



Autor: Vanessa Lima  
Nome da obra: céu de cantoria  
Dimensões: 20x 15  
Técnica: lápis de cor em papel.

Jorge Roberto Alves dos Santos<sup>78</sup>

Vanderléa Ana Meller<sup>79</sup>

Graziela Liebel<sup>80</sup>

## Introdução

A prática esportiva na escola é um componente fundamental da educação, conforme estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN) 9394/96, no Art. 17. Essa legislação reconhece os esportes como conteúdos curriculares da educação básica e reforça a importância de promover o desporto educacional, bem como apoiar práticas desportivas não-formais. Além disso, a recente Lei 14597/2023 institui a Lei Geral do Esporte, que define o esporte educacional como aquele praticado nos sistemas de ensino sem seletividade e hiper competitividade, com a finalidade de promover a integração social dos estudantes.

Nesse contexto de políticas públicas educacionais, este estudo tem como objetivo a cultura do xadrez como temática da Educação Física escolar, apoiado no desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, alinhando-se com as diretrizes da LDBN e da Lei Geral do Esporte. Além disso, pretende-se explorar as melhores práticas de implementação do xadrez no currículo escolar e como essa abordagem pode contribuir significativamente para o processo de aprendizagem, em conformidade com as políticas públicas vigentes.

Para Kunz (2001), a escola é um dos espaços de organização social em que as práticas esportivas acontecem. Por meio da tematização específica, os alunos estabelecem vínculos com o contexto sociocultural vivido. Assim, o xadrez pode integrar as finalidades do esporte educacional por meio de práticas que promovam interações entre os estudantes.

Apesar de já ter utilizado o jogo de tabuleiro de maneira descomprometida na infância, foi no ensino fundamental de uma escola pública, em que a prática do xadrez se apresenta como alternativa para os dias chuvosos nas aulas de Educação Física ou para os alunos que não se identificam com as práticas esportivas físicas que tive meu primeiro contato com o esporte (OLIVEIRA; CARVALHO, 2011 apud TRIVILIN, 2020, p. 3).

O xadrez é um jogo competitivo que foi criado a partir de ações e simbologias

78 Professor na Rede Pública de Balneário Camboriú. Discente no Programa de Mestrado Profissional em Gestão de Políticas Públicas. [Jorge123@edu.univali.br](mailto:Jorge123@edu.univali.br)

79 Doutora em Educação (UNIVALI). Professora no Mestrado em Gestão de Políticas Públicas. Linha de Pesquisa Dinâmicas Institucionais e Políticas Públicas, do Mestrado Profissional em Gestão de Políticas Públicas - PMGPP, da UNIVALI. [vanderlea@univali.br](mailto:vanderlea@univali.br)

80 Doutora em Saúde Coletiva (UFJF). Professora no Mestrado em Gestão de Políticas Públicas. Linha de Pesquisa Dinâmicas Institucionais e Políticas Públicas, do Mestrado Profissional em Gestão de Políticas Públicas - PMGPP, da UNIVALI. [graziela@univali.br](mailto:graziela@univali.br)

da vida real e registrado na cultura dos povos. Tornou-se um jogo tradicional reconhecido mundialmente e desafiador na visualização do tabuleiro e no deslocamento das peças, de acordo com as regras. Para a Federação Internacional de Xadrez - FIDE (2009), a origem do xadrez ocorreu na Índia, no século VI, denominado *chaturanga*, que significava “quatro divisões militares”, entre elas infantaria (peão), cavalaria (cavalo), elefantes (bispo) e carros (torre). Posteriormente, na Pérsia, foi denominado *shatranj* e, na sequência, foi traduzido para o espanhol *ajedrez* e, em grego, como *zatrikion*. Na Europa, foram desenvolvidas versões do *xá persa* (rei), a partir do século IX e se tornou o esporte mental mais popular do mundo. Em torno de 1475, regras foram criadas para tornar o jogo essencialmente como é hoje.

Segundo Blanco (2012, p. 30),

Originalmente seu nome, Chaturanga, estava referido a um jogo de guerra em que participava simultaneamente quatro jogadores que conduziam os quatro exércitos que representavam as forças militares indianas; a saber: um rei, um conselheiro, outros elementos da infantaria, da cavalaria, dos carros e dos elefantes. Para jogar, os participantes tinham uns dados sobre o tabuleiro ou tape-te quadriculado.

As habilidades envolvidas no xadrez são importantes para a evolução dos alunos nos aspectos cognitivos, de raciocínio lógico e concentração. De acordo com Rocha (2009), para jogar xadrez é importante a compreensão da dinâmica do jogo que envolve a inter-relação das peças no tabuleiro. Com base nas regras e no campo enxadrístico ocorre o desenvolvimento da movimentação das peças e o processo competitivo.

O xadrez é uma prática que integra muitos elementos importantes da história. Seus símbolos falam da cultura de diferentes povos que viveram em épocas distintas, dos registros dos antepassados. Cada peça, cada movimento incorporado ao jogo carrega significados de contextos históricos vividos por vários povos, com modificações que o tornaram atrativo com o passar dos tempos. Todo potencial pedagógico do jogo, além da ludicidade, pode ser explorado no processo de ensino dos estudantes no âmbito da cultura e do conhecimento prático. Além de ser uma atividade lúdica e competitiva, o xadrez é uma manifestação artística e de expressão lógico-matemática. A cultura do xadrez carrega interações de conhecimentos interdisciplinares da História, Artes, Matemática, Educação Física, dentre outras.

Como modalidade esportiva, o xadrez foi estruturado pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE). Em 2007, foi instituído pelo Governo Federal o Projeto Mais Educação. Em um município de Santa Catarina, tivemos a oportunidade de desenvolver o xadrez, como prática pedagógica nas aulas de Educação Física. De acordo com o Portal do Ministério da Educação:

O Programa Mais Educação, criado pela Portaria Interministerial nº 17/2007 e regulamentado pelo Decreto 7.083/10, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para indução da construção da agenda de educação integral nas redes estaduais e municipais de ensino que amplia a jornada escolar nas escolas públicas, para no mínimo 7 horas diárias, por meio de atividades optativas nos macrocampos: acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das

Nesse projeto, o Xadrez teve uma função estratégica para a interação e promoção da modalidade. “[...] Xadrez Tradicional e Xadrez Virtual – Apoio às práticas esportivas para o desenvolvimento integral dos estudantes pela cooperação, socialização e superação de limites pessoais e coletivos, proporcionando, assim, a promoção da saúde” (BRASIL, 2012, p. 15).

O xadrez pode ser estratégico para a obtenção de qualidade no desenvolvimento das atividades escolares, contribuindo para as aprendizagens dos discentes das crianças. Identificamos que a Universidade de Santa Catarina - UDESC, mantém um grupo de pesquisa itinerante desde 2019, com a finalidade de proporcionar a todas as pessoas o contato com o xadrez e, assim, usufruir seus benefícios. O projeto é aberto à comunidade, tanto para lazer, quanto para aprendizado no aperfeiçoamento das habilidades iniciais até o nível de rendimento. O “NexT” é um núcleo permanente de estudos que, por meio de uma comunidade de prática e uma série de programas, projetos e ações vinculadas, propõe estudar continuamente o jogo de xadrez na Universidade. (UDESC, 2016).

A UDESC (2016), define esse espaço como:

O NexT é um núcleo de estudos e uma rede de colaboração que se conecta a ações da comunidade bem como a projetos e ações da UDESC. O NexT é também uma moderna comunidade de prática, pesquisa e estudos, cuja existência é fruto dos esforços de seus membros, que podem colaborar de forma presencial ou online e através de qualquer mídia.

Ao longo deste estudo, tornou-se evidente que o xadrez tradicional e epistolar desempenham um papel notável no desenvolvimento das capacidades cognitivas em diversos contextos educacionais. Os avanços tecnológicos possibilitam ferramentas versáteis que mobilizam habilidades de se integrar aos recursos inovadores, como no xadrez epistolar.

O xadrez epistolar ou por correspondência é jogado à distância, de acordo com a Federação Internacional de Xadrez por Correspondência - ICCF (2012), é mundialmente conhecido e jogado entre cidades, clubes de xadrez e pessoas de modo particular, por meio de transmissões postais tradicionais, ou formas modernas de transmissão de servidor web dedicado. Historicamente, desde o século XII já havia a organização do jogo de xadrez por correspondência e no século XIX os clubes e revistas de xadrez começaram a organizar torneios mais regulares, tanto nacionais como internacionais. Em 1928, foi fundada a primeira liga internacional (IFSB). Atualmente, existem mais de 58 federações nacionais. A ICCF organiza todos os torneios e campeonatos individuais e por equipes, tanto na versão postal quanto na versão *webserver* (ICCF, 2012).

Para Loureiro (2006, p. 16) o xadrez epistolar,

Hoje, mais genericamente definida como “Telexadrez” (a transmissão dos lances de uma partida entre dois oponentes, ou grupo deles, que se encontram muito distantes um do outro) o chamado Xadrez Postal ou Epistolar se modernizou e adotou também os meios eletrônicos e o formato digital, aceitando que os

lances, antes transmitidos pelo correio convencional, sejam agora enviados por e-mail, aumentando os modos consagrados que já haviam recorrido ao rádio e ao telefone.

As tecnologias digitais têm contribuído com a prática do xadrez epistolar por meio de suas ferramentas, oportunizando conhecimentos e acesso ao jogo. Perante os avanços tecnológicos e a cultura digital que integra os recursos e práticas entendemos que o xadrez se torna desafiador e envolve estratégias. Para Santaella (2012, p.191) “[...] em quaisquer campos em que se aplicam, os jogos digitais levam seus usuários a aprender sem perceber, de forma natural, além de desenvolver a habilidade para se trabalhar em equipe”.

O xadrez é um tema que integra os currículos escolares da Educação Física, na educação básica brasileira. O grande desafio é a elaboração de práticas pedagógicas inovadoras para o ensino-aprendizagem dos alunos, principalmente as que integram as tecnologias digitais. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC traz recomendações das competências a serem desenvolvidas sobre as tecnologias digitais da informação e comunicação. E define nas competências gerais da educação básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

Essas dinâmicas educativas integram práticas sociais e culturais que envolvem o cotidiano das crianças, como as brincadeiras e jogos que são dinâmicos e estão em diferentes transformações. Entre eles, o jogo de xadrez de um tabuleiro e peças de madeira é reconfigurado em uma estrutura digital, com acesso e disputa à distância. Nesse contexto segundo (PEQUENO; BARROS; PEDERIVA, 2019) [...] cada pessoa exercita sua expressão, imprime nela sua singularidade e coloca, para suas tradições, novas formas de se apresentar, de forma que coincidem os processos de criação e de educação. (p. 212).

Criaram-se aí processos desafiadores para o mundo educacional, para (SARTORI; SOARES, 2013, p. 12 Apud. BARROSO; ANTUNES, 2015, p. 127) “No mundo atual, em que é preciso educar numa sociedade em que os dispositivos tecnológicos e midiáticos produzem outras sensibilidades, deslocalizam o saber, inauguram novas formas de expressão, Comunicação e Educação caminham juntas.” Para que os professores possam se adaptar a essas mudanças, é necessário que eles mudem sua postura. Significa que devem estar abertos a novas ideias e metodologias, e que devem estar dispostos a aprender e se atualizar constantemente.

As tecnologias envolvem mais que fluxo de informações. Elas integram meios de comunicação e interação humana, estão presentes nos espaços da vida em sociedade e têm influenciado diretamente o cotidiano das pessoas. Acompanhar os tempos de mudanças requer sempre dos atores educacionais um olhar cuidadoso para os bens culturais produzidos ao longo do tempo, valorizando e se utilizando desses para produzir conhecimentos, entre eles, as novas formas tecnológicas vigentes e suas linguagens. “A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, des-

vendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações” (MORAN, MASETTO, BEHRENS, 2003, p. 36).

Nesse entendimento, o xadrez é uma prática carregada de significados pela humanidade e integra a cultura dos jogos tradicionais. A história do xadrez epistolar remonta aos primórdios do xadrez, quando os jogadores desejavam competir e aprimorar suas habilidades mesmo à distância. O termo “epistolar” refere-se à comunicação por meio de cartas e no xadrez indica partidas jogadas por correspondência, nas quais os movimentos são enviados entre os jogadores através de cartas, em vez de serem realizados em um tabuleiro físico comum. (BLANCO, 2012, p.31).

Para Blanco (2012), a prática do xadrez epistolar foi impulsionada pela evolução das comunicações e pelos avanços dos sistemas postais ao longo dos séculos. Antes do surgimento das comunicações rápidas, como telefones e internet, os jogadores buscavam formas criativas de competir com adversários de longe. Acredita-se que as primeiras partidas de xadrez por correspondência foram jogadas no final do século XVI e início do século XVII.

O desenvolvimento do xadrez epistolar na Educação Física possibilita aos alunos a vivência de uma abordagem do jogo que desafia as habilidades de interação, comunicação e estratégias reflexivas. A utilização de tecnologias digitais e ferramentas como o smartphone oferece oportunidades de usufruir de plataformas on-line para a realização do jogo de xadrez entre os jogadores, tornando o processo dinâmico e interativo. Além disso, a escrita em papel como meio de comunicação resgata um aspecto histórico e artístico do jogo, ao mesmo tempo que promove o desenvolvimento da linguagem escrita dos alunos.

O xadrez é abordado como uma temática educativa pois, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) as práticas derivadas dos esportes têm características formais de regulação das ações, porém podem ser adaptadas de acordo com os interesses dos participantes e aos materiais disponíveis. (BRASIL, 2018).

O relato desse estudo enfatiza as amplas possibilidades que o xadrez oferece na competição ao incorporar elementos tecnológicos ampliando as experiências e aprendizados que integram as capacidades de adaptação e evolução de conhecimentos e habilidades.

A origem do jogo do xadrez é incerta, ao longo dos tempos criaram-se histórias a respeito do seu surgimento, fascinando jogadores do mundo todo. Para Becker,

A mais famosa lenda sobre o aparecimento do xadrez é a que atribuiu a Sissa, brâmane ou filósofo indiano. Teria ele inventado o jogo de xadrez a fim de curar o tédio do enfasiado rei Kaíde. Como este lhe houvesse prometido a recompensa que desejasse, Sissa pediu um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, 2 pela segunda, 4 pela terceira, 8 pela quarta a assim sucessivamente, dobrando a quantidade, até chegar a 64ª casa. O rei ficou espantado perante um pedido que lhe pareceu tão humilde; e acedeu imediatamente à aparente insignificância da petição. Mas, feitos os cálculos, verificou-se que todos os tesouros da Índia não eram suficientes para pagar a recompensa pedida (2002, p. 259).

A evolução como jogo até o modelo atual decorre das transformações sociais por onde passou, até ser reconhecido como patrimônio cultural da humanidade, sendo

que suas mudanças foram organizadas tradicionalmente.

O reconhecimento da cultura do xadrez é uma maneira de perceber a sua evolução e constituição histórica. Segundo Rocha (2009, p. 39), “a noção do jogo de xadrez associado à guerra foi usada como o principal argumento para que a prática do xadrez deixasse de ser proibida entre os árabes influenciados pelo islamismo”.

Na Espanha, o xadrez alcançou grande desenvolvimento como consequência da assimilação cultural que se estabeleceu entre os muçulmanos invasores e os católicos locais. Ali os reis e cortesãos o cultivaram com grande paixão iniciando-se a publicação dos primeiros livros nos anos 1232, como é o caso do “livro dos jogos” o “livro do xadrez dados e tábuas” do rei Alfonso X “o sábio” (1283) (BLANCO, 2012, p. 31).

O jogo de xadrez foi sofrendo adaptações conforme as influências culturais, apesar de se manter por muito tempo como um jogo das classes sociais mais abastadas. Uma modificação significativa, ainda na Idade Média, na Europa, foi a substituição de uma das peças do jogo de xadrez, a peça tida como ministro (representada pela figura masculina) pela peça rainha (peça feminina). Tal feito é algo tido como inédito até os dias de hoje, principalmente no contexto social, quando a sociedade da época passou a valorizar mais a figura da mulher.

Tais mudanças foram confirmadas mais adiante quando esta mesma peça se tornou mais poderosa no jogo ganhando maior liberdade nos movimentos. Contudo, não era um jogo praticado por todas as classes sociais, pois era um “Jogo da Realeza”, “Na idade medieval, o jogo de xadrez obteve visibilidade entre os nobres, ele era conhecido como o jogo dos reis, título que perpetua na sociedade atual, mesmo sendo popular atualmente é jogado por várias classes sociais por todo o mundo” segundo (SANTIAGO, 2012 Apud. FERREIRA, TORTATO, 2020, p. 8).

Para Rocha (2009, p. 43) “no século XVIII, além da ocorrência do aperfeiçoamento do método de escrita e leitura dos lances, foram pela primeira vez expressos os princípios próprios do xadrez, diferenciando-o cada vez mais

das outras modalidades de jogos de tabuleiro”. Com o passar do tempo novos elementos foram incorporados ao jogo, sendo a cronometragem do tempo de jogo um dos elementos importantes. O jogador, além das jogadas impostas por seu adversário, tem como desafio raciocinar em menor tempo possível.

O primeiro uso oficial de relógios mecânicos ocorreu no torneio de xadrez de 1867 realizado em Paris. Até então, eram usados relógios de areia (ampulhetas), e ainda em 1852 eram recomendados pelo campeão Stauton, que aconselhou a colocação de uma ampulheta para 3 horas ao lado de cada jogador, com uma pessoa indicada para manobrá-la (HORTON, 1973, p. 230 Apud ROCHA, 2009, p. 43).

No século XIX foi incorporado ao xadrez o relógio mecânico, então, deu-se início ao jogo “contra o relógio”

Segundo Olímpio 2006,

“Relógio de xadrez” quer dizer um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que só um deles é ativado de cada vez. “Relógio” nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. “Queda de seta” quer dizer o término do tempo estipulado para um jogador (p. 14).

Hoje temos inúmeros modelos de relógios utilizados, inclusive os digitais, para cronometrar o tempo dos jogadores, em que cada jogador dispõe do mesmo tempo que seu adversário. Ao acionar o tempo dá início a sua jogada, ao término de cada jogada, o jogador, imediatamente aciona um dispositivo que trava o tempo, aí é a vez do seu adversário que aciona o tempo dele, período esse que ele também tem para realização da sua jogada. Desta forma, o jogo se desenvolve e, se o xeque-mate não ocorrer durante esse período, o jogador que gastar todo o seu tempo disponível primeiro perde o jogo.

## **Xadrez Epistolar**

O xadrez epistolar como associação começou a ser organizado por entusiasmados jogadores da modalidade de xadrez convencional em 1928, quando foi fundada a primeira liga internacional (IFSB) que mais tarde, em 1951, passou a ser denominada de ICCF – *International Correspondence Chess Federation*. Conforme documentos estatutários há um escritório jurídico na França que tem prerrogativas para representar a entidade pelo mundo. Para Ruch (2012, p. 1) “ICCF é a Federação Internacional de Xadrez por Correspondência [...] foi fundada em 1951 como uma nova aparição da ICCA (*International Correspondence Chess Association*), fundada em 1945.

Há relatos dentre os praticantes desta modalidade que o xadrez epistolar era uma atividade existente e praticada no século XII e Ruch (2011), relata que como associação passou a se organizar a partir do século XIX. Foi nesse contexto histórico que revistas e clubes de xadrez passaram a ganhar força e reconhecimento no mundo todo como é hoje. É uma Federação sem fins lucrativos e afiliada à FIDE – Federação Mundial de Xadrez e Membro da ARISF – *Association of IOC Recognized International Sports Federations*, instituição esportiva que reúne federações olímpicas do mundo inteiro. Segundo o Estatuto da ICCF:

Artigo 2º A Federação Internacional de Xadrez por Correspondência (ICCF) é uma federação sem fins lucrativos que organiza uma atividade esportiva puramente recreativa. Desde a sua criação, a ICCF é membro internacional afiliado da FIDE (Federação Mundial de Xadrez), que é membro da ARISF (Association of IOC Recognized International Sports Federations), que reúne federações esportivas internacionais reconhecidas pelo Comitê Olímpico Internacional. Todos os funcionários da ICCF trabalham em uma base honorária. (ICCF, 2023, p. 1).

É uma modalidade de xadrez em que os jogadores realizam as jogadas de forma não presencial. Em sua gênese, se valeu das primeiras tecnologias e artefatos para a comunicação a distância como: pombo correio (bilhete), mensageiro (uma pessoa levava as jogadas, geralmente a cavalo ou a pé), correio postal, fax, dentre outras. Segundo Ruch (2012, p. 1) “O xadrez por correspondência é um tipo de jogo mundialmente



conhecido, que tem sido jogado entre cidades, clubes de xadrez e/ou indivíduos, usando: transmissões postais tradicionais, formas modernas de transmissão usando um servidor web dedicado”.

Com a evolução dos meios de comunicação há uma tendência muito forte da predominância do uso das tecnologias digitais nessas relações com o jogo, já que está demonstrado no decorrer da história que o xadrez epistolar dialoga de forma íntima com os meios comunicacionais de qualquer tempo.

Para Bottlik (2002, p. 3):

A implantação do sistema telegráfico possibilitou o envio de movimentos a distâncias maiores e, além disso, houve até precedente para o envio de movimentos por telefone. Com as regras inalteradas do xadrez por correspondência, o emprego do telégrafo e do telefone serviu, em parte, ao propósito de que os movimentos pudessem chegar aos destinos mais rapidamente.

Ferramentas como o computador, notebook e smartphones merecem destaque segundo o documento estatutário da (ICCF, 2023, p. 1) “Os movimentos são transmitidos remotamente por vários meios e o tempo é normalmente contado em dias por movimento, mas pode ser contado em horas, minutos e segundos”. É uma modalidade de jogo de xadrez que não requer que os jogadores fiquem frente a frente presencialmente.

No artigo escrito especialmente para ICCF – *International Correspondence Chess Federation*, Ruch (2011), previu que o futuro do xadrez epistolar no mundo estava no domínio do desenvolvimento das tecnologias digitais comunicacionais, de modo que ele diz que:

Certamente os métodos de comunicação serão diferentes em 2025 e serão mais intuitivos para a pessoas humanas. Não serão necessários mais conhecimentos de informática e os jogadores poderão enviar movimentos para onde quer que estejam, usando o controle vocal e o tabuleiro dos óculos de visão usando o head up display holográfico 3D. Ao mover os olhos você percorre seus jogos, move as peças e envia sua jogada. A interface de controle neural recém-introduzida permite que você faça o mesmo apenas usando seu cérebro! (RUCH, 2011, p. 01).

A evolução tecnológica com seus jogos eletrônicos e aplicativos digitais não exclui os amantes do jogo de xadrez. Ao contrário, muitos tabuleiros virtuais estão disponíveis em CDs para serem instalados no computador e na Internet para serem baixados ou para jogar online.

Além disso, o xadrez no final do século XX foi positivamente adaptado ao contexto da informática. Atualmente as máquinas de jogar xadrez estão com um software muito bem elaborado. Esses sofisticados computadores também são empregados na iniciação ao xadrez, na análise profunda de partidas e detalhado estudo de temáticas. Isso tem contribuído para a crescente quantidade de novos aficionados do enxadrismo, na aquisição de conhecimento dos jogadores amadores, no aprimoramento do treinamento de enxadristas profissionais, na

programação das etapas dos torneios, campeonatos - e na explicitação dos resultados desses eventos competitivos. (ROCHA, 2009, p 46).

O ambiente virtual retoma, de forma bastante simples e eficiente, uma antiga forma do jogo, denominado xadrez epistolar ou postal. Para jogar xadrez à distância os jogadores anotavam a jogada e encaminhavam por um mensageiro a cavalo, pombo correio, telégrafo e cartas ou cartões postais. Com o advento da internet, o e-mail passou a ser utilizado, embora ainda tenha os que preferem a antiga forma de correspondência. Para evitar subterfúgios dos jogadores, os órgãos internacionais que regulam o jogo criaram regras específicas como a duração máxima de três anos e dois dias para realizar a jogada após o recebimento da mensagem.

A comunicação por carta é mais demorada hoje em dia do que era há 30 anos, no auge da popularidade do xadrez por correspondência, epistolar ou postal, como também é conhecido. Com a invenção do e-mail, a maioria dos jogadores levou seus tabuleiros para internet e trocou suas cartas de papel por mensagens virtuais. Os mais moderninhos usam também um servidor on-line, que facilita ainda mais o jogo remoto (WILKSON, 2014).

Portanto, o xadrez postal ainda é bastante presente na sua forma clássica, por correspondência, na sua modalidade eletrônica, mediante o envio de e-mails ou via servidor, na sala de xadrez na Internet. Os clubes de xadrez que oferecem salas de jogos pelo servidor organizam campeonatos para amadores, mas também para os sócios que já são profissionais.

Como diversos setores da sociedade, o xadrez postal também aderiu às novas formas de comunicação e vem se adequando a elas. Segundo Borwell (2002, p. 1) “[...] o futuro do xadrez por correspondência estará intimamente relacionado com o avanço das novas tecnologias e dos métodos modernos de comunicação, [...] permite que os movimentos de xadrez sejam transmitidos de forma muito mais rápida e simples [...]”

Para Cunha (2021, p. 2) a mediação pela tecnologia colabora com as necessidades e interesses do processo educativo, sendo que “os recursos digitais se tornam instrumentos para uma didática mais interativa dos conteúdos e conhecimentos produzidos”. O xadrez epistolar pode colaborar com as competências propostas pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular, BRASIL (2018), para utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma significativa nas diversas práticas sociais e escolares, na comunicação e produção de conhecimentos, e na resolução de problemas com protagonismo na vida pessoal e coletiva.

Em território brasileiro, o xadrez epistolar teve sua inserção nos mesmos moldes das organizações internacionais, já que todo seu mote de ações sempre fora vinculado às regras das federações estrangeiras, que por suposto recebem orientações da ICCA, a qual organiza a modalidade no mundo. O “CXEB” Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro, como assim é denominado, foi chamado no seu período de criação de CXC – Clube de Xadrez por Correspondência, conseqüentemente ao longo da sua trajetória recebeu algumas outras nomenclaturas, mas manteve seu formato vinculado às demais federações internacionais. Foi fundado em 1932, quase na mesma época da organização dos demais clubes de enxadrismo no mundo (CXEB, 1997).

Segundo Mascarenhas (2002), o IFSB foi fundado na Alemanha e o primeiro clube era CXC – Clube de Xadrez por Correspondência (CC Club) e funcionou de 1932 a 1934. No Brasil, a entidade estava concentrada no Rio de Janeiro. O apogeu do Clube de Xadrez Brasileiro se deu na década de 1970, devido a grandes habilidades administrativas que seus integrantes demonstravam. Na época, a agremiação contava com dois mil associados;

Segundo Mascarenhas (2002, p. 1-2):

Em especial, cabe citar o nome do Sr. Ubirajara de Oliveira Barroso, que presidiu o clube por 18 anos, sendo agraciado com a Medalha de Ouro do ICCF devido ao seu trabalho em xadrez postal. Nos primeiros anos da década de 1970, o CXEB contava com quase 2.000 membros, e em 1998 ainda contava com quase 1.400 membros, mas sofreu com a redução do número de membros, um processo familiar e conhecido (uma época de mudanças no mundo do CC).

O xadrez epistolar em Santa Catarina merece seu destaque, já que desde sua fundação, em 1953, está intimamente ligado ao xadrez tradicional, organizado e gerido pela Federação Catarinense de Xadrez.

Conforme é relatado no site da (FCX, s/d):

A Federação Catarinense de Xadrez é uma entidade especializada, com sede, foro e domicílio na Capital do Estado, fundada a 16 de agosto de 1953 pelas seguintes sociedades: Clube 12 de Agosto, Associação Atlética Barriga-Verde, Clube de Xadrez do Centro Acadêmico 11 de Fevereiro, Clube de Xadrez de Blumenau, Clube de Xadrez de Rio do Sul e Clube de Xadrez de Joaçaba. O Estatuto Social da Federação foi aprovado em Assembleia Geral reunida extraordinariamente, no dia 19 de Outubro de 1958 na cidade de Joinville para essa finalidade.

Os clubes de Xadrez<sup>1</sup> que hoje estão regularmente filiados à Federação Catarinense de Xadrez são das cidades de: Criciúma, Concórdia, Joaçaba, São Bento do Sul, Pomerode, Blumenau, Florianópolis, Joinville, Brusque, Braço do Norte, Rio do Sul, Fraiburgo, Chapecó, Jaraguá do Sul, Navegantes e Timbó.

O jogo de xadrez integra interações sociais e tecnológicas e na escola pode promover aprendizagens que envolvem habilidades múltiplas. “A inclusão de todos é fundamental para situações exitosas, respeitando-se os aspectos culturais, históricos, sociais que circundam o ambiente escolar” (CUNHA, 2021, p. 2). Neste processo identificamos que tanto o jogo tradicional quanto nas tecnologias digitais são importantes práticas para a Educação Física escolar.

É fundamental reconhecer a riqueza de saberes acumulados ao longo da história do xadrez, cuja narrativa se entrelaça com acontecimentos de grande relevância para a humanidade. Como exemplo, o xadrez já serviu como ferramenta de delimitação de territórios em conflitos bélicos, onde estratégias eram meticulosamente forjadas por cada jogador visando a expansão sobre o domínio inimigo.

O xadrez, ao longo de sua trajetória, demonstrou sua capacidade de se adaptar e evoluir em sintonia com as mudanças na sociedade. Portanto, ele se coloca como um desafio intrigante para educadores que buscam estabelecer um diálogo enriquecedor

com as gerações de 2023. Ao ser incorporado às propostas pedagógicas, o xadrez se torna um elo inspirador, promovendo a integração harmoniosa entre as diversas áreas do conhecimento. Assim, contribui para a formação integral das mentes jovens, capacitando-as a enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

## REFERÊNCIAS

BARROSO, F; ANTUNES, M. Tecnologia na educação: ferramentas digitais facilitadoras da prática docente. *Pesquisa E Debate Em Educação*, v 5, n1, p. 124-131. Universidade de Juiz de Fora MG, 2020. <<< Disponível em <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31969> >>> Acesso em 19 out 2023.

BECKER, I. Manual de xadrez: generalidades, aberturas, meio-jogo, finais, partidas (miniaturas "imortais", magistrais), problemas, miscelânea, curiosidades, o xadrez no Brasil; Apêndice. 320 p. ilustr: Livro Online. São Paulo: Nobel, 2002. Disponível em: Acesso em 08 dez 2015

BLANCO, U. Por que xadrez nas escolas? 2ªed. Curitiba, Gráf. Ed.I.Scherer Ltada, 2012.

BORWELL, A. P. Visão Geral da História: Visão Geral da História do Xadrez por correspondência 1973-2001. 2002. Disponível em: [https://kszgk.com/iccf/?page\\_id=560&page=3](https://kszgk.com/iccf/?page_id=560&page=3). Acesso em: 22 ago. 2023.

BOTTLIK, I. Visão Geral da História: Visão Geral da História do Xadrez por correspondência, início-1972. 2002. Online. Disponível em: [https://kszgk.com/iccf/?page\\_id=560&page=2](https://kszgk.com/iccf/?page_id=560&page=2). Acesso em: 25 ago. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>>> Acesso em 18 out 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Programa mais Educação. 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-mais-educacao/apresentacao?id=16689#:~:text=O%20Programa%20Mais%20Educa%C3%A7%C3%A3o%2C%20criado,jornada%20escolar%20nas%20escolas%20p%C3%ABlicas%2C>. Acesso em: 15 set. 2023.

BRASIL. PORTAL GOV BR. Manual Operacional de Educação Integral. 2012. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=-11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=-11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 25 out. 2023.

CUNHA, R. C. A. Educação mediada por tecnologias digitais: novas perspectivas e desafios. *Pesquisa e Debate em Educação*, Juiz de Fora: UFJF, v. 11, n. 2, p. 1-11, e21922, jul./dez. 2021. ISSN 2237-9444. DOI: <https://doi.org/10.34019/2237-9444.2021.v11.32922>.

CXEB. Clube de Xadrez Epistolar Brasileiro. *Leva o Xadrez Traz o Amigo* 1997. Online. Disponível em: <http://www.cxeb.org.br/> Acesso em 28 Set. 2023.

FCX. Federação Catarinense de Xadrez. Regulamentos. Online. s/d. Disponível em: <http://www.fcx.org.br/regulamentos>. Acesso em: 28 Set. 2023.

FERREIRA, Isabela Ribeiro; TORTATO, Cintia De Souza Batista. O jogo de xadrez como um artefato cultural e tecnológico. 2020. Disponível em: <https://revistas.ifpr.edu.br/index.php/mundisociais/article/view/747/598>. Acesso em: 07 out. 2023.

- FIDE. Federação Mundial de Xadrez. 2009. Disponível em <https://www.fide.com/>
- ICCF – *International Correspondence Chess Federation*. Estatuto do ICCF. Estatuto da Federação Internacional de Xadrez por Correspondência. Versão em Português Válida a partir de 1 de Janeiro de 2023. Online. Disponível em: <https://www.iccf.com/message?message=449> Acesso em 28 Set. 2023.
- KUNZ, E. Transformação didático-pedagógica do esporte. 7 ed. Ijuí, RS. Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, 2006.
- LOUREIRO, L.; DA COSTA, L. (Org). Atlas do esporte no Brasil, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.atlasesportebrazil.org.br/textos/66.pdf>. Acesso em: 18 out. 2023.
- MASCARENHAS, A. P. Federações Membros. Brasil. 2002. Online. Disponível em: <https://www.iccf.com/country?country=BRA>. Acesso em: 15 set. 2023.
- MORAN, J. M., Masetto, M. T., & Behrens, M. A. (2003). Novas tecnologias e mediação pedagógica. (7a ed.). Campinas, SP: Papirus.
- OLIMPIO, A. Curso básico de xadrez. 2006. Disponível em: <https://www.blogodorium.com.br/wp-content/uploads/curso-de-xadrez-basico.pdf>. Acesso em: 07 out. 2023.
- PEQUENO, S.; BARROS, D.; PEDERIVA, P. L. M. Criação e autoria nas culturas tradicionais desde a Teoria Histórico-Cultural. 2019. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/fractal/article/view/29002/20055>. Acesso em: 19 out. 2023.
- ROCHA, W. R. O jogo e o xadrez: entre teorias e histórias. Dissertação de mestrado, Goiânia- GO, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IW0HXuQVL6w&t=869s>. Acesso em: 02 set. 2023.
- RUCH, E. História curta: xadrez por correspondência. 2011. Disponível em: <https://kszggk.com/iccf/>. Acesso em: 15 ago. 2023.
- RUCH, E. História do ICCF. 2012. Disponível em: <https://www.iccf.com/message?message=463>. Acesso em: 14 ago. 2023.
- SANTAELLA, L. O papel do lúdico na aprendizagem. 2012. Disponível em: [http://www.waltonmartins.com.br/pmi\\_art\\_at06a.pdf](http://www.waltonmartins.com.br/pmi_art_at06a.pdf). Acesso em: 18 out. 2023.
- TRIVILIN, M. I. Gênero e xadrez: a posição da mulher no mundo enxadrístico. 1. ed. PARANAGUA: Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão, 2020. 01 - 25 p. v. 5. ISBN DOI: 10.21575/25254782rmetg2020vol5n11020.
- UDESC. Universidade Estadual de Santa Catarina. Centro de Ciências Tecnológicas. Núcleo de Estudos em Xadrez & Tecnologias. 2016. Online. Disponível em: <https://www.udesc.br/cct/nextxadrez> Acesso em 28 Ago. 2023.
- WILKSON A. Eles estão jogando a mesma partida de xadrez há mais de 1 ano pelo correio. Do UOL, São Paulo. 2014. Online.