A ESCOLA COMO ESPAÇO DE DEMOCRATIZAÇÃO DO JOGO DE XADREZ

SCHOOL AS A SPACE OF DEMOCRATIZATION THE GAME OF CHESS

LA ESCUELA COMO ESPACIO DE DEMOCRATIZACIÓN DEL JUEGO DE AJEDREZ

Eduardo Ribeiro Albuquerque[1]
Luci dos Santos Bernardi[2]

RESUMO
O jogo de xadrez cada vez mais vem sendo utilizado como elemento pedagógico no auxílio dos processos educacionais de ensino. Nas duas últimas décadas houve uma crescente procura pelos pesquisadores em estudar o jogo de xadrez em consonância com temas relacionados à educação. Nessa perspectiva, o artigo de cunho bibliográfico objetiva apresentar elementos da historicidade do jogo de xadrez que evidenciam sua posição de jogo segregador e elitista, e defender que a escola é um espaço potente para a sua contemporânea democratização, considerando as possibilidades do jogo como dinamizador dos processos de ensino e de aprendizado.
PALAVRAS-CHAVE: jogo de xadrez; historicidade; educação; jovem; escola.

ABSTRACT
The game of chess is increasingly being used as a pedagogical element to aid educational teaching processes. In the last two decades there has been a growing demand for researchers to study the game of chess in line with themes related to education. From this perspective, the article bibliographical aims to present elements of the historicity of the game of chess that highlight its position as a segregating and elitist game, and to argue that the school is a powerful space for its contemporary democratization, considering the possibilities of the game as a dynamizer of teaching processes and learning.
KEYWORDS: chess game; historicity; education; young; school.

RESUMEN
El juego de ajedrez es cada vez más utilizado como elemento pedagógico para ayudar en los procesos de enseñanza educativa. En las últimas dos décadas ha habido una demanda creciente de investigadores para estudiar el juego de ajedrez en línea con temas relacionados con la educación. Desde esta perspectiva, el artículo bibliográfico pretende presentar elementos de la historicidad del juego de ajedrez que resaltan su posición como juego segregador y elitista, y defender que la escuela es un espacio poderoso para su democratización contemporánea, considerando las posibilidades del juego. como dinamizador de los procesos de enseñanza y aprendiendo.
PALABRAS CLAVE: juego de ajedrez; historicidad; educación; joven; escuela.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O xadrez é um jogo que atravessa o tempo, surgindo, segundo relatos, antes mesmo da era cristã. São muitas as versões a respeito de seu surgimento, sua origem e

[1] Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI/FW), Brasil. Orcid: 0000-0001-8812-3352.
[2] Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI/FW), Brasil. Orcid: 0000-0001-6744-9142.

curiosidades. De acordo com Becker (1991), o xadrez não se apresenta apenas como um jogo, mas também como uma ciência.

No contexto histórico, o jogo de xadrez foi visto, por muito tempo, pela sociedade como uma atividade elitista e segregadora. No entanto, no contexto contemporâneo, considera-se que, nos lugares de prática de xadrez, algumas questões ainda são veladas, como o racismo, misoginia e preconceito social. Elementos que se entrelaçam com a história do xadrez no Brasil e que pouco são relatadas e discutidas.

Na área educativa, observa-se que o jogo de xadrez tem sido utilizado como ferramenta pedagógica em atividades desenvolvidas nos espaços educacionais formais e não formais de ensino. Devido ao seu potencial como elemento dinamizador nos processos de ensino e aprendizagem, o jogo de xadrez vem ganhando notoriedade e interesse em temas de pesquisa (Carneiro; Brusamolin, 2022).

São inúmeros os benefícios apresentados pelo jogo de xadrez, mostrando-se importante refletir acerca de sua prática nos espaços educativos, de que forma ele é apresentado aos estudantes, seu acesso e permanência, as relações sociais entre os participantes e os objetivos da prática enxadrística. Essas são condições fundamentais a serem consideradas, principalmente, no ensino voltado para crianças e jovens.

Este artigo, de cunho bibliográfico[3], apresenta um retrospecto histórico do jogo de xadrez, que evidencia sua posição de jogo que segrega as minorias, beneficiando apenas a elite da sociedade. Contudo, tem-se o objetivo de apresentar a escola como um importante espaço de democratização do jogo de xadrez, considerando-o uma atividade dinâmica nos processos de ensino e aprendizagem e de integração entre as classes sociais.

O JOGO DE XADREZ NA LINHA DO TEMPO

A seguir será apresentada a origem do jogo de xadrez, suas curiosidades, lendas, fatos históricos, a chegada ao Brasil, bem como os jogadores brasileiros do passado e contemporâneos que se destacaram nessa atividade, observando-se o quanto o jogo de xadrez influencia e é influenciado.

[3] Este artigo faz parte da pesquisa de Mestrado Acadêmico em andamento, intitulada "O jogo de xadrez na escola: o jovem do ensino médio e suas perspectivas sobre seu futuro" do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI) – Campus Frederico Westphalen.

A origem do xadrez: do exército indiano à realeza europeia

Para alguns historiadores o jogo de xadrez teve início antes da era cristã (Castro, 1994). Dentre as versões apresentadas, uma atribui a origem do jogo à Grécia antiga. Segundo a lenda mitológica, o Príncipe Palamedes, da ilha de Eubéia, indivíduo inteligente e ardiloso, pretendia ganhar a simpatia dos soldados dando-lhes passatempos para se distraírem durante a pausa das guerras. Palamedes teria sido o inventor do jogo de xadrez durante a guerra entre gregos e troianos, para conter os impacientes e ociosos guerreiros (Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 2020).

Outra história destaca que a invenção do jogo de xadrez tenha ocorrido na Índia. De acordo com Lasker (2010), Costa e Moreira (2008), para agradar o Rei Shirhem (que perdeu seu filho em batalha) e na tentativa de tirá-lo daquele momento de tristeza, foi realizado um concurso para criação de um jogo, que não deveria depender de sorte para que houvesse um ganhador, mas sim da capacidade de pensar e decidir. Após experimentar muitos jogos e não ter se agradado com nenhum, um sábio chamado Sissa Bem Dahir apresentou ao rei um jogo chamado *Chaturanga*, jogo que, futuramente, derivaria o jogo de xadrez .

Para recompensá-lo pelo presente que o deixara muito feliz, o rei ofereceu ao sábio Sissa o que ele quisesse. Sissa, humildemente, pediu como pagamento apenas um grão de trigo na primeira casa do tabuleiro, dois grãos de trigo na segunda casa, quatro grãos de trigo na terceira e assim sucessivamente, até chegar à sexagésima quarta casa do tabuleiro. Tal pedido despertou sentimentos distintos nas pessoas que estavam presentes, enquanto alguns riram, outros ficaram incrédulos pelo pedido simplório de Sissa, tendo em vista que poderia pedir o que quisesse. Inclusive o soberano considerou seu pedido muito aquém do que poderia lhe oferecer. Foi ordenado ao vizir que providenciasse os grãos de trigo solicitados por Sissa. Porém, assim que calculado, foi verificado que a quantia final era muito superior à quantidade de todo trigo do reino e de toda a Ásia. Após receber a informação, o soberano reconheceu não poder pagar o preço solicitado, elogiou Sissa pela engenhosidade do pedido, assim como pela invenção do jogo (Só Xadrez, 2024).

Inspirado nas pesquisas e no livro escrito em 1987 pelo diplomata alemão, historiador e pesquisador de xadrez Barão de Von der Lasa, Harold Murray, no mesmo ano, começou a estudar e aprofundar suas análises com o intuito de descobrir a origem do xadrez. Para isso, Murray teve acesso a uma das maiores bibliotecas de xadrez do

mundo na época, a Biblioteca John G. White de Cleveland, no estado de Ohio - Estados Unidos da América. Teve à sua disposição a coleção do inglês James Wilson Rimington, um dos maiores colecionadores de livros de xadrez, no começo do século XX (Só Xadrez, 2024; Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 2020; Hoyle, 2012; Lasker, 2010).

Para entender alguns dos manuscritos da coleção de Rimington, Murray teve de aprender árabe e alemão. Sua pesquisa durou treze anos e, em 1913, foi publicado o livro *History of Chess,* evidenciando a origem do xadrez na Índia (Só Xadrez, 2024; Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 2020; Hoyle, 2012; Lasker, 2010). Após anos de estudos, a versão amplamente aceita e mais divulgada é a de Murray, professor inglês, que em sua obra a História do Xadrez afirma que o jogo de xadrez deriva do *Chaturanga,* jogo indiano que representava as quatro divisões do exército da época (Murray, 2018).

Entretanto, estudos de Fleischer e Khan (2002) trazem à dúvida a origem do jogo de xadrez. Conforme os autores, há controvérsia em atribuir que o *Xiangqi* (Xadrez Chinês) seja uma variação do xadrez de matriz indiana (*Chaturanga*) do século VI. O *Xiangqi*, assim como o gamão, derivou de um jogo chamado *Liubo* que foi inventado há mais de 3500 anos. Tal informação pode colocar em "xeque" a versão amplamente difundida que o atual jogo de xadrez tenha sido originado na Índia no século VI. Contudo, não há evidências precisas que apresentem, categoricamente, que o xadrez que conhecemos atualmente seja de origem chinesa. Mesmo que *Xiangqi* (xadrez chinês) tenha sido derivado de um jogo inventado há mais de três milênios, essa informação não afirma que o xadrez chinês tenha sido originado naquela mesma época. Há possibilidade de ter sido inspirado no *Liubo*, mas sido criado posterior à versão indiana *Chaturanga.* (Fleischer; Khan, 2002).

Sendo assim, a versão mais difundida pelos pesquisadores é que o jogo de xadrez tenha surgido na Índia, no século VI derivado de um jogo mais antigo chamado de *Chaturanga*, que representava as quatro divisões do exército indiano da época.

Deste modo, o xadrez estendeu-se para o oeste, até a Pérsia e Arábia, e para toda região asiática até o leste da Índia. No Oriente o jogo sofreu tantas modificações, que não pode ser reconhecido como resultante do jogo original indiano (Lasker, 2010).

Em consequência da invasão dos Mouros[4] na península Ibérica, o jogo de xadrez adentrou a Europa, levado pelos conquistadores mulçumanos no século VIII. Os persas tiveram conhecimento do jogo por intermédio dos indianos e acabaram influenciando os árabes. Após a conquista do litoral africano os Mouros chegaram na Espanha e os Sarracenos[5] na Itália (Lasker, 2010).

Do surgimento do jogo *chaturanga* até o xadrez chegar à Europa, o jogo de matriz indiana passou por alterações com o passar dos anos. Na sua origem o jogo era jogado por quatro pessoas, num tabuleiro de sessenta e quatro casas, com oito peças para cada exército, sendo cada exército posicionado em um canto do tabuleiro. As peças eram denominadas de: *Rajá* (Rei), *Gaja* (elefante), *Ashva* (cavalo), *Ratha* (barco), e os *Bhata* (infantaria/peões). A partida era jogada com dados e as peças valiam pontos quando capturadas: 5, 4, 3, 2, 1, na ordem acima citada. Com o passar do tempo os dados foram retirados do jogo, diminuiu-se para dois jogadores e foi acrescentada a figura do *Mantri* (conselheiro) (Instituto Federal Sul-riograndense, 2011).

A versão conhecida hoje do jogo de xadrez, com rainha no lugar do conselheiro, foi gradativamente substituída durante a idade média na Europa, sendo consolidada por todo continente no século XIII e teve seus movimentos ampliados no século (XV), já os elefantes foram substituídos pelos bispos a partir do século XII por forte influência da Igreja Católica (Instituto Federal Sul-riograndense, 2011; Castro, 1994).

Após as mudanças significativas no jogo de xadrez, ocorridas na Europa, nos séculos XII e XIII, não houve quase nenhuma alteração para a maneira como ele é jogado nos dias de hoje.

Pode-se observar que durante a idade média, após o xadrez chegar ao continente Europeu e passar por inúmeras transformações, foi caracterizado pela sociedade medieval da época: representado por um casal nobre (rei e rainha), cavaleiros (cavalaria), igreja (bispos), castelos/exércitos (torres), soldados (peões). A prática do jogo de xadrez só era permitida aos indivíduos que possuíam algum privilégio social, sendo proibida aos pobres. O xadrez ficou conhecido como jogo da realeza, considerado superior aos demais jogos (Lauand, 1988). Segundo o autor, há registros em literaturas

[4] Na antiguidade, os romanos chamavam de Mouros as populações que habitavam na Mauritânia no noroeste da África. Essas populações pertenciam ao grupo étnico dos Berberes que no período da expansão islâmica, século VIII, adotaram a religião mulçumana. Esses povos se juntaram aos árabes na invasão da Península Ibérica no século VIII, denominada a invasão dos Mouros (Macedo, 2004).

[5] Sarracenos, maneira como os cristões europeus genericamente denominavam os mulçumanos árabes durante a invasão da Península Ibérica (Macedo, 2004).

ocidentais que atribuem a superioridade enxadrística aos demais jogos, do mesmo modo, a maestria de jogar xadrez era símbolo de honra e distinção para os cavaleiros.

A chegada ao Brasil e o desenvolvimento permeado pela segregação

No Brasil, o jogo de xadrez foi introduzido no período colonial, século XVI, com a chegada dos portugueses. Porém, somente em 1808, após a vinda da família real para Brasil, o jogo ganhou notoriedade. Desde os seus primórdios até a chegada ao Brasil, ele foi praticado, majoritariamente, por segmentos específicos da sociedade, por elites de cada época. No período colonial no Brasil o xadrez não obteve maior amplitude, pela discriminação com mulheres, negros e pobres nessa época (Pimenta, 2009).

Mesmo com a segregação à prática enxadrística de determinados segmentos da sociedade, o jogo de xadrez continuou a ser jogado no Brasil. Em meados do século XIX surge o primeiro livro de xadrez "O Perfeito Jogador de Xadrez", publicado no Brasil em 1850 e organizado por Henrique Velloso D'Oliveira. O primeiro clube brasileiro surgiu em 1877, tendo como secretário o escritor Machado de Assis, criador do primeiro diagrama de xadrez publicado na Revista Ilustração Brasileira[6] (Rosa, 2021). Machado de Assis e João Caldas Viana Filho se tornaram alguns dos jogadores de maior expressão da época (Lopes, 2012).

Apesar da criação do primeiro clube de xadrez em 1877, somente cinquenta anos mais tarde, em 1927, por iniciativa do Clube de Regatas Vasco da Gama, foi realizado o primeiro Campeonato Brasileiro de Xadrez. João de Souza Mendes consagrou-se campeão, repetindo o feito por seis vezes e exercendo domínio enxadrístico pelas próximas décadas. O campeão dividiu o destaque nos tabuleiros, na mesma época, com Walter Oswaldo Cruz, seis vezes campeão brasileiro.

Observa-se que nesse período a prática de xadrez era representada por jogadores pertencentes à elite. João de Souza Mendes e Walter Oswaldo Cruz eram médicos, sendo o segundo, filho do renomado médico Oswaldo Gonçalves Cruz, o que confirma que o xadrez, desde sua chegada ao Brasil até o final da década de 1940 era exercido por segmentos da alta sociedade.

[6] ILUSTRAÇÃO BRASILEIRA. Rio de Janeiro, ano I, n. 24, 15 jun. 1877. Disponível em: http://memoria.bn.br/DocReader/758370/375. Acesso em: 14 jan. 2024.

Entre as mulheres, a primeira campeã foi Dora Rubino em 1957, atingindo esse feito por três vezes. Outras grandes mulheres enxadristas que também gravaram seu nome na história, consagrando-se campeãs brasileiras de xadrez foram: Ruth Vokl Cardoso, sete vezes campeã, Tatiana Ratcu cinco vezes, Regina Ribeiro sete vezes e Juliana Terao sete vezes campeã (Campeões do Esporte, 2023).

Entre os homens, os recordistas de títulos foram: Giovanni Vescovi, Rafael Leitão, João de Souza Mendes, Jaime Sunyé Neto, com sete títulos, Gilberto Milos Jr. seis vezes campeão. Atualmente, representam o xadrez brasileiro: Alexandr Fier, Luis Paulo Supi, Krikor Mekhitarian, Roberto Molina, Juliana Terao, Ellen Larissa Bail (Campeões do Esporte, 2023; Silva, 2021).

Causa estranheza não encontrar entre os nomes dos maiores campeões brasileiros citados, o enxadrista Henrique Costa Mecking, mais conhecido como "Mequinho". Campeão brasileiro nos anos 1965 e 1967. Apesar de ter vencido o campeonato brasileiro apenas duas vezes, comparado aos demais campeões, Mequinho é reconhecido como o jogador brasileiro de xadrez de maior expoente da história do xadrez no Brasil.

Mequinho nasceu em 23 de janeiro de 1952, em Santa Cruz do Sul/RS, aprendeu a jogar com quatro anos e aos sete já jogava contra adultos. Na década de 60, surgiu como prodígio do xadrez, aos doze anos foi campeão gaúcho e com apenas treze anos de idade venceu o campeonato brasileiro de 1965. Aos vinte anos, em 1972 atingiu a mais alta graduação do jogo, tornando-se o primeiro Grande Mestre de Xadrez brasileiro. No ano de 1977 ocupou o terceiro lugar no ranking mundial de xadrez apenas atrás do campeão mundial Anatoly Karpov e Viktor Korchnoi (Tribuna do Planalto, 2023; Santos e Peres, 2016).

A herança elitista do xadrez

Ao abordar o surgimento do jogo de xadrez, sua expansão e transformações ao longo da história e, especialmente, desde a chegada do jogo ao Brasil, decorrendo pelos maiores campeões brasileiros, nomes de grande vulto do jogo e jogadores em exercício na atualidade, pode-se observar que a herança elitista do xadrez, vivenciada anteriormente, continua presente em determinados espaços, pois há quem ainda acredite que o jogo de xadrez seja algo praticado apenas por determinados segmentos da sociedade.

> Como entusiasta de xadrez e professor de educação física, durante a juventude passei por situações em que pessoas ficavam surpresas em saber que eu jogava xadrez, pois, segundo elas, "como um jovem negro e pobre poderia ter aprendido a jogar xadrez?" Evidencio essa situação, pois já me fizeram essa pergunta mais de uma vez (Albuquerque, 2024) [7].

Alguns entenderiam esse questionamento como algo preconceituoso, outras pessoas concluiriam que havia falta de representatividade de pessoas negras no jogo de xadrez, já que não era uma atividade cultural entre eles, comparado ao número de jogadores brancos. A falta de representação de enxadristas negros possibilita a naturalização desse fato, desconsiderando o processo histórico.

Essa ideia fortalece o pensamento de pessoas negras não considerarem o jogo de xadrez como uma atividade potencial, já que sempre foi um jogo complexo e historicamente os negros e pobres eram impedidos de jogá-lo.

Pensamentos como esse transcorreram séculos e são um reflexo visto não somente no jogo de xadrez, como também na política e educação.

O preconceito arraigado permeia alguns espaços educacionais formais e não formais e pôde ser evidenciado no caso do Deputado Estadual do Paraná Renato Freitas. Em entrevista ao Instituto Conhecimento Liberta (ICL), apresentado em canal do *Youtube,* em 18 de fevereiro 2024, Renato destacou que, de todas as injustiças que sofrera, de todos os ambientes hostis e situações de violência que vivenciou, nenhuma se comparou ao racismo, constrangimento e violência psicológica que sofreu enquanto jovem ao frequentar um projeto de xadrez em Curitiba/PR. Renato relatou que era insultado pelo seu técnico, a todo o momento, insinuando incapacidade intelectual pelo fato de ser negro, o chamando de "negro burro", mesmo sendo um dos melhores, se não o melhor jogador do clube na época.

Observa-se que nos primeiros duzentos anos de história do xadrez no Brasil o acesso ao jogo de xadrez e seus ensinamentos se deu pela privação de muitos e privilégio de poucos. Fato que explica um número baixo de enxadristas mulheres, negros e pobres no passado.

Atualmente, essa situação está sendo mudada, gradativamente, principalmente pela inclusão de pessoas de camadas populares, através de projetos e programas sociais de xadrez vinculados às escolas, que possibilitam a prática para todos.

[7] Experiências do primeiro autor: Eduardo Ribeiro Albuquerque.

A ESCOLA COMO ESPAÇO DE DEMOCRATIZAÇÃO DO XADREZ

A partir no século XX surgiram pesquisas sobre possíveis potencialidades do jogo de xadrez. Em seu livro "A importância do xadrez" Rubens Filguth (2007), Mestre Internacional de Xadrez e Árbitro Internacional de Xadrez, apresenta resultados de pesquisas realizadas no final do século XIX, início do século XX, sendo um período marcado por pesquisas sobre as valências e curiosidades sobre o xadrez. O psicólogo francês Albert Binet (1894) foi o primeiro a conduzir estudos sobre o xadrez, por meio da psicométrica, investigando as facilidades apresentadas pelos mestres de xadrez que disputavam partidas simultâneas às cegas.

Na segunda metade do século XX, pesquisas que versam sobre o jogo de xadrez se tornaram mais frequentes. Segundo Artise (1972), jogar xadrez possibilita fortalecer a memória das crianças. Estudos realizados no Zaire, por Albert Frank, entre os anos 1973-1974, com jovens de 16 a 18 anos, apresentaram a influência do xadrez em habilidades espaciais, numéricas e administrativas (Frank, 2011).

Estudos realizados no Canadá, em 1992, apresentaram a eficácia do xadrez no desenvolvimento de habilidades para solução de problemas entre crianças (Gaudreau, 1992). Conforme o pesquisador e professor Ferguson (1995), considerado o maior especialista das Américas em pesquisas que abordam a temática do xadrez, jogar xadrez possibilita o desenvolvimento de um conjunto de habilidades interligadas nas pessoas que praticam o jogo.

Vygotsky (1989) aponta que, embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele estabelece um tipo de situação imaginária, ou seja, por meio do aprendizado do xadrez é possível que o jovem crie habilidades e aprimore conhecimentos, através de situações disponíveis em seu meio social, passando a internalizá-las, propiciando um comportamento habitual além de sua idade. Para Puchkin (1969) a construção de novos esquemas mentais com oportunidades de heurísticas se faz necessário à introdução do objeto concreto de conhecimento do jogo aos conhecimentos do jogador por caminhos diferentes.

Apesar de existirem pesquisas relacionadas ao xadrez e sobre seus benefícios, até metade século XX, pouco se falava da aplicação do jogo de xadrez nos processos de ensino e aprendizagem em âmbitos escolares. Muitas pesquisas mencionam os jovens em seus estudos, no entanto não há dados precisos que digam que são alunos de alguma escola.

> Enquanto jovem, participava de torneios de xadrez representando a escola, participava de pesquisas, porém nunca joguei uma partida de xadrez na escola, nem com colegas, nem com professores. Por mais que eu fosse o representante enxadrístico da escola, isso mostra que a escola não possuía nenhum projeto de xadrez, nem discussões sobre a potencialidade do xadrez nos processos formativos (Albuquerque, 2024) [8].

É necessário analisar de que forma a escola acolhe o jogo de xadrez como prática educativa e suas possibilidades.

A valoração do jogo no contexto educativo

Encontrar uma definição para a palavra jogo não é algo simples. Apesar de ser um tema de interesse de muitos pesquisadores, há distintas abordagens sobre o "jogo" de acordo com a área do conhecimento.

Para Lopes (2012), o jogo é um elemento muito utilizado como ferramenta pedagógica nos processos educacionais de ensino, contudo, não há definição única, mas sim um diversificado olhar para o que vem a ser o jogo.

Do mesmo modo, saber ao certo a origem do jogo ou o ato de jogar é muito abrangente, pois conforme Souza (2005), desde a antiguidade já existiam jogos realizados por gregos e romanos e, também relatos de civilizações mais antigas, como os Incas no Peru, em IX a.C. que já se apropriavam do jogo em seu meio.

No contexto escolar, de acordo com Kishimoto (2017), o jogo por muito tempo foi visto apenas como recreação, sendo uma atividade para distração, sem relevância para o desenvolvimento cognitivo, comportamental e afetivo de crianças e jovens. É importante destacar que ele vai ser caracterizado dependendo do período histórico, contexto sociocultural em que ele se insere e do objetivo dado ao ato de jogar. É comum professores se apropriarem do jogo como um meio, como um instrumento para atingir uma finalidade, mas também, ele pode ser utilizado como atividade recreativa de diversão e de entretenimento, podendo ter fim nele próprio (jogar pelo brincar) (Winnicott, 2019).

Independentemente de haver uma finalidade maior a ser alcançada pelo jogo, ou não, o simples fato de jogar estará de maneira inconsciente a desenvolver habilidades e a aprimorar capacidades, mesmo não tendo a intenção de desenvolvê-las. Por exemplo: ao jogar futebol, o ato de correr desenvolverá capacidades físicas, jogar cartas trabalhará

[8] Experiências do primeiro autor: Eduardo Ribeiro Albuquerque.

a relação matemática com números, jogar xadrez aprimorará o raciocínio lógico. Contudo, mesmo não havendo uma finalidade iminente a ser atingida pelo jogo, não se deve esquecer que, apenas jogar por diversão, prazer, entretenimento já é atingir um objetivo, porém, muitas vezes esse objetivo não é levado em consideração, conforme menciona Kishimoto (2016).

Os jogos no contexto escolar agregam valores não só para os agentes, mas também para todos os atores que tiveram envolvimento para que tal atividade possa ter sido desempenhada.

> Os jogos podem integrar um conjunto de ações que constituem um projeto intervencionista, com novas possibilidades pedagógicas para educação escolar. Tal perspectiva visa construir elementos formadores de uma pedagogia lúdica que, ensine nas escolas, especificamente, a cultura do jogo, e, além dele, conhecimentos que transcendam e repercutam nas demais disciplinas escolares e em outras situações da vida (Silva, 2009, p.53).

No transcorrer da história, pensadores caracterizam o jogo de diferentes formas.

Segundo Piaget (1985) o jogo leva ao extremo da assimilação da realidade no ego, tem papel fundamental na infância para a formação do adulto, fonte de todo pensamento e raciocínio posterior.

Para Chateau (1987) o jogo é sério, um mundo à parte, é evasão e compreensão, antes de tudo uma prova, tendo um fim em si mesmo.

Rousseau (1996) descreve o jogo como função educativa, associa o jogo à formação do ser humano em sua plenitude.

Lopes (2012) salienta que, independentemente do tipo e dos objetivos, o jogo vem sendo utilizado como um instrumento pedagógico por diferentes segmentos da sociedade, com finalidades diversificadas. Com o passar dos anos, houve interesse pela temática do jogo relacionada ao comportamento infantil e do jovem, no tocante as áreas da psicologia, filosofia, ludicidade, biologia e sociologia. O olhar sobre essas questões foi ampliado, sendo levado para dentro dos espaços da escola para serem discutidas.

O jogo pela sua capacidade de fascínio e diversão desperta o interesse dos jovens, sendo na infância e juventude o período em que o jogo se faz mais presente (Kishimoto, 2016).

De acordo com Huizinga (2019) ele é organizado a partir de regras, acontece em um campo delimitado, absorve inteiramente o jogador, cria ordem, ritmo e harmonia,

extremamente cativante, prende-se no fenômeno cultural, sendo limitado no espaço e no tempo.

Segundo Moraes (2021) o jogo é fator importante para o desenvolvimento humano.

Após apresentar algumas definições de jogo, em diferentes épocas e na visão de autores distintos, pode-se dizer que em cada período histórico existiu alguém para observar, pontuar e fazer análises sobre o jogo e suas relações. Mesmo com o acúmulo de estudos sobre o tema, ao longo dos anos, e com a ampla divulgação dos bons resultados na educação, o jogo e o ato de jogar há poucas décadas, não era recurso utilizado por educadores, não tinha a devida importância como elemento no desenvolvimento infanto-juvenil e como material/método pedagógico (Lopes, 2012).

Ao discutir o argumento trazido por Lopes (2012) sobre a valoração do jogo em meio aos estudos pedagógicos, pode-se observar que, o jogo, assim como ato de jogar possui lugar de destaque e são mais presenciados nas aulas de Educação Física, constatação que não minimiza a utilização do jogo por outras disciplinas. Atualmente já é consenso entre a comunidade acadêmica que o jogo, assim como o ato de jogar, são importantes para o desenvolvimento humano, principalmente, das crianças e dos jovens. Porém, é preciso considerar ainda um movimento tímido e, em relação ao xadrez, bem pequeno, o que faz do tema uma interessante pauta de debate e coloca a escola como espaço de sua possível democratização.

O jogo de xadrez na escola

No Brasil o jogo de xadrez passou a ser pensado como uma atividade a ser desenvolvida dentro da escola, para todos, a partir da segunda metade do século XX. Na educação o xadrez foi incorporado aos processos de ensino e aprendizagem, gradativamente, por iniciativas autônomas e de algumas pessoas que detinham o conhecimento enxadrístico.

No final da década de 60 começou um trabalho pioneiro em favor do ensino da prática do jogo de xadrez nas escolas. Essa ideia foi conduzida pela primeira mulher (ucraniana, naturalizada brasileira), a obter o título de Mestre Nacional de Xadrez, Efremoff. Suas ideias perpassavam pela difusão do xadrez para o desenvolvimento do intelecto das crianças, acreditando que para a obtenção de sucesso com o xadrez era preciso o envolvimento da família, dos alunos e professores. Essa campanha recebeu o

incentivo da Delegacia de Ensino do município de Araraquara, da Comissão Central de Esportes e de diretores escolares da cidade (Efremoff, 1969).

Outro exemplo foi o do professor de educação física Sylvio Rezende, ao final da década de 1960 e começo da década de 1970. A partir da experiência positiva que teve com seus alunos, observou que o xadrez poderia ser utilizado no auxílio nos processos de ensino e aprendizagem de jovens. Rezende começou a desenvolver um processo pedagógico para o ensino do xadrez. Em seus estudos, foi possível constatar que a prática do xadrez trouxe ganhos significativos na melhora da aprendizagem, autodisciplina dos jovens, maior integração social, melhora da autoconfiança, redução considerável e até superação de problemas e/ou conflitos de ordem psicossocial (Conselho Federal de Educação Física, 2009).

A experiência do professor e pesquisador sobre o jogo de xadrez brasileiro Antônio Villar Marques de Sá somou-se a esses esforços na difusão do xadrez nas décadas seguintes.

> Sá em 1978 e 1979, exerceu a profissão de professor de xadrez no Instituto de Educação Infantil de Brasília (DF). Todos os alunos da 1ª à 8ª séries cursavam uma aula semanal obrigatória de xadrez com duração de 50 minutos. O mesmo ocorreu de 1980 a 1982, no Centro de Ensino de 1º grau Rodolpho de Moraes Rego. Além disso, em 1981, dois clubes escolares de xadrez foram fundados, propiciando uma aprendizagem opcional aos alunos do Colégio Marista (ensino fundamental e médio) e do Centro de Ensino Público do Lago Norte (ensino fundamental). Menciona-se, também, que, entre 1978 e 1981, o Ministério da Educação e Cultura, por intermédio da Fundação Universidade de Brasília, concedeu uma "bolsa de trabalho e de esporte" com a finalidade de desenvolver atividades enxadrísticas com os estudantes, professores, funcionários e comunidade em geral. Os bolsistas foram Antônio Villar Marques de Sá, Carlos Gomes, Mário Ribeiro Cantarino Neto e Ricardo Carvalho (Silva, 2012, p. 392).

Nesse período o xadrez começou a vigorar em escolas, porém sua prática, até então se dava em clubes, majoritariamente, para segmentos da sociedade específicos em caráter competitivo e não pedagógico educacional como visava o modo de Efremoff (1969), Rezende (1972) e Sá (1978). Nas duas décadas seguintes o jogo continua a ser praticado de maneira tímida, porém, ações internacionais, nacionais e estudos acadêmicos brasileiros começaram a surgir sobe a temática do jogo de xadrez (Sá, 1994a).

No Brasil, foi um período em que o xadrez estava em evidência pelos feitos realizados pelo enxadrista Henrique Costa Mecking “O Mequinho”. Em (1986) a Federação Internacional do Xadrez (FIDE) em conjunto com a Organização das Nações

Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) criaram a *Commission for Chess in Schools* (Comissão de Xadrez nas Escolas) com a intenção de democratização do xadrez como instrumento pedagógico nas escolas dos países em desenvolvimento. Em 1993, o Ministério da Educação e do Desporto (MEC) teve a iniciativa pioneira de financiar a confecção de quinze mil cartilhas de xadrez para distribuição gratuita em escolas públicas do ensino fundamental (Sá *et al*, 2005; Sá, 1994b).

Nos anos 80 no Brasil, o xadrez começa a ser visto como um jogo capaz de contribuir nos processos educacionais de ensino. Segundo a FIDE:

> O foco da Comissão de Xadrez na Educação é expandir o alcance global do xadrez na educação. Como as crianças gostam de aprender brincando, o xadrez é uma ferramenta educacional poderosa para o desenvolvimento de habilidades intelectuais e do século XXI. O xadrez pode ser implementado como uma disciplina independente ou integrado a outras disciplinas na forma de exercícios, investigações e atividades relacionadas ao xadrez. A educação baseada em jogos envolve os alunos e melhora a qualidade da experiência de aprendizagem. Alunos motivados adquirem assim habilidades para o sucesso dentro e fora da sala de aula (Federação Internacional de Xadrez, 2024, p. 1).

Segundo Sá *et al* (2005), estudos mostraram que a prática regular do "esporte-ciência", assim como definiu o xadrez nessa ocasião, favorece um salutar desabrochar de qualidades pessoais de criança e jovens, em níveis afetivo e cognitivo, tornando-o uma atividade importante para o desenvolvimento emocional e social. Ainda de acordo com Sá, é preciso fazer uma diferenciação da "Pedagogia do Xadrez" e da "Pedagogia pelo Xadrez".

> É preciso conhecer a relação do processo ensino e aprendizagem do xadrez, é necessário reconhecer algumas distinções básicas para facilitar a compreensão do tema. A primeira delas é considerar as delimitações entre a Pedagogia do Xadrez e a Pedagogia pelo Xadrez. A Pedagogia do Xadrez abrange os ensinamentos destinados à prática do jogo: regras básicas e éticas, notação, princípios de abertura, meio e final de partida, mates, combinações, análises, entre outros. Já a Pedagogia pelo Xadrez destina-se a aplicar as habilidades e competências desenvolvidas, mesmo que de modo circunscrito, pelo ensino do xadrez, em prol da aprendizagem de outros conteúdos (Portal do Professor, 2016, p. 11).

Conclui-se a partir da ideia de Sá que, ao ensinar o xadrez é preciso conhecimento enxadrístico para isso, porém, ao relacionar o xadrez com os processos educacionais de ensino, o professor deve ter perspicácia e conhecimento didático-pedagógico para poder transpor o conhecimento do jogo de xadrez para situações reais da vida dos alunos e/ou no auxílio do aprendizado. Para Silva (2012) deve haver um

equilíbrio entre a formação pedagógica e o conhecimento enxadrístico do professor/ profissional que ministra as aulas de xadrez.

Pois possuir apenas uma única formação seria aspecto limitador no exercício do ensino dos ensinamentos do jogo. De acordo com Bourscheid e Timm (2023), a identidade do professor é algo complexo e constituído por multifaces, que sofre influência direta de alguns fatores como: experiências pessoais, a formação acadêmica (inicial ou continuada), as interações sociais, e o fazer pedagógico. Deste modo, profissionais, ex-atletas sem a devida formação pedagógica poderiam se deixar levar, majoritariamente, por suas experiências pessoais limitando os ensinamentos do xadrez a resultados de competições.

No entanto, é difícil encontrar essas duas qualificações (formação pedagógica e conhecimento enxadrístico) em uma única pessoa. Deste modo, o que deveria ser prioritário para o professor que atua com o xadrez na escola: ser enxadrista sem formação pedagógica? Ou ter formação pedagógica, mas com pouco conhecimento enxadrístico?

Segundo a vivência de Silva (2012) no estado do Paraná, geralmente, quando enxadristas sem formação pedagógica ensinam xadrez nas escolas, as aulas tornam-se elitizadas, pois, gradativamente, o trabalho é voltado apenas para alguns alunos que se destacam. Dessa maneira, os benefícios trazidos pelos ensinamentos do jogo de xadrez ficam restritos a um seleto grupo na escola.

Interessada na temática sobre a formação do professor que trabalha com o xadrez, a professora de educação física Fátima Bispo, idealizadora do Projeto Heróis do Tabuleiro no estado do Rio de Janeiro, em entrevista a MultiRio em 2018, salienta sobre a importância da capacitação de professores da rede básica de ensino em relação ao aprendizado e aprimoramento no xadrez. Bispo (2018) evidencia que, apesar do reconhecimento dos professores em relação à importância do xadrez no desenvolvimento dos jovens e nos processos educacionais, a grande maioria dos professores da rede básica de ensino não se sentem à vontade de ministrar aulas de xadrez (Prefeitura do Rio de Janeiro, 2019; Bispo, 2018).

Dentre os objetivos do projeto Heróis do Tabuleiro, destaca-se o trabalho com alunos que apresentam dificuldades de aprendizado e a formação de professores para trabalharem com o xadrez na escola. Desse modo, a ideia extraída do pensamento de Sá *et al* (2005), Silva (2012) e Bispo (2018) como fragilidade, são presenciadas nos professores/profissinais que atuam com o xadrez.

Com ações como a do projeto Heróis do Tabuleiro, em que um dos seus eixos de atuação é a formação e capacitação de professores, se apresenta uma alternativa de mitigar a falta de profissionais que atuam com xadrez na escola e que apresentem apenas uma dessas capacidades. Para que se tenha sucesso com a utilização do jogo de xadrez, como ferramenta pedagógica nos processos educacionais das criaças e jovens é fundamental que o professor apresente tanto o conhecimento enxadrístico, quando formação e trato pedagógico ao ensinar (Prefeitura do Rio de Janeiro, 2019; Bispo, 2018).

Por fim, pontuados os esforços internacionais e nacionais para divulgação e expansão do jogo de xadrez nas escolas, cabe destacar que tais experiências permitem inferir a importância do conhecimento enxadrístico aliado ao conhecimento pedagógico para obtenção de sucesso no desenvolvimento do jogo de xadrez nos processos de ensino e aprendizagem nas escola, tornando-o um processo dialógico, pois o jogo nos dias atuais ao contrário de outros tempo, está acessível a todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo evidenciou que o princípio histórico do jogo de xadrez como uma atividade segregadora e elitista tem sido confrontado pelo seu papel dinamizador de processos de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, a escola mostra-se com um espaço potencial para a democratização do jogo de xadrez. Indiscutivelmente, a expansão do jogo de xadrez perpassa pelo acesso de todas as pessoas aos ensinamentos do jogo e condições dignas que garantam o bem-estar e a permanência nos espaços de prática do xadrez.

A democratização do xadrez é um processo que vem ocorrendo nas últimas duas décadas, principalmente, pelo reconhecimento da importância do jogo nos processos educacionais de ensino, por meio de pesquisas e pela elaboração de projetos de xadrez vinculados às escolas e comunidades de periferias. Desse modo, grupos de pessoas, oriundas de determinadas classes sociais, que em um passado não muito distante, encontravam inúmeras barreiras (racismo, misoginia, pobreza) como impedimento de acesso ao jogo, hoje, através de programas/projetos sociais, têm direito igualitário de acesso ao "esporte-ciência".

Para que a democratização do xadrez seja garantida e ultrapasse as boas ações de professores e entusiastas que atuam com o xadrez nas escolas, foi aprovada pelo Senado

Federal, em 2021, a proposta de Projeto de Lei nº 2993/2021, da Senadora Nilda Gondim. O texto determina que as escolas públicas e privadas dos ensinos fundamental e médio promovam o incentivo à prática do xadrez, jogo que exige abstração, raciocínio lógico e elaboração do pensamento (Brasil, 2021).

A proposta assegura que o xadrez não seja apenas exercido como um projeto externo vinculado à escola, mas algo pensado, construído e colocado em prática por gestores, professores, familiares e membros da comunidade escolar. Isso possibilitará condições necessárias para um próximo passo. Para garantir a democratização do xadrez é necessário que se tenha uma formação enxadrística, assunto importante que deve ser colocado em pauta. Tema que já foi apresentado por Bispo (2018), Silva (2012), Sá *et al* (2005), mas que ganha visibilidade pela notoriedade do Projeto de Lei que evidencia o incentivo à prática do xadrez nas escolas.

Todos os esforços realizados no passado, em conjunto com novos estudos realizados sobre os benefícios do xadrez, interligados às metodologias de ensino voltadas para a educação, em conjunto com o Projeto de Lei de incentivo à prática enxadrística, propiciam um espaço de discussão sobre a necessidade da elaboração de políticas públicas para capacitação de professores na atuação com o jogo de xadrez.

REFERÊNCIAS

ARTISE, John. **Chess and education.** 1972. Disponível em: https://midwestchess.com/pdf/Chess_&_Education.pdf. Acesso em: 01 maio 2024.

BECKER, Idel. **Aberturas e armadilhas no xadrez**. 15. ed. São Paulo: Nobel, 1991.

BINET, Alfred. **Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs**. Paris: Hachette, 1894. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=w64NAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 29 maio 2024.

BISPO, Fátima. Série #Educa 79 - Heróis do tabuleiro. **MultiRio**. 2018. Disponível em: https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/videos/13957-her%C3%B3is-do-tabuleiro. Acesso em: 01 maio 2024.

BOURSCHEID, Suelen. TIMM, Jordana Wruck. Identidade Docente: os saberes e as indefinições do ser professor na literatura. **Revista Literatura em Debate.** Frederico Westphalen. v. 18, n. 31, p. 138-156, jan./jun. 2023. Disponível em: https://revistas.fw.uri.br/index.php/literaturaemdebate/article/view/4659. Acesso em: 05 junho 2024.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2993/2021**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para tornar obrigatório o ensino do xadrez nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados. Disponível em: https://www.congressonacional.leg.br/materias/materias-bicamerais/-/ver/pl-2993-2021. Acesso em: 29 maio 2024.

CAMPEÕES DO ESPORTE. **Campeões brasileiros de xadrez masculino**. 2024. Disponível em: https://www.campeoesdosesportes.com.br/campeoes-brasileiros-de-xadrez-masculino/#:~:text=Acredita%2Dse%20que%20o%20xadrez,de%20Regatas%20Vasco%20da%20Gama%E2%80%9D. Acesso em: 01 maio 2024.

CARNEIRO, Fiusa Cristina. BRUSAMOLIN, Valério. As aproximações e diferenças entre o xadrez educacional e de rendimento. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**. Paranaguá, v. 7, n. 2, p. 414-26, 2022.Disponível em: https://revistas.ifpr.edu.br/index.php/mundietg/article/view/902/771. Acesso em: 01 maio 2024.

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 3-12, 1994. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/44735484_Uma_historia_cultural_do_xadrez. Acesso em: 01 maio 2024.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1987.

CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Educação Física Escolar - boas práticas: xadrez, aliado eficaz no desenvolvimento escolar. **Revista Educação Física**, Rio de Janeiro, v. 33, set. 2009. Disponível em: https://www.confef.org.br/confef/comunicacao/revistaedf/. Acesso em: 01 maio 2024.

COSTA, Gelson Gonzaga; MOREIRA, Nilson R. **Material didático PDE 2008 I**. Curitiba: Secretaria de Educação do Paraná. 2008. Disponível em: http://www.diaadia educacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2139-6.pdf?PHPSESSID=2010012108381666. Acesso em: 01 maio 2024.

EFREMOFF, Taya. **Fundamentos do jogo de xadrez**. São Paulo: Edicel, 1969.
FERGUSON, Robert. **Chess in education:** research summary. New York: American Chess School, [199?]. Disponível em: https://files-workface.s3.amazonaws.com/d173e0841cd570450aca380e95f509c2/files/aecd0262677f9343a3f65b5653a198d9ffa925b2ChessInEducation-AWiseMoveConference.pdf. Acesso em: 01 maio 2024.

FILGUTH, Rubens (org.). **A importância do xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FLEISCHER, Rudolf; KHAN, Samee Ullah. Xiangqi and combinatorial game theory. **Hkust Theoretical Computer Science Center Research Reportz**, Hong Kong, fev. 2002. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/2491574_Xiangqi_and_Combinatorial_Game_Theory. Acesso em: 01 maio 2024.

FRANK, Albert. **Chess and aptitudes**. North Carolina: Lulu, 2011. 96 p.

GAUDREAU, Louise. **Étude comparative sur les apprentissages em mathématiques - 5e année**. New Brunswick: Edmundston, 1992. 56 p.

HOYLE, Edmond. **David Levy's bibliographical musings about the writings of Edmond Hoyle (1672-1769)**. 2012. Disponível em: http://edmondhoyle.blogspot.com/2012/09/the-j-w-rimington-wilson-library-part-1.html. Acesso em: 01 maio 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento de cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. 304 p.

INSTITUTO CONHECIMENTO LIBERTA. **Renato Freitas:** a voz da periferia que os poderosos querem calar. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GGvCoRamhes&t=136s. Acesso em: 29 maio 2024.

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIOGRANDENSE. Campus Sapucaia do Sul. **História do xadrez**. 2011. Disponível em: http://static.sapucaia.ifsul.edu.br/professores/mauricio/Clube_Xadrez/historia-do-xadrez.pdf. Acesso em: 01 maio 2024.

INTERNATIONAL CHESS FEDERATION. 2024. Disponível em: https://www.fide.com/. 2024. Acesso em: 01 maio 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2016. 63 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Jogo_brinquedo_brincadeira_e_a_educa%C3%A7%C3%A3/On02DwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&printsec=frontcover. Acesso em: 01 maio 2024.

LASKER. Edward. **História do xadrez**. 2. ed. São Paulo: Ibrasa, 2010. 315 p.

LAUAND, Luiz Jean. **O xadrez na Idade Média**. São Paulo: Elos, 1988. 122 p.

LOPES, Anne Carine. **O jogo de xadrez e o estudante**: uma relação que pode dar certo. 2012. 161 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2012. Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/bitstream/handle/10917/1/Anne%20Carine%20Lopes.pdf. Acesso em: 01 maio 2024.

MACEDO, José Rivair. Mouros e cristãos: a ritualização da conquista no velho e no novo mundo. **Revista Métis: história & cultura**, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 129-151, jul./dez. 2004. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/173347. Acesso em: 10 maio 2024.

MORAES, Edgard Batista de. **Educação para moralidade em Immanuel Kant**. 2021. 162 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. Campinas. 2021. Disponível em: http://repositorio.unicamp.br/Resultado/Listar?guid=1720630188711. Acesso em: 10 maio 2024.

MURRAY, Harold James Ruthven. **A history of chess**. Oxford: Clarendon Press, 2018. 946 p. Disponível em: https://archive.org/details/AHistoryOfChessHJRMurray/page/n35/mode/2up. Acesso: 01 maio 2024.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1985. Disponível em: https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Piaget+-+Psicologia+e+Pedagogia.pdf. Acesso em: 01 maio 2024.

PIMENTA, Ciro José Cardoso. **Xadrez**: esporte, história e sua influência na sociedade. 2009. Disponível em: https://www.cdof.com.br/xadrez.htm. Acesso em: 09 maio 2024.

PORTAL DO PROFESSOR. Xadrez na Escola. **Jornal Notícias**, Brasília, ed. 124, abr. 2016. Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/jornalImpresso.html?edicao=140. Acesso em: 08 maio 2024.

PUCHKIN, Vera Neverova. **Heurística**: a ciência do pensamento criador. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969. 182 p.

RIO DE JANEIRO. Prefeitura do Rio de Janeiro. **Heróis do tabuleiro**. 2019. Disponível em: https://prefeitura.rio/educacao/aula-de-xadrez-com-4-mil-alunos-de-escolas-municipais-agita-o-riocentro/. Acesso em: 09 maio 2024.

ROSA, Victor da. O cálculo e o enigma: Machado de Assis e o jogo de xadrez. **Machado de Assis em Linha**, São Paulo, v. 14, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/mael/a/F9MWS3zHCrLhGcgFmkpPKYd/#. Acesso em: 10 maio 2024.
ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Émile ou de l'education**. Paris: Flammarion, 1996.

SÁ, Antônio Villar Marques de. Ensino enxadrístico em contextos escolar, periescolar e extraescolar: experiências em instituições educativas na França e suas repercussões. *In*: SILVA, Wilson da (Org.). **Xadrez e educação**: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico. Curitiba: Ed. UFPR, 2012. p. 183-208. Disponível em: https: http://www.wilsondasilva.com.br/Produção_wilson/livro_ufpr_revisao_13_6_2012.pdf. Acesso em: 01 de maio 2024.

SÁ, Antônio Villar Marques de *et al*. Xadrez. *In*: FREIRE, João Batista *et al*. **Iniciação esportiva**: esporte escolar. Brasília: UNB, 2005. p. 141-160. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/123456789/257/modulo02IniciacaoEsportiva.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acesso em 01 maio 2024.

SANTOS, Adimir Luiz Alves dos; PERES, Luís Sérgio. O xadrez como instrumento facilitador na aprendizagem escolar. *In*: **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE 2016 - Artigos**. Curitiba: Secretaria da Educação do Paraná. 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos pde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_unioeste_adimirluizalvesdossantos.pdf. Acesso em: 08 maio 2024.

SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. **Jogos de tabuleiro**: xadrez. São Paulo: SME/COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 4). Disponível em: https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/acervo/jogos-de-tabuleiro-xadrez/. Acesso em: 09 maio 2024.

SILVA, Paulo. **Campeonato brasileiro de xadrez**: a história. 2021. Disponível em: https://www.xadrezforte.com.br/campeonato-brasileiro-de-xadrez-a-historia/. Acesso em: 10 maio 2024.

SILVA, Rosangela Ramos Veloso. **Práticas pedagógicas no ensino-aprendizado do xadrez em escolas**. 2009. 143 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília. 2009. Disponível em: http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/4860/1/2009_RosangelaRamosVSilva.pdf. Acesso em: 10 maio 2024.

SILVA, Wilson da. **Xadrez e educação**: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico. Curitiba: Ed. UFPR, 2012. 411 p.

SOUZA, Vera Lucia Trevisan de. **Escola e construção de valores**: desafios à formação do aluno e do professor. São Paulo: Loyola, 2005. 232 p.

SÓ XADREZ. 2024. Disponível em: https://www.soxadrez.com.br/. Acesso em: 11 maio 2024.

TRIBUNA DO PLANALTO. **Maior enxadrista do Brasil, Mequinho participa de torneio em Goiânia**. 2023. Disponível em: https://tribunadoplanalto.com.br/maior-enxadrista-do-brasil-mequinho-participa-de-torneio-em-goiania/#:~:text=Mequinho%20Henrique%20Mecking%20nasceu%20no,obteve%20o%20primeiro%20t%C3%ADtulo%20nacional. Acesso em: 08 maio 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 1989. 224 p.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Ubu, 2019. 256 p.

AGRADECIMENTOS
O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

SOBRE OS AUTORES

Eduardo Ribeiro Albuquerque
Mestrando em Educação pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - Frederico Westphalen (URI/FW). Licenciado e Bacharel em Educação Física pela Universidade Federal Santa Maria (UFSM). Especialista em Educação Física Escolar (UFSM). Especialista em Saúde Mental Coletiva pela Escola de Saúde Pública de Porto Alegre (ESP/POA).
E-mail: eribeiroalbuquerque@gmail.com

Luci dos Santos Bernardi
Doutora em Educação Científica e Tecnológica e Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Graduada em Matemática pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Professora pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI/FW). Membro do Grupo de Pesquisa, Processos Educativos: Formação de Professores, Saberes e Práticas (GPPE), participa da Red Internacional de Etnomatemática (REDINET) e da Rede Brasileira por Instituições Educativas

Socialmente Justas e Aldeias, Campos e Cidades que Educam (REDHUMANI). Participa da Cátedra UNESCO UniTwin - A Cidade que Educa e Transforma como Delegada da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI).
E-mail: lucisantosbernardi@gmail.com

Artigo recebido em 12/06/2024.
Artigo aceito em 30/07/2024.