

## O JOGO DE XADREZ E SUA RELEVÂNCIA PEDAGÓGICA: Relato de experiência

### CHES AND ITS PEDAGOGICAL RELEVANCE: an experience report

### EL JUEGO DE AJEDREZ Y SU PERTINENCIA PEDAGÓGICA: Relato de un experiencia

MELO, Adriana Soely André de Souza Melo<sup>1,\*</sup>, AZEVEDO, Sérgio Luiz Malta de<sup>2,†</sup>, GRILLO, Rogério de Melo<sup>3,‡</sup> e SANTOS, Carlos Alberto Batista<sup>4,§</sup>

<sup>1</sup>UNEB e <sup>2</sup>UFCG e <sup>2</sup>UFSC e <sup>2</sup>UFRPE

\*Doutoranda em Ecologia Humana e Gestão Socioambiental (UNEB) E-mail: [soelyadriana@gmail.com](mailto:soelyadriana@gmail.com)

†Doutor em Geografia pela UFPE. [maltaalma@gmail.com](mailto:maltaalma@gmail.com)

‡Doutor em Educação Física - UNICAMP Santa Catarina - SC. E-mail: [rogerio.grillo@gmail.com](mailto:rogerio.grillo@gmail.com)

§Doutor em Etnobiologia e Conservação da Natureza (UFRPE). [cabsantos@uneb.br](mailto:cabsantos@uneb.br)

#### Resumo

O presente artigo busca fazer uma revisão de literatura acerca do Jogo de Xadrez, ressaltando sua relevância nos âmbitos intelectual, social e cognitivo. Busca-se, portanto, destacar a história deste jogo milenar, o “jogo dos jogos”, conforme fundamenta os autores Silva (2011), Rezende (2002) Santos (2015), entre outros mencionados no decorrer do trabalho, e assim, dar os primeiros passos, no que tange a historiografia do xadrez até o recente Xadrez Pedagógico.

**Palavra Chave:** Ensino e aprendizagem. Xadrez pedagógico. Ludicidade. Gamificação.

#### Abstract

This paper aims to conduct a literary review on Chess and its relevance in the intellectual, social and cognitive contexts. Therefore, this study seeks to highlight the history of this ancient game, the “game of games” as explained by Silva (2011), Rezende (2002), Santos (2015), among others approached throughout the research, thus walking the first steps into the historiography of Chess until it reaches the recent Pedagogical Chess.

**Key words:** Teaching and learning. Pedagogical Chess. Ludic. Gamification.

#### Resumen

El trabajo hace una revisión de la literatura acerca del Juego de Ajedrez, ressaltando su pertinencia en los ámbitos intelectual, social y cognitivo. Buscamos, así, destacar la historia de este juego milenar, el “juego de los juegos”, según se basa los autores Silva (2011), Rezende (2002), Santos (2015), y muchos otros subrayados a lo largo de todo trabajo. Hemos podido, por tanto, dar los primeros pasos hacia lo que se refiere a la historiografía del ajedrez, incluso el recién Ajedrez Pedagógico.

**Palabras clave:** Enseñanza y aprendizaje. Ajedrez Pedagógico. Lúdico. Gamificación.

## INTRODUÇÃO

Os jogos sempre existiram na humanidade e o seu intuito sempre foi de preparar o corpo e a mente para a sobrevivência. Os jogos datam de centenas de anos antes de Cristo, todavia, a ideia de jogo está ligada às primeiras brincadeiras que os pais fazem com suas crianças e assim sucessivamente (TAHAN, 1968).

Existem diversos tipos de jogos, dentre eles, os jogos

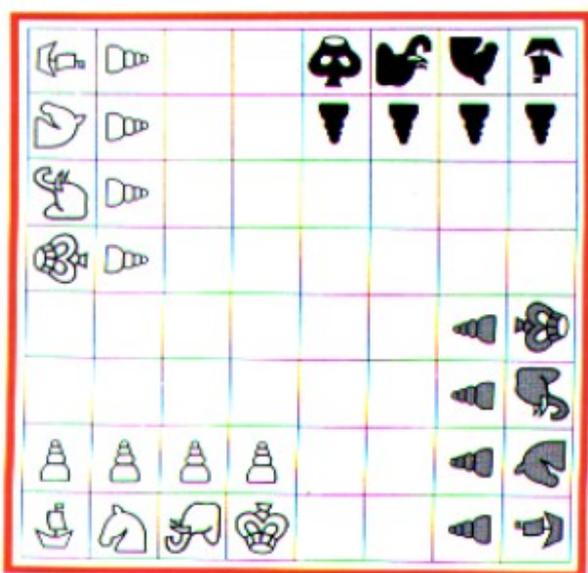
de tabuleiro, cartas, botes e inúmeros outros que datam desde o início da civilização (TAHAN, 1968). Nos dias atuais, além desses jogos antigos, existem os eletrônicos que vem ganhando espaço principalmente no meio infanto-juvenil. Todavia, o foco deste texto é destacar o jogo de xadrez, para tanto, discorreremos acerca da história desta arte milenar e que vem ganhando destaque na contemporaneidade e por último, vem trazendo contribuições

no âmbito escolar devidos aos inúmeros benefícios que a prática regular de xadrez proporciona.

## A ORIGEM DO JOGO DE XADREZ

Dentre os jogos, o xadrez é considerado um jogo clássico de origem incerta, no qual, não há uma unanimidade acerca de sua origem. A versão mais aceita seria de que ele surgiu na Índia, por volta do século VI d.C. Nessa época, era chamado de “Chaturanga” (Figura 01), (DOUBEC, 1982), que quer dizer, as quatro divisões do exército: infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens, onde mais tarde, seriam representados pelo peão, cavalo, bispo e torre.

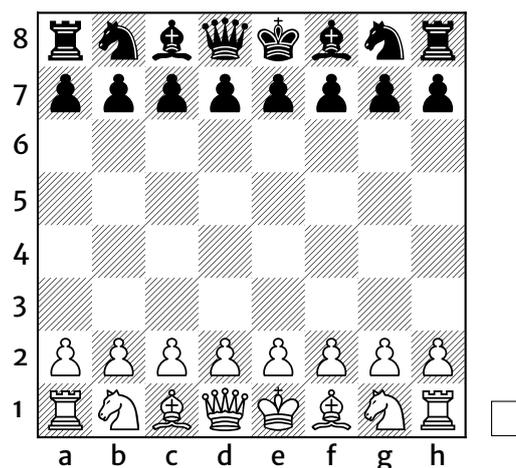
Figura 1. Arrumação das peças no jogo antigo



Fonte: Apostila de xadrez. Curso básico, Marino, 2018)

Conta-se que foi inventado por um sábio hindu chamado Sissa ou Sessa para entreter e alegrar o rei que estava deprimido pela perda do filho. O objetivo foi alcançado, pois o rei ficou tão impressionado com a criação que decidiu presentear o sábio: que ele escolhesse qualquer coisa no reino que ele lhe daria. Todavia, o sábio com sua simplicidade e humildade pediu ao rei que o pagamento fosse feito em grãos de trigo. Prontamente, o rei acatou o pedido e ficou ainda mais impressionado com o pedido aparentemente simples: “um grão para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira e assim por diante, dobrando sempre até a casa 64, que era a última” (REZENDE, 2002). E assim, o pedido que inicialmente parecia simples, tornava-se impossível de ser

Figura 2. Posição inicial do jogo de xadrez hoje.



cumprido. No livro “O homem que calculava” de Malba Tahan (1968), é possível encontrar a história completa desta façanha, bem como o cálculo através de sua fórmula matemática.

Hoje, o jogo de xadrez, denominado “Arte de Caíssa”, é jogado por duas pessoas (jogadores) sobre um tabuleiro de 64 casas de cor branca ou preta (podendo ser também outras cores, desde que uma cor clara e outra cor escura), cada jogador ficará com 16 peças (8 peões, 2 torres, 2 cavalos, dois bispos, um rei e uma rainha (que no jogo deve ser chamada de dama) (Figura 02). O jogo consiste em movimentar as peças como em um combate, obedecendo aos princípios e regras pré-estabelecidas (fig. 2) (existem leis, denominadas de Lei da FIDE que é atualizada a cada ano no dia 1º de julho e tem validade no mundo inteiro), com o objetivo de atacar o rei adversário até o ponto em que o mesmo não possa mais evitar a conclusão do ataque com a ameaça da sua captura, denominada de xeque-mate (REZENDE, 2002).

Tudo isso é apenas a “ponta do iceberg”, para conquistar a expertise no jogo de xadrez é necessário muito estudo, prática, treino, leituras. O ato de jogar xadrez é complexo, já que o jogo apresenta um enorme leque de possibilidades: cerca de 1050 possibilidades, para um número de posições disponíveis, sendo que, em cada jogada, em 30 alternativas, apenas duas, em média são boas (SILVA, 2011)”. Desta forma, um bom lance, do tipo 2 lances em 30, é como se achar uma “agulha no palheiro”, (SILVA, 2011). Sendo assim, quanto mais o jogador fizer uso de instrumentos cognitivos que o auxiliem nesta seleção, bem como, na elaboração de planos, terá êxito na sua jogada.

De acordo com o mestre Nacional Gerson Peres, em seu curso de Instrutor de Xadrez, “O xadrez é um aguçador de

mente auxilia no desenvolvimento das demais disciplinas curriculares”, o que de fato é verdade. Trata-se de uma ferramenta que por excelência, aguça, multiplica, instiga ao jogador, a criança, adulto, idoso, a fazer com que sua mente flua, frutifique, evolua.

## O JOGO DE XADREZ NA ESCOLA

Na era das tecnologias digitais, em razão da variedade de informações encontradas na Internet, as crianças tendem a buscar atividades que proporcionem prazer e acabam se desinteressando por atividades que não proporcionam prazer [...] (ANDRADE; SANTOS OLIVEIRA, 2014), cabe ao professor buscar alternativas que instiguem o interesse dos alunos estimulando-os, através de jogos na aprendizagem, lançando mão da gamificação, através do xadrez, na tentativa de incentivar o protagonismo, desenvolver habilidades e a promoção de práticas colaborativas de aprendizagem. A *PhD e designer* de jogos Jane McGonigal (2013) identificou que todos os jogos, independentemente de gênero, faixa etária e outros fatores, têm quatro características: metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. Fardo (s.d.) conceitua a gamificação como “o uso de mecânicas, estéticas e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizagem e resolver problemas”.

Para que implantar o xadrez na escola? É para que a criança desenvolva um raciocínio mais célere? Aprenda com mais facilidade a matemática? Ou é simplesmente um desporto a mais na escola? Talvez seja apenas um diferencial na hora de divulgar os serviços da escola para os pais?

De fato, não raro, essas são as reais motivações de se ter o xadrez na escola, seja este inserido na grade curricular, seja ofertado de forma interdisciplinar. E assim, o xadrez é oferecido da mesma forma que é aplicado nos Clubes de Xadrez e nas Academias (MELO; SANTOS; JÚNIOR et al., 2018). Vale salientar que, sendo oferecido desta forma e com esta intenção, essa modalidade fomentará apenas o aspecto competitivo, não suprindo, portanto, as necessidades educacionais.

É imperativa, portanto, a necessidade de se trabalhar o xadrez em sala de aula de forma pedagógica, como verdadeiro instrumento educacional; daí, pode-se designar de xadrez escolar (REZENDE, 2002). Desta forma, a educação contemporânea, busca aderir a uma metodologia que suprima de vez o ciclo do ensino por “adestramento” (REZENDE, 2002) e ao invés disto, trocar pela “aprendizagem

Figura 3. Aulas de xadrez para alunos do ensino fundamental II



Fonte: Foto Adriana (2017).

consciente, na qual, o aluno é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar”, segundo ele, nesse aspecto, “o xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender as características de desporto estimulando entre o espírito competitivo, e a auto confiança, como adequando-se, sobremaneira, às exigências de educação moderna.

Nesse aspecto, o jogo de xadrez entra como uma importante ferramenta por ser considerado uma atividade lúdica profundamente intelectual (Foto 01). De acordo com D’ Lúcia (2007), embora se deparando com dificuldades na politização do xadrez no Brasil, a prática do jogo vem crescendo vigorosamente nas duas últimas décadas, principalmente no que se refere ao xadrez escolar. Santos e Melo (2015, p.3) reforçam essa premissa quando diz que “O xadrez é uma ferramenta a mais que vem para somar às práticas existentes que visa trazer resultados satisfatórios no aprendizado dos discentes”. Segundo os autores, essa soma é salutar diante dos novos tempos, nos quais, não basta apenas a formação de professores, infraestrutura, material didático, inovações tecnológicas - é preciso que haja algo a mais para favorecer uma aprendizagem eficaz.

Nesse sentido, Melo, Santos e Melo (2013, p.1) reforçam, que com o advento das novas tecnologias, somadas às práticas educacionais cada vez mais modernas, surge a necessidade de as escolas buscarem atividades lúdicas que contribuam para melhorar a capacidade intelectual e psíquica dos estudantes, fator comprovado por especialistas na área (foto 1).

O xadrez possui uma vasta literatura. De acordo com Silva (2011, p. 15), as três maiores coleções em bibliotecas são: John G. White. Chess and Checkers Collection, na Cleveland Public Library (EUA), com 32.568 volumes so-

**Tabela 1.** Capacidades intelectuais exercidas na prática do xadrez Característica

Característica	Descrição
Representação Espacial	O espaço físico de um tabuleiro é de 64 casas. Esse espaço é a limitação; o movimento das peças é sua evolução no espaço. Cada casa é individualizada por sistema de coordenadas cartesianas (números e letras).
Representação Temporal	(O sentido de sucessão do tempo, bem como controlar “instantes” do jogo. Estes dois itens formam os eixos.
Transmissão de Estruturas ou Estratégias	A análise Melhorar planejamento das tarefas cognitivas ou de técnicas de estudo a partir do momento que se é capaz de determinar as próprias vantagens e debilidades. Sentir que as próprias atividades cognitivas discorrem, como no xadrez, entre dois eixos (espaço-tempo).

Fonte: Adaptado de Garrido, (2000, p.87)

bre xadrez e damas (CPL, 2019), a Biblioteca Van der Lind – Niemejeriana, na Koninklijke. Biblioteca Teek (Holanda) com aproximadamente 30.000 volumes de xadrez e damas (BIBLIOTHEEK, 2009) e a Anderson Chess Collection, na State Library of Victoria (Austrália), com aproximadamente 12.000 itens, incluindo livros, relatórios de torneios, revistas e panfletos (VICTORIA, 2019).

Além da vasta literatura, existem vários estudos em todos os níveis de ensino. Numa pesquisa realizada no Brasil, segundo Silva (2011), foram encontrados trinta estudos de pós-graduação *stricto sensu* que utilizavam o jogo de xadrez como tema de pesquisa.

Em suas pesquisas, o espanhol Ferran Garcia Garrido (2000), no livro *Educando desde el Ajedrez*, aponta algumas capacidades que podem ser exercitadas mediante a prática do xadrez, tais capacidades são desenvolvidas, conforme ilustra a Tabela 01.

A prática do xadrez, além de desenvolver capacidades intelectuais, desenvolve também as capacidades emocionais. Conforme Silva (2011), as dez características estão divididas em cinco áreas: consciência das próprias emoções, autocontrole emocional, auto motivação, o reconhecimento das emoções dos outros e o controle das relações com o outro. Para Garrido (2000, p.87), “todas essas características o xadrez tem uma influência benéfica”.

Há ainda uma relação muito forte do xadrez com as chamadas Inteligências Múltiplas, descobertas pelo pesquisador Howard Gardner (1995), inicialmente foram descobertas sete, em seguida mais duas, e mais tarde, descobriu-se que pelo menos que o xadrez tem papel relevante no desenvolvimento direto em duas das inteligências citadas: espacial e a lógico-matemática. De acordo com o Mestre Nacional Gérson Peres (2019), a primeira é fundamental na análise do controle territorial e a segunda,

em função do cálculo de variantes e deduções de caráter posicional que são empreendidos durante uma partida de xadrez. Outro fator que merece destaque diz respeito à inteligência emocional, na qual se trabalha no sentido de educar as emoções. Peres (2019), citando Goleman discute a importância da educação emocional como uma espécie de nova matéria.

Diante disto, vale lembrar que a prática do xadrez é uma excelente ferramenta para se trabalhar a inteligência emocional. Peres (2018), reforça tal afirmação dizendo que “no jogo, temos que saber negociar trocas de peças, avançar e recuar nos momentos certos, lidar com a dor de uma derrota, recompondo nosso equilíbrio emocional para instantes depois buscar uma vitória na rodada seguinte”. Ao final, Peres (2018) destaca que o triunfo sorrirá àqueles que tiverem mais vivência prática, bagagem teórica e, sobretudo, controle de suas emoções.

Os autores Sá (2007), Silva (2011) e Rezende (2005) afirmam que o ensino e a prática do Jogo de Xadrez, quando utilizados como instrumento pedagógico, pode trazer benefícios socioeducativos, tanto por provocar o exercício da sociabilidade, como o trabalho da memória, a autoconfiança e a organização metódica e estratégica do estudo. Araújo (2019) acrescenta que “o xadrez é um precioso coadjuvante escolar, e até psicológico”.

Portanto, os benefícios do xadrez vão além dos resultados em sala de aula. O enxadrista no seu dia a dia, ao se deparar com situações complexas, costuma observar, avaliar e entender a realidade, capacidade esta que lhe foi conferida através da prática deste jogo que lhe instiga a aprender a planejar de forma equilibrada, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir sabiamente, compreender limites e valores estabelecidos, dentre outras atitudes do ser humano.

## BREVE RELATO DE EXPERIÊNCIA

É possível fundamentar essa discussão *in loco*, visto que desde o ano de 2008 é realizado esse trabalho com xadrez no Colégio da Polícia Militar Alfredo Vianna, em Juazeiro-BA. Inicialmente, apenas oito alunos participavam das aulas de xadrez. O tempo passou e a procura pela modalidade aumentou, pois os resultados positivos “enchiam os olhos” dos demais alunos.

De 2010 a 2019, a escola participou e obteve êxito nas competições amadoras, profissionais e oficiais, a exemplo dos Jogos Escolares da Juventude – JEJs, que acontecem a cada ano (após a etapa Municipal e estadual), os finalistas

Figura 4. Participação do aluno Caio Emanuel, 9º ano, nos JEJs 2019 em Blumenau/SC.



Fonte: Foto João Júnior (2019)

de cada estado representarão seu estado numa das 27 capitais brasileiras. Por dois anos consecutivos, os alunos do CPM Juazeiro, representaram o estado da Bahia na etapa nacional, sendo no ano de 2014 em Fortaleza, 2015 em João Pessoa e 2019 em Blumenau/ SC, onde competiram com atletas dos demais estados brasileiros (foto 2 e 3).

Figura 5. Participação da aluna Jamily Amanda, 1º ano/EM, nos JEJs 2015 em Fortaleza/CE.



Vale destacar que os resultados positivos envolvem também o desempenho pedagógico dos discentes. É notório o desempenho intelectual dos discentes que são praticantes da arte de Caíssa, estendendo-se para maior capacidade de raciocínio lógico, tomada de decisão, concentração, comportamento, dentre outras habilidades comportamentais, cognitivas e sociais.

As aulas do desporto acontecem duas vezes por semana no turno oposto às aulas do currículo escolar e as competições acontecem nos feriados e em alguns finais de semana no decorrer do ano.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do jogo de xadrez em ambiente escolar está cada vez mais presente, essa modalidade desportiva tem crescido e se destacado devido aos inúmeros estudos desenvolvidos que reforçam a eficácia do desporto quando este está associado a outras disciplinas sendo aplicado de forma pedagógica.

Mesmo como uma forma de lazer, torna-se um instrumento útil, favorecendo a capacidade de concentração e raciocínio, sendo assim, o xadrez como conteúdo didático-pedagógico é de relevância ímpar no que concerne ao desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos.

Quando se reflete acerca da relevância do xadrez nas escolas, pensa-se no bem-estar psicológico que a prática constante do jogo pode proporcionar, considerando inclusive, que as crianças gostam de ser desafiadas em seu desenvolvimento, a partir dessa compreensão o xadrez torna-se uma importante ferramenta no currículo escolar.

## Referências

- ANDRADE, Leandro Santos;  
SANTOS OLIVEIRA, Diego dos. A importância do xadrez como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física escolar. Itaporanga, p. 1, 2014.
- ARAÚJO, A. A. **O xadrez como atividade lúdica na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino aprendizagem**. 2019. Disponível em: <<http://www.fsba.edu.br/semanaacademica2006/TEXTOS/ANDRE%20DE%20ALMEI%20DA%20ARAUJO.pdf>>.
- BIBLIOTHEEK, Koninklijke. **The Hague**. 2009. Disponível em: <[https://www.cerl.org/resources/hpb/content/koninklijke\\_bibliotheek\\_the\\_hague](https://www.cerl.org/resources/hpb/content/koninklijke_bibliotheek_the_hague)>.
- CPL. **Report to the Community**. 2019. Disponível em: <<https://cpl.org>>.
- D'LUCIA, Ricardo Santana et al. O ensino de xadrez como ferramenta no processo de aprendizado infantil. **Revista Ciência em extensão**, v. 3, p. 95, 2007.
- DOUBEC, Josef. **Xadrez para principiantes**. 11. ed.: Ediouro Publicações S/A, 1982.
- FARDO, Marcelo Luís. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

- GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: a Teoria na Prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- GARRIDO, Ferran Garcia. **Educando Desde El Ajedrez**. Barcelona: Pai da Tribo, 2000.
- INTELIGÊNCIA e xadrez; como educar as pessoas através também do xadrex. 2018. Disponível em: <<http://jornaldosudoeste.com.br/noticia.php?codigo=3264&src=sdkpreparse>>.
- MACGONIGAL, Jane. Why I Love Bees, or a Massively-scaled lucid Worldview. **The Art, Technology, and Culture Colloquium**, p. 86, 2013.
- MELO, Adriana Soely André Souza;  
SANTOS, Agnaldo Melo; MELO, Henrique André Souza. A educação ambiental nas aulas de xadrez: técnicas de papietagem como estratégias de sustentabilidade. **Revista Contexto**, p. 102–104, 2013.
- MELO, Adriana Soely André Souza;  
SANTOS, Maria Isabel Queiróz;  
JÚNIOR, João Ferreira Lins et al. A importância da libras para a inclusão dos surdos no mundo enxadrístico. In: CONGRESSO BRASILEIRO SAÚDE EM LIBRAS, 2018, Juazeiro. **Anais do I Congresso Brasileiro Saúde em Libras**. Juazeiro: UNIVASF, 2018.
- PERES, Gérson. **É possível estudar o meio-jogo no xadrez?** 2019. Disponível em: <<http://www.jornaldosudoeste.com.br/noticia.php?codigo=203447>>.
- REZENDE, Sylvio. **Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2005.
- SÁ, Antônio Villar Marques. **O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França**. Rio de Janeiro, 2007.
- SANTOS, Agnaldo Melo;  
MELO, Adriana Soely André Souza. Os Benefícios do Xadrez como Ferramenta Pedagógica Complementar no Processo de Ensino Aprendizagem do Centro Educacional Vivência. **Revista Educação**, v. 8, p. 63–69, 2015.
- SILVA, Wilson. **Xadrez para todos**. Curitiba: Bolsa do Livro, 2011.
- TAHAN, Malba. **O homem que Calculava**. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1968.
- VICTORIA, State Library of. **Anderson Chess Collection**. 2019. Disponível em: <<https://www.slv.vic.gov.au/>>.