em uma escola municipal de Curitiba. A proposta enfatiza uma metodologia baseada na utilização da plataforma aberta de xadrez Lichess, com foco no desenvolvimento de habilidades técnicas e táticas de forma integrada, promovendo também a reflexão sobre valores sociais, como cooperação e respeito.

A aplicação dessa proposta ocorreu nas aulas regulares, com o objetivo de avaliar como o Xadrez contribui para a formação integral dos estudantes, indo além da prática recreativa do jogo. A aplicação ocorreu em turmas do quinto ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal de Curitiba, Paraná, no período de setembro a outubro de 2024. A prática foi monitorada e ajustada de acordo com as respostas dos alunos e os desafios encontrados em sala de aula.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.

O Chaturanga é um antigo jogo de tabuleiro indiano, amplamente considerado o precursor do xadrez moderno, bem como de outros jogos de tabuleiro.

Sua origem é geralmente atribuída à Índia, provavelmente por volta do século VI d.C. Acredita-se que tenha surgido como uma representação simbólica da estratégia militar da época, com as peças representando as quatro divisões do exército indiano: infantaria (peões), cavalaria (cavalos), elefantes (que mais tarde evoluíram para os bispos) e carruagens (que se tornaram as torres).

Embora a lenda mais conhecida atribua a criação do jogo a um indiano chamado Sissa a pedido do rei Caíde, há debates entre historiadores sobre a exata data e local de seu surgimento, com algumas teorias apontando para uma possível influência ou origem na China do século III a.C.

Do Chaturanga, o jogo se espalhou para a Pérsia, onde foi adaptado e conhecido como Shatranj. Foi a partir do Shatranj que o jogo se difundiu para o mundo árabe e, posteriormente para a Europa, onde passou por diversas diversas modificações até chegar ao xadrez que conhecemos hoje. Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, o xadrez foi introduzido nos países ocidentais, e na Idade Média passou por algumas metamorfoses que o conduziram à forma atual. (Silva, 2015)

Em resumo, o Chaturanga é um marco fundamental na história dos jogos de estratégia, sendo o ancestral direto do xadrez,

A ideia de máquinas jogando xadrez é antiga. Já no século XVIII, o “Turco Mecânico”, um autômato que supostamente jogava xadrez, fascinou o público, embora fosse na verdade uma farsa, com um enxadrista escondido dentro.

O primeiro autômato de xadrez genoíno foi *El Ajedrecista*, construído por Leonardo Torres Quevedo, um engenheiro espanhol. Com o advento dos computadores digitais na década de 1940 e 1950, a teoria do xadrez computacional começou a tomar forma.

Na década de 1960, viu o surgimento de programas de xadrez mais elaborados, mas ainda incapazes de competir com jogadores mais experientes. Um marco importante foi o lançamento do “Video Chess” para o Atari 2600 em 1979, um dos primeiros jogos de xadrez disponíveis em consoles domésticos, tornando o xadrez digital mais acessível ao público.

A virada do século XX para o XXI foi marcada pelo domínio da inteligência artificial no xadrez. O ponto culminante dessa evolução foi a famosa partida entre o campeão mundial Garry Kasparov e o supercomputador *Deep Blue* da IBM. Sendo o primeiro computador a vencer um campeão mundial em uma partida sob as regras oficiais do xadrez.

Atualmente não é possível determinar o número exato de aplicativos de jogos de xadrez disponíveis na Playstore do sistema Android, contudo podemos encontrar aplicativos que ensinam a jogar, outros que possibilitam jogar on-line com jogadores do mundo inteiro, aplicativos para treinamento de jogadores experientes, aplicativos com peças em 3D. A lista de possibilidades é infinita.

A história mostra que o início do xadrez, bem como seu desenvolvimento milenar, não foi obra ou invenção de um indivíduo, mas resultado da criação e sistematização cumulativa de inúmeros aficionados em muitas terras, e também em muitas tecnologias.

O XADREZ E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Diversos estudos apontam que a prática do xadrez está associada ao desenvolvimento de habilidades cognitivas como memória, atenção, raciocínio lógico, pensamento estratégico e resolução de problemas (Ferreira, 2012; Silva, 2017). Em ambiente escolar, essas habilidades são essenciais para o desempenho acadêmico geral dos alunos, especialmente em disciplinas como matemática e ciências. O xadrez promove, ainda, a capacidade de planejamento e antecipação, além de desenvolver a paciência e a persistência diante de desafios.

Por ser uma atividade de reflexão intensiva e exigir uma tomada de decisão a cada lance da partida, é considerável o valor educacional do xadrez para promover a educação crítica e ativa dos estudantes contribuindo para o desenvolvimento pessoal e cooperativo do seu praticante. (Silva, 2012)

Segundo Huizinga (2007, p. 221); “os jogos de cartas diferem dos jogos de tabuleiro na medida em que jamais chegaram a eliminar completamente o fator sorte”. A eliminação, ou diminuição do fator sorte na prática do xadrez serviu para elevar essa modalidade de jogo de tabuleiro à categoria de jogo estratégia valorizado pelos matemáticos, especialmente na matemática recreativa. Isso colaborou para sua divulgação no ambiente escolar.

Durante uma partida, recreativa ou não, o jogador deve estabelecer um plano estratégico e operações táticas ao longo de uma partida de xadrez. Isso requer do aluno não apenas a verificação de conhecimento anterior, como também a verificação sistemática de possíveis combinações de lances, com o julgamento contínuo de cada situação após cada lance, cada movimento.

Segundo Silva (2012), o xadrez como instrumento educativo transcende o jogo em si, impulsionando a construção de um processo de ensino dialógico, interativo, afetivo, criativo, comprometido, motivador, desafiador, e também uma aprendizagem autônoma, subjetiva, libertária, cooperativa e solidária.

A plataforma Lichess contribui diretamente nesse processo ao disponibilizar lições interativas, partidas contra inteligência artificial, vídeos instrutivos e ferramentas de análise de jogadas, permitindo que os alunos aprendam em seu próprio ritmo. Essa tecnologia promove o protagonismo estudantil e a personalização da aprendizagem, favorecendo a motivação e o engajamento dos alunos com o jogo.

O xadrez é um dos jogos mais antigos, e possui quatorze séculos de história, quando um jogo como o xadrez atrai interesse por tantos séculos, devemos dar como provado possuir sólidos méritos que não podem ser desprezados, porém merecedores, mesmo de definitiva atenção. (Silva, 2012)

ASPECTOS SOCIAIS E EDUCACIONAIS DO XADREZ

O xadrez é uma importante metáfora para inúmeras atividades humanas, pois, além de ser um jogo multifacetado, está marcado por mais de 1500 anos de história, sendo por diversas vezes alterado e usado de variados modos em diversas circunstâncias por inúmeros povos, portanto, em diferentes línguas e culturas. Para Silva, W. (2015) a característica principal do xadrez praticado na Idade Média era a profunda elitização que sofria, sendo chamado de “o jogo dos reis” e “rei dos jogos”.

A popularização do jogo de xadrez, ainda segundo Silva, W. (2015), se deve a três fatores importantes: a invenção do tipo móvel, por Gutenberg no século XV, o que possibilitou a impressão de livros, incluindo os livros de xadrez. A adoção pela recém formada URSS, do xadrez como complemento obrigatório na educação, o que promoveu uma hegemonia da URSS nesse esporte. De acordo com Silva (2012) os bolcheviques tinham interesses ideológicos e políticos ao promoverem o xadrez. Eles esperavam que o jogo sendo lógico e racional pudesse distanciar a população da Igreja Ortodoxa Russa; mas também queriam provar a superioridade do povo soviético sobre as noções capitalistas.

O campo enxadrístico, o tabuleiro, é o espaço onde ocorre o desenvolvimento de uma luta de ideias, manifestadas através dos lances dos jogadores. Os movimentos das peças são as ações concretas, são a manifestação do que está sendo imaginado pelo jogador. (Silva, 2012)

Recentemente o surgimento dos computadores em meados do século XX e o advento da internet, no final do século, representaram a última contribuição para a popularização do jogo. A internet podemos considerar o auge desse movimento, possibilitando o acesso quase instantâneo às informações referentes as partidas jogadas em torneios no mundo todo, além da possibilidade de jogar com pessoas do mundo todo em tempo real.

Em sua teoria do jogo, Huizinga (2007) enfatizou que há uma indissociabilidade entre cultura e vida humana. A história mostra que há na sociedade humana uma dinâmica, cujo processo é marcado por transformações sociais. Do começo ao término de seu “*Homo ludens*”, Huizinga (2007) manteve-se convicto da importância do espírito esportivo para a construção de uma verdadeira civilização. A maneira mais simples de exercitar o espírito esportivo é através da prática do jogo por entretenimento em meio a uma convivência harmoniosa. O puro jogo ocorre por divertimento e ampla é a sua função. (Silva, 2012)

O xadrez também desempenha um papel importante na formação de atitudes e valores. O jogo exige respeito às regras, à vez do outro e às decisões tomadas durante a partida. A convivência proporcionada pelo jogo favorece o desenvolvimento da empatia, da tolerância e da cooperação (Costa; Almeida, 2020)

Segundo Silva (2015), atualmente, o xadrez é largamente empregado em atividades educacionais com o objetivo de aprimorar atitudes, habilidades e competências que são inerentes ao processo de aprendizagem. Se bem trabalhado, pode potencializar no aprendiz várias qualidades, tais como: atenção, flexibilidade, concentração, capacidade de julgar e planejar, imaginação, memória associada ao raciocínio, persistência, paciência, autocontrole, espírito de decisão, criatividade, raciocínio lógico, raciocínio analítico e organização do pensamento. Podemos destacar ainda que o grande mérito do jogo de xadrez é o de permitir uma resposta a uma das preocupações fundamentais do ensino atual: oportunizar a cada estudante a possibilidade de progredir segundo seu próprio ritmo.

A utilização do Lichess, como ferramenta e estratégia metodológica pode ampliar essas interações, permitindo que os alunos joguem entre si mesmo fora do ambiente escolar, participem de torneios on-line organizados pelos professores e compartilhem experiências com colegas de outras turmas ou escolas. A plataforma também inclui recursos de acessibilidade e suporte a diferentes níveis enxadrísticos, tornando o xadrez mais inclusivo, possibilitando a progressão de cada estudante conforme seu ritmo.

Além disso, o xadrez pode integrar-se aos temas transversais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como ética, cidadania e cultura, colaborando para uma formação crítica e reflexiva (Brasil, 2018).

O mundo se volta para uma educação centrada no desenvolvimento de competências, almejando formar pessoas preparadas para a nova realidade social e do trabalho. Na Base Nacional Comum (BNCC), (Brasil, 2018), “competência é a capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas da vida cotidiana, do trabalho e da cidadania”. De acordo com Silva (2012) competência é a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos, saberes, habilidades e informações para solucionar com pertinência uma série de situações.

Os avanços tecnológicos, assim como a compreensão de que aspectos sociais, antropológicos, linguísticos, culturais, cognitivos, estéticos e lúdicos da aprendizagem são essenciais para a educação, indicam que o ensino deve buscar contemplar uma prática pedagógica que estabeleça competências significativas, articulando as dimensões cognitiva, lúdica, estética, afetiva e social na formação do educando. (Silva, 2012)

O jogo de xadrez pode ser visto como um conteúdo desafiador que implica uma lógica formal, como todo jogo de regras, possibilita desencadear mecanismos de equilíbrio cognitivo e favorecer o desenvolvimento das crianças.

Jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. É muito mais do que isso! A perspectiva do jogar que buscamos, relaciona-se com a apropriação da estrutura, das possíveis implicações e tematizações. Logo, não é somente jogar que importa, mas também refletir sobre as consequências da ação de jogar, para fazer do jogo um recurso pedagógico que permita a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem. (Silva, 2015)

As teorias e estudos sobre o xadrez como um instrumento pedagógico servem para introduzi-lo nas escolas, mas o que consolida sua prática e estudo na escola é a estratégia para, por meio do lúdico, propiciar habilidades enxadrísticas, e atitudes humanas.

O XADREZ NA EDUCAÇÃO FÍSICA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Apesar de suas potencialidades, a implementação do xadrez nas aulas de Educação Física enfrenta desafios como a falta de formação específica dos docentes e a resistência em reconhecer atividades não corporais como parte da área. No entanto, autores como Bracht (2003) defendem uma abordagem cultural da Educação Física, na qual práticas simbólicas e intelectuais também devem ser consideradas como formas legítimas de manifestação da cultura corporal de movimento. Segundo Kunz (2017), o trato com o conhecimento esporte/jogo, advindo das diferentes possibilidades de manifestação do movimento na cultura, exige uma transformação didático-pedagógica, isto é uma nova proposta de

tratamento pedagógico do conhecimento que leve em conta as contribuições advindas das ciências do esporte e das novas tecnologias educacionais.

Atualmente é mais encontrada a relação do xadrez com a Matemática do que com a Educação Física. Em busca no portal Periódicos Capes, ao relacionarmos “xadrez e matemática”, temos como resultado 31 artigos listados em um período de 15 anos (2010-2025). Ao relacionarmos “Xadrez e Educação Física” o resultado é de 14 artigos listados no mesmo período de 15 anos.

Em seu livro “Xadrez e Educação: Contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico” (2012), o professor Wilson Silva, apresenta o conjunto de 15 artigos e estudos realizados sobre o xadrez, em apenas 1 deles há uma correlação, não com a Educação Física escolar, mas com o tema saúde, que é um componente da Educação Física.

O documento do Currículo do Ensino Fundamental para o componente Educação Física, para as escolas municipais de Curitiba, prevê os Jogos de Tabuleiro, (dominó, xadrez, mancala e quebra-cabeça) como conteúdos para o segundo ciclo do ensino fundamental, (4 e 5 anos). Listando como critérios de aprendizagem: Conhecer e explorar a cultura dos jogos de tabuleiro. Vivenciar os jogos de tabuleiro, conhecendo as regras e estabelecendo estratégias relacionadas com tomadas de decisão e compreensão global do jogo.

O trato com o xadrez em contexto educacional deve ser pautado em utilizá-lo como elemento motivador no estudo das disciplinas convencionais do currículo escolar, na preparação técnica e pedagógica desse jogo, para bem tratar os aspectos das regras, para a plena compreensão dos vínculos do xadrez com o meio escolar. (Silva, 2015)

Em âmbito escolar, o contexto da educação física é onde o jogo ainda pode se fazer presente, tornando-se valioso pesquisar as ações adotadas diante do jogo de xadrez, que poderá contribuir para uma prática pedagógica.

Assim como as potencialidades do xadrez são muitas, acreditamos que as estratégias metodológicas do ensino de xadrez nas escolas devem ser objeto de reflexão para bem integrá-lo ao currículo escolar, evidenciando sempre a real necessidade do enfoque multidimensional (xadrez como esporte, jogo, lazer, arte, ciência e responsabilidade social), e nesse sentido, atendendo a aspectos transdisciplinares, tão ofuscados em âmbito escolar, procurando evitar se o reducionismo pedagógico no trato com o xadrez escolar.

A inserção do Lichess nesse contexto apresenta-se como uma solução viável e de baixo custo para superar limitações estruturais, permitindo o acesso ao xadrez sem a necessidade de tabuleiros físicos. A tecnologia pode ser utilizada tanto em sala de aula quanto como atividade complementar, integrando-se a propostas pedagógicas híbridas. Nesse sentido, a proposta metodológica do jogo de xadrez nas escolas, através do uso de tecnologias da informação (sites e/ou aplicativos), constitui-se em um elemento pedagógico não convencional com a estrutura da escola, é construir uma pedagogia do xadrez sistematizada e intencional, com respaldo na interdisciplinaridade incorporada à matriz curricular e ao projeto pedagógico da escola.

O ensino de xadrez sempre encerrará em seu interior uma dimensão técnica. Mas uma dimensão técnica não significa nem tecnicismo nem desempenho. O lugar do desem-

penho não é na escola, assim como nos outros esportes e jogos que compõem os conteúdos da Educação Física na escola. O caráter lúdico do jogo deve prevalecer sempre na aula de xadrez, desde que ela seja uma aula intencional, organizada e planejada. Segundo Silva (2015) assim, os alunos tornam-se sujeitos autônomos e críticos, a partir do entendimento que suas jogadas são resultados de suas escolhas, decisões, erros e acertos.

Apesar de se caracterizar como atividade ou jogo individual, o desenvolvimento cooperativo torna-se presente pela necessidade de conviver com situações determinadas pelas regras, pelo comportamento dos jogadores e pelos lances da partida. No jogo de xadrez há o rompimento de preconceitos e tabus pelo próprio sistema de jogo, no qual a reciprocidade entre os jogadores favorece seus aspectos lúdico e individual. (Silva, 2012).

A Educação Física, como parte do processo educativo, reconhecida como disciplina pedagógica que compõe a grade curricular da educação básica, contempla princípios e fins da educação. Assim, cabe ao professor de Educação Física buscar novas experiências e participar da construção de suas ações e práticas, para que este seja o vetor da produção cultural, e não apenas de sua reprodução.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

A presente proposta foi desenvolvida em duas turmas do quinto ano do Ensino Fundamental I, de uma escola municipal de ensino regular, na cidade de Curitiba-PR, durante o mês de setembro de dois mil e vinte e quatro, nas aulas de Educação Física, do qual participaram 68 alunos. Foram necessárias seis aulas para o desenvolvimento do projeto. Para o desenvolvimento foi utilizada a plataforma Liches (www.liches.org).

O lichess.org é um servidor de xadrez livre e de código aberto, mantido por voluntários e doações. Em 2010, o que era inicialmente um passatempo para Thibault Duplessis se transformou no Lichess. Nos seus primórdios, a plataforma on-line era bastante básica, chegando ao ponto de não validar a legalidade das jogadas. Uma decisão importante foi tornar o código do site aberto, permitindo que qualquer pessoa pudesse examinar e colaborar no seu desenvolvimento.

Com o tempo, o Lichess evoluiu significativamente e atraiu uma base de usuários crescente, impulsionada pelo apoio de um grupo de voluntários dedicados que se uniram a Thibault na construção e manutenção do site. Atualmente o Liches possui uma base de mais de 4 milhões de usuários ativos e em 2024 chegou ao pico de 147.000 jogadores simultâneos. Além dos jogadores cadastrados a plataforma também oferece o uso como jogador anônimo, nesse caso, sem qualquer identificação o usuário pode jogar on-line ou contra o computador, e acessar conteúdos como o Aprender, ou Quebra-cabeças.

Aula 1: Como acessar e As peças do Xadrez. Os alunos foram ambientados na plataforma Liches, aprenderam a acessar o site, e como utilizá-lo como ferramenta de aprendizado. Acessando a aba “aprender”, “básicos do xadrez”, os dantes encontraram quatro níveis de exercícios: as peças do xadrez, fundamentos, intermediários e avançado.

Os estudantes iniciaram os exercícios sobre os movimentos das peças, ou seja, todos no nível básico, tendo contato com o conhecimento inicial do jogo, como cada peça se movimenta no tabuleiro. Nesse nível, é preciso resolver 5 exercícios para cada peça, que exigem em ordem crescente de reflexão a ação dos alunos, que devem movimentar

as peças pelo tabuleiro até coletarem ou capturarem as estrelas, com o menor número de movimentos.

Ao final da aula, em um levantamento rápido entre os alunos, foi percebido que cerca de 25% conseguiram completar os exercícios das 6 peças, os demais não haviam completado a tarefa. Como a ideia apresentada é a de que cada aluno avançasse de acordo com o seu ritmo, foi instruído que cada um anotasse onde havia parado, para que pudesse recomeçar no mesmo exercício. Esse procedimento se faz necessário porque o Liches não exige que se faça um cadastro para acessar os exercícios do aprender, e os alunos na próxima aula poderiam utilizar outra máquina do laboratório.

Aula 2 e 3 : Fundamentos. Nessa aula o objetivo a ser alcançado era completar os exercícios do nível fundamental, dividido nos temas: Capturar, Defender, Combate, Xeque em 1, Salve o Rei, Mate em 1.

Esse nível envolve conhecimentos mais complexos e abstratos, mas que se espera de todo o jogador de xadrez, desde os iniciantes. Reconhecer como realizar capturas no tabuleiro, como defender e posicionar melhor suas peças, obter sucesso e/ou vantagens em um combate, material ou posicional, posições de xeque, e defesas de xeque são essenciais para que possamos elevar o nosso nível de xadrez, do apenas empurrar as peças, conforme o movimento de cada uma, para o estabelecimento de estratégias e objetivos.

Assim como no nível anterior, cada tema é composto por cinco exercícios, que vão tornando-se mais complexos.

Para completar os exercícios o estudante deve buscar o melhor movimento, não permitindo que a sua peça acabe sendo capturada. Ao completar cada exercício, o aluno recebe um feedback positivo, uma mensagem de incentivo e motivação, valorizando seu desenvolvimento na plataforma.

Neste nível, encontramos dois grupos de exercícios essenciais para melhorar o nível de conhecimento e a qualidade do jogo para iniciantes, Salve o Rei e Mate em 1.

Em Salve o Rei temos um grupo de exercícios que exploram a percepção do ataque ao Rei, e as possibilidades de defesa, tão essenciais nas situações de Xeque. Nesse tema temos sete exercícios, o que reforça ainda mais a importância e a complexidade do tema.

Assim como, no tema Mate em 1, temos exercícios sobre o que entendemos ser a maior dificuldade dos iniciantes no xadrez, o Xeque-Mate. Nesse grupo de exercícios temos situações onde após mover uma peça, aplicamos o mate. Importante observar aqui uma confusão normal entre jogadores iniciantes, não há captura do Rei, e sim uma posição de Xeque-Mate. Segundo Silva (2015), o objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente sob ataque, de tal forma que ele não tenha um lance legal para escapar ou proteger-se. O jogador que alcançar esse objetivo, aplicou Xeque-Mate no adversário e venceu a partida.

Ao final da aula 2, em novo levantamento foi percebido que apenas dois e três alunos, nas duas turmas haviam alcançado o final do nível, por isso foi decidido que eles teriam mais uma aula nesse nível, para que todos o terminassem devido a importância dos conhecimentos ali presentes, e também para respeitarmos o ritmo de cada aluno. Aqueles que já haviam completado os exercícios, passaram para o novo grupo.

Ao encerrar a aula 3, 70% dos estudantes concluíram o nível Fundamentos, esses continuaram para os próximos níveis, enquanto que os demais permaneceram completando os exercícios.

Aulas 4 e 5: Intermediário e Avançado. Estas foram as mais desafiadoras, tanto para os estudantes quanto para o professor, como haviam ainda alunos que estavam no nível anterior e demandam ajuda na realização dos exercícios, foi necessário um atendimento praticamente individual de cada um. Ao enfrentar uma dificuldade de entendimento, o aluno erguia a mão e o professor lhe dava o suporte para um melhor atendimento. Foi possível perceber uma certa dificuldade de interpretação dos estudantes ao enunciados dos exercícios, e alguns apenas perguntavam: "Professor, o que é para fazer?"

Como a proposta era de que os participantes também desenvolvessem autonomia e responsabilidades com o seu ensinar, muitas vezes a resposta foi: "Você pode ler na tela por favor?" E após a leitura houveram alguns: "Ah! Entendi!!"

Nestas duas aulas, além de resolver os exercícios propostos, que envolviam conhecimentos sobre: Roque (movimento especial entre o Rei e a Torre), *En Passant* (captura de passagem do peão), Rei Afogado (situação de empate) e Xeque-Mate em dois lances. Aqueles que completavam os exercícios puderam experimentar o jogo contra o computador. Havia a possibilidade de jogo on-line, no anonimato, contra um adversário humano, mas para melhor controle foi permitido apenas o jogo contra a máquina.

Cerca de 50% dos estudantes chegaram na aula 5, ou pelo menos em metade dela a realizar partidas completas contra o computador. A plataforma disponibiliza seis partidas, organizadas em níveis crescente de dificuldade, ao vencer uma das partidas do Stockfish, nome dado ao computador, o jogador passa para o seguinte nível, no mesmo processo dos exercícios.

A plataforma ainda disponibiliza muitos outros recursos para o desenvolvimento e melhora na qualidade de jogo do xadrez, desafios no formato de quebra-cabeças, jogos on-line, e até campeonatos e torneios, para participar desses é necessário um cadastro da plataforma, contudo não há custo. Tais recursos não foram utilizados no presente estudo, contudo foram apresentados aos estudantes como estratégia para aqueles que gostariam de continuar jogando xadrez.

Aula 6 - Jogando no tabuleiro fixo. Como atividade final do projeto, foi realizada uma aula de jogo no tabuleiro físico, entre os participantes, que puderam jogar um com o outro, interagir, transferir os conhecimentos adquiridos de forma digital, para o jogo real. Foi interessante perceber a troca de conhecimentos que se tornou as partidas, onde os adversários, além de jogarem puderam também ajudar um ao outro, quando aqueles que aprenderam mais, auxiliaram os que ainda tinham alguma dificuldade. O jogo assumiu um caráter lúdico, recreativo e descontraído, ficando a competição em segundo plano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O xadrez é resultado de experiências coletivas e cooperativas, e tornou-se o jogo preferido da informática. As máquinas eletrônicas enxadristas, os programas e aplicativos, além de jogarem bem, colaboraram com o ensino, a aprendizagem e a evolução do jogo.

Fazendo de um jogo antigo, um desafio atual. O presente trabalho teve por objetivo: Perceber o papel do xadrez na Educação Física escolar a partir de uma perspectiva ampliada, que valoriza não apenas o desenvolvimento motor, mas também as dimensões cognitivas, sociais e afetivo-emocionais do aluno.

A inserção do xadrez na Educação Física escolar, especialmente quando mediada por tecnologias como a plataforma Lichess, revela-se uma estratégia pedagógica potente e inovadora. Mais do que um jogo, o xadrez promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas, alinhando-se aos pressupostos da formação integral do aluno defendidos pela BNCC.

A experiência relatada demonstra que o uso do Lichess torna o ensino do xadrez mais acessível, personalizado e envolvente, permitindo que cada estudante avance em seu próprio ritmo, respeitando suas individualidades. A combinação entre o ambiente digital e a prática no tabuleiro físico também evidenciou a importância do equilíbrio entre tecnologia e interação social, favorecendo a cooperação, o protagonismo e a autonomia dos alunos.

Algumas dificuldades encontradas no ensino tradicional do xadrez, sem o uso do recurso digital, permaneceram também no uso de tais recursos. Foi possível notar que as crianças precisaram de mais tempo, e de mais exercícios para compreender conteúdos específicos, como xeque e xeque-mate. Entendemos que outros estudos possam ser realizados explorando esse tema.

Acreditamos que o xadrez, quando tratado de forma intencional e planejada, amplia as possibilidades da Educação Física escolar ao integrar o lúdico ao cognitivo, o digital ao presencial e o individual ao coletivo. Trata-se de uma proposta pedagógica relevante, inclusiva e contemporânea, que contribui para a construção de uma escola mais reflexiva, democrática e conectada com os desafios do século XXI.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BETTI, M.; ZULIANI, L. Educação Física Escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física**, v.1. p. 43-56, 2002.

BRACHT, V. A constituição das teorias pedagógicas da Educação Física brasileira. **Movimento**, Porto Alegre, v. 9, n. 2, p. 83-104, 2003.

COSTA, L. M.; ALMEIDA, R. F. O xadrez como ferramenta de desenvolvimento social na escola. **Revista Brasileira de Educação Física Escolar**, v. 12, n. 1, p. 45-58, 2020.

CURITIBA. **Curriculo do Ensino Fundamental: Educação Física**. Curitiba: SME, 2019.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FERREIRA, A. R. O impacto do xadrez no desempenho escolar: uma análise com alunos do ensino fundamental. **Revista Educação em Foco**, v. 17, n. 2, p. 92-105, 2012.

KUNZ E. **Didática da Educação Física 2**. 4 ed. Ijuí: Unijuí, 2017.

LICHES. **Plataforma on-line de xadrez gratuito e de código aberto**. Disponível em: <https://lichess.org>. Acesso em: 09 abr. 2025.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PEREIRA, J.A.A.; RODRIGUES. M. A. A Avaliação do processo de ensino e aprendizagem do jogo de xadrez no ensino fundamental. **Regae: Revista de Gestão e Avaliação Educacional**, v.3, n.22. Santa Maria: 2024.

SILVA, T. S. **Jogos intelectuais na escola**: o caso do xadrez. São Paulo: Cortez, 2017.

SILVA, W. **Xadrez e Educação**: Contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico. Curitiba: UFPR, 2012

SILVA, W. **Xadrez para Todos**: A Ginástica da Mente. Curitiba: UFPR, 2015